DRAGON BALL

ドラゴンボール

MAYO-2025

LA OBRA DE ARTE TOTAL DE AKIRA TORIYAMA



TESIS DOCTORAL DE: EDUARDO LÓPEZ-PINTOR MADRID

DIRECTOR DE LA TESIS: DR. DANIEL BENITO GOERLICH

PROGRAMA DE DOCTORADO 3130: HISTORIA DEL ARTE

VNIVERSITAT DE VALÈNCIA



AGRADECIMIENTOS

Quisiera dar las gracias de corazón a todas aquellas personas que me han ayudado a conseguir la culminación de este trabajo. No quisiera ser injusto ni que nadie se moleste si no ve su nombre en estas líneas, pero, si las está leyendo, que esa persona tenga por seguro que también está incluida en estos agradecimientos.

En primer lugar, es imperativo reconocer la profesionalidad, la cercanía y la amabilidad del Profesor Dr. D. Daniel Benito Goerlich, mi Director de Tesis, siempre dispuesto y atento a cualquier necesidad, con la mejor de las actitudes.

Me gustaría dar las gracias a los miembros del Tribunal por haber aceptado, todos y todas a la primera, la oferta de evaluar el presente estudio. Especialmente al Profesor Carlos Cuéllar Alejandro ya que, sin él, no habría Tribunal, ni seguramente lectura ni, probablemente, Tesis. Gracias, además, por hacerme sentir el Cine de esta manera.

También quisiera rendir tributo a todos mis docentes pasados, sin excepción, desde etapas pueriles hasta las universitarias. Gracias a esas admirables personas he podido aprender mucho de lo que sé y a necesitar saber más todavía.

Sin embargo, de quien más he aprendido es de mi padre, un hombre íntegro y de enormes conocimientos, que siempre ha sido mi apoyo en la vida y mi gran referente.

Su hermano, mi tío Víctor, siempre ha actuado (y es) como un segundo padre para mí. Todos mis demás tíos y primos, a ellos también gracias por haber compartido su tiempo conmigo y haber colaborado a que sea la persona que hoy soy.

A mis abuelos, a mi madre, que tanto me han dado y tanto me hubiese gustado que pudiesen leer esta Tesis o estar en su defensa. A la demás gente que quiero, pero también se ha ido. Muchas gracias. A mis amigos, la Familia Crespo Ruiz-Huerta Yu, especialmente a Juan. La Familia Cogollos Pines, Eduardo Piles, Quique Bosch, Miguel Revert, Jan, Miguel Tarazona, Juan Carlos Cogollos… Y todos los que tengo por amigos y me tiene o, alguna vez me tuvieron por lo mismo. A todos mis grandes amigos de la Pelota Valenciana, de Xeraco, Simat… A los del Club de Pilota Valenciana Alzira, a los que me ayudan y comparten pasión conmigo, siempre destacando Lucía, que nunca falla y siempre está ahí para lo que necesite. Mención especial para mi familia, quienes me ayudan y soportan mis defectos a diario: A Maribel, Julia y Edu, también a María Pérez, quienes me aportan toda la ilusión, amor y cariño. Especialmente para ellos es esta Tesis. Gracias a todos. Muchas gracias. Espero y deseo os guste mi trabajo.



ABSTRACT

Esta Tesis Doctoral analiza en profundidad la obra de Akira Toriyama, con especial énfasis en *Dragon Ball*, desde una perspectiva histórico-artística, filosófica y cultural. Se examina la serie no solo como fenómeno de entretenimiento, sino como una creación multidisciplinar que articula mitología, filosofía oriental, narrativa épica y estética visual. La metodología combina el análisis iconográfico e iconológico con enfoques biográficos, sociológicos, antropológicos y audiovisuales, permitiendo un estudio transversal que sitúa a Toriyama como una figura clave dentro del arte visual moderno. A lo largo del trabajo se abordan aspectos como el proceso creativo del manga y el anime, su estructura narrativa, sus implicaciones éticas y políticas, y su proyección transmedia a través de videojuegos, música y merchandising. Asimismo, se profundiza en temas como el tiempo, la identidad, la transformación o el concepto de humanidad dentro del universo narrativo. Este estudio pretende reivindicar el valor artístico del manga y posicionar a Akira Toriyama en el canon de la Historia del Arte, reconociendo su influencia en la cultura popular global.

Esta Tesi Doctoral analitza en profunditat l'obra d'Akira Toriyama, amb especial atenció a *Dragon Ball*, des d'una perspectiva històrico-artística, filosòfica i cultural. S'examina la sèrie no només com un fenomen d'entreteniment, sinó com una creació multidisciplinària que articula mitologia, filosofia oriental, narrativa èpica i estètica visual. La metodologia combina l'anàlisi iconogràfica i iconològica amb enfocaments biogràfics, sociològics, antropològics i audiovisuals, fet que permet un estudi transversal que situa Toriyama com una figura clau dins de l'art visual modern. Al llarg del treball s'aborden aspectes com el procés creatiu del manga i l'anime, l'estructura narrativa, les seues implicacions ètiques i polítiques, i la projecció transmediàtica mitjançant videojocs, música i marxandatge. Així mateix, s'aprofundeix en temes com el temps, la identitat, la transformació o el concepte d'humanitat dins de l'univers narratiu. Este estudi pretén reivindicar el valor artístic del manga i posicionar Akira Toriyama dins del cànon de la Història de l'Art, reconeixent la seua influència en la cultura popular global.

This Doctoral Thesis presents an in-depth historical, artistic, philosophical, and cultural analysis of *Dragon Ball*, the masterwork of Akira Toriyama, from a multidisciplinary perspective. The series is examined not merely as a form of entertainment, but as a complex creation that weaves together mythology, Eastern philosophy, epic narrative structure, and visual aesthetics. The methodology combines iconographic and iconological analysis with biographical, sociological, anthropological, and audiovisual approaches, allowing for a cross-disciplinary study that positions Toriyama as a key figure in modern visual art. The research addresses core aspects such as the creative process behind the manga and its adaptation into anime, narrative structure, ethical and political dimensions, and the series' transmedia expansion through video games, music, and merchandising. It also explores central themes such as time, identity, transformation, and the concept of humanity within the fictional universe. This study aims to highlight the artistic value of manga and proposes that Akira Toriyama be recognized within the canon of Art History for his narrative innovation, aesthetic vision, and enduring influence on global popular culture.

Estructura

Agradecimientos pág. Agr

Abstract pág. Abs

Índice de contenidos

1) Introducción pág. 001

a. Objetivos pág. 005

b. Marco teórico (conceptos teóricos que fundamentan el discurso de la Tesis) pág. 009

c. Metodología pág. 016

d. Estado de la cuestión pág. 022

e. El padre de Dragon Ball, Akira Toriyama pág. 025

f. Otras obras de Toriyama en el universo Dragon Ball pág. 042

2) La base mitológica y tradicional de la historia pág. 115

a. Viaje hacia el oeste pág. 118

b. *Bushido*, o el camino del guerrero pág. 138

i. Fuentes del código moral pág. 138

ii. Las ocho virtudes del *Bushido* pág. 140

c. Los Tenkaichi Budokai pág. 160

i. Torneos, rivalidades y luchadores históricos pág. 161

ii. Torneos en Dragon Ball pág. 174

3) Del mito al logos: Cosmogonía en Dragon Ball pág. 219

a. Creación, universos y realidad de los mismos pág. 225

i. Tori Bot, el avatar del Creador pág. 230

ii. Zeno Sama, el Rey del Todo pág. 236

iii. Dioses de la Creación pág. 240

1. Supremos Kaioshin, Kaioshin Cardinales pág. 241
2. Gran Kaio pág. 250
3. Kaio Sama pág. 251
4. Enma Daio Sama pág. 255
5. Kami Sama y el Gran Patriarca pág. 258

a. Míster Popo, Nail, Karin, Bora:

asistentes y guardianes pág. 267
iv. Dioses de la Destrucción pág. 274
1. Ángeles y el *Dai-Shin-Khan* pág. 280
v. Los Dragones Sagrados pág. 286
4) El mundo sensible y el mundo inteligible pág. 300
a. El Ser: Cuerpo, alma, muerte, vida. Contraposición y dualidad pág. 306
b. El *Ki:* Concepto, referencias, diferencias y similitudes pág. 321
i. Auras: Concepto, tipos y significados pág. 326
c. Posesiones y cambios de cuerpo pág. 334
d. Más allá: Limbo, cielo e infierno pág. 343
e. El mundo demoníaco pág. 355
f. El purgatorio y la familia del mal pág. 357
g. Resurrección e Inmortalidad pág. 364
h. Reencarnación pág. 369
5) La filosofía política en Dragon Ball: Organización, cultura y estética pág. 372
a. Imperio de los Demonios del Frío pág. 373
b. Reino de los Saiyajin pág. 379
c. Tsufurs pág. 382
d. Planeta Namek pág. 384
e. Planeta Cereal pág. 387
f. Planeta Tierra pág. 390
g. Universo 6 pág. 406
6) Religión en Dragon Ball pág. 407
7) El amor, relaciones y dinastías en Dragon Ball pág. 411
8) Ética y cosmovisiones en el universo Dragon Ball pág. 419
a. Concepciones del bien pág. 423
b. Concepciones del mal pág. 428
9) Espacio, tiempo y dimensiones en Dragon Ball pág. 434
a. Las diferentes líneas temporales en Dragon Ball pág. 439
b. El Universo Xeno – *What If*? pág. 467
10) Dragon Ball y el nihilismo pág. 540
a. El Superhombre y la muerte de Dios pág. 565

b. Los futuros alternativos postapocalípticos pág. 569
c. El plan "Cero Humanos" de Zamasu pág. 572
d. El fin del mundo pág. 577

11) La Profecía Autocumplida y el Efecto Pigmalión en Dragon Ball pág. 579

12) El concepto de humanidad pág. 588

a. Seres humanos pág. 593
b. Terrícolas pág. 594
c. Alienígenas pág. 597

13) Transformaciones pág. 607

a. Licantropía pág. 651
b. Animalina pág. 664
c. Absorciones pág. 665
d. Fusiones pág. 674
e. Asimilaciones pág. 678
f. Listado completo de uniones pág. 682

14) Arquitectura y tecnología pág. 696

a. Cápsule Corp. pág. 708
b. Vehículos pág. 714
c. Naves espaciales pág. 747
d. Androides pág. 753

15) Artes marciales, técnicas y estilos de lucha pág. 770

16) Intertextualidad: cine y animación en la serie pág. 822

a. Referencias en la serie a la misma serie o a OVA's pág. 882

17) Crossovers pág. 888

18) Curiosidades en Dragon Ball pág. 897

a. Nombres, referencias y diseños de los personajes pág. 908
b. Planificación y temporalización pág. 927

19) Dragon Ball como obra de culto pág. 933

a. Aparición e influencia en oriente y occidente pág. 934
i. Dragon Ball en su lugar de origen, Japón, y Asia pág. 936
ii. Dragon Ball en España pág. 947
iii. Dragon Ball en el resto de Europa pág. 952
iv. Dragon Ball en Norteamérica pág. 954

v. Dragon Ball en Latinoamérica pág. 956
vi. Censura, problemática de contenidos sexuales y violencia pág. 958
b. El fenómeno social y sus seguidores: Mangakas, otakus y cosplayers pág. 962
i. Situación actual vs situación original pág. 983
c. Merchandising pág. 984
20) El manga y anime japonés pág. 991
21) Bird Studio – Shueisha pág. 1033
22) Toei Animation y el proceso de animación pág. 1049
23) La música de Dragon Ball pág. 1061
24) Dragon Ball *live action* pág. 1064
25) Los videojuegos de Dragon Ball, su evolución y aportaciones pág. 1068
26) Obras inspiradas en Dragon Ball pág. 1072
a. Referencias implícitas pág. 1073
b. Reinterpretaciones e historias alternativas no oficiales u oficializadas pág. 1077
i. Dragon Ball SD pág. 1078
ii. Aquella vez que me reencarné en Yamcha pág. 1079
iii. Dragon Ball Heroes pág. 1080
iv. Otras obras pág. 1084
27) Fuentes de referencia para Dragon Ball pág. 1089
28) Estructura, distribución temática y reparto de episodios pág. 1092
a. Dragon Ball pág. 1094
i. Arco de Pilaf pág. 1095
ii. Arco del XXI Torneo de las Artes Marciales pág. 1096
iii. Arco de la Red Ribbon y Uranai Baba pág. 1097
iv. Arco del XXII Torneo de las Artes Marciales pág. 1099
v. Arco de Piccolo Daimaoh pág. 1101
vi. Arco del XXIII Torneo de las Artes Marciales pág. 1103
vii. Arco final de Dragon Ball pág. 1105
b. Dragon Ball Z pág. 1107
i. Arco de los Saiyajin pág. 1108
ii. Arco de Namek pág. 1110

iii. Arco de Garlic Jr. pág. 1112
iv. Arco de los Androides pág. 1114
v. Arco de Majin Bu pág. 1116
c. Dragon Ball Súper pág. 1118
i. Arco del Dios de la Destrucción pág. 1120
ii. Arco de Freezer pág. 1122
iii. Arco del Torneo de Champa pág. 1124
iv. Arco del Futuro pág. 1126
v. Arco del Torneo de Poder pág. 1128
vi. Arco de Moro pág. 1130
vii. Arco de Granola pág. 1132
viii. Arco de Super Hero pág. 1134
d. Dragon Ball Daima pág. 1136

29) OVA's: Descripción, contextualización espacio/temporal y/o multiversal pág. 1138

30) Dragon Ball GT pág. 1185

31) ¡Hasta siempre, Maestro Toriyama! pág. 1194

32) Motivaciones, dificultades y Conclusiones Académicas pág. 1197

33) Bibliografía pág. 1203

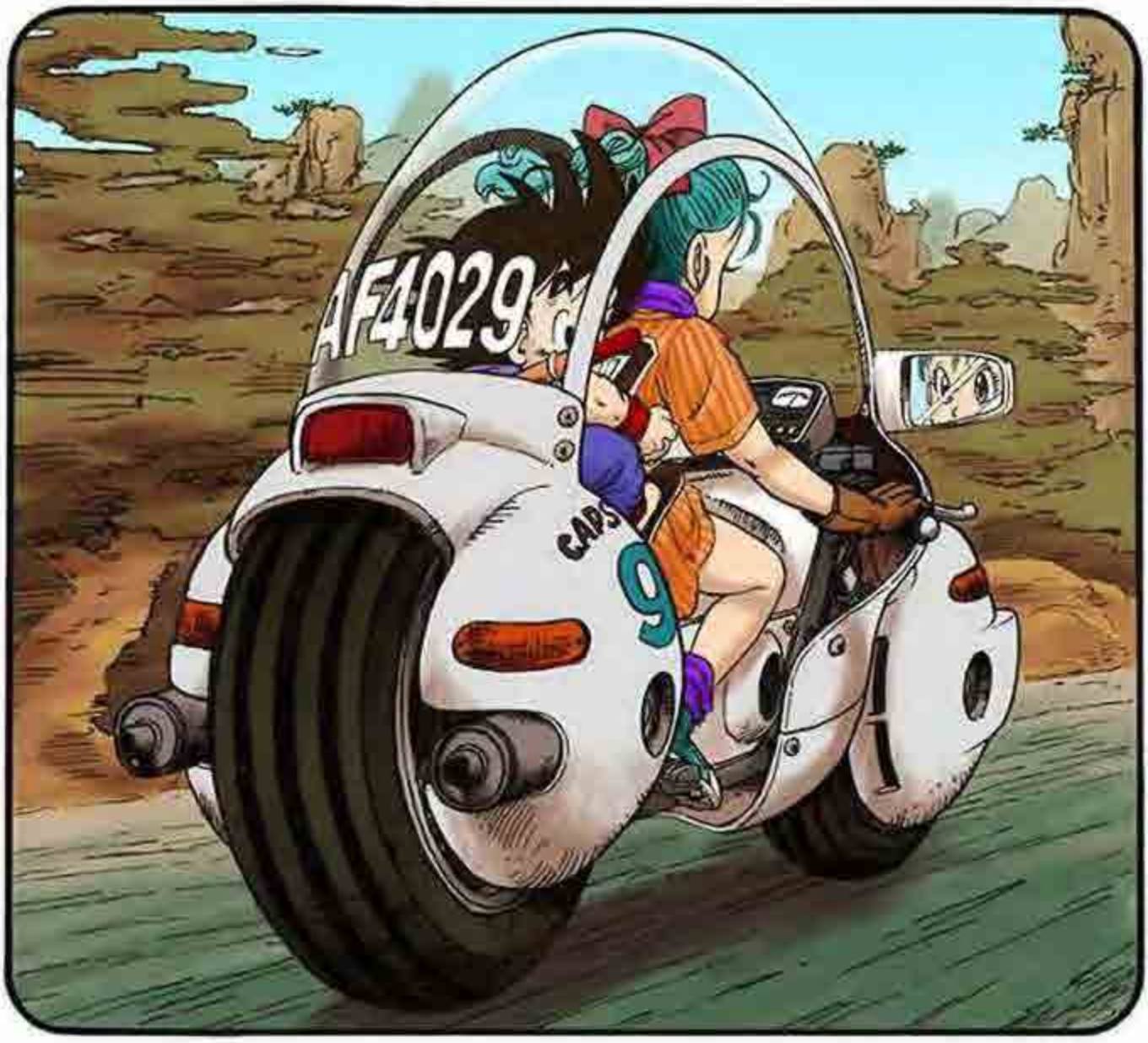
a. Referencias Indexadas de Imágenes pág. 1222

34) ANEXOS pág. 1282

a. Personajes pág. 1282
b. Entrevistas a Akira Toriyama pág. 1341
c. Listado de capítulos y episodios pág. 1369
d. Listado de álbumes musicales de Dragon Ball pág. 1398
e. Listado de videojuegos oficiales de Dragon Ball pág. 1544
f. Cronología de Dragon Ball pág. 1548
g. Análisis fílmico (Episodio 1). Ejemplo metodológico pág. 1559
h. Listados de actores de doblaje pág. 1595
i. Glosario pág. 1597
j. Referencias Indexadas de Portadas, Contraportadas y Otras imágenes pág. 1600

Capítulo 1: Introducción







1- INTRODUCCIÓN

La Prehistoria del Cómic: Orígenes de la Expresión Artística

Las primeras manifestaciones artísticas de la humanidad, en la era prehistórica, revelan mucho sobre la necesidad innata de comunicación visual. En aquel entonces, las representaciones eran generalmente escenas de la vida cotidiana, creadas con materiales naturales en las paredes de cuevas y refugios. Este arte rupestre no era solo decorativo; capturaba acciones y narrativas secuenciales que permitían a las personas transmitir experiencias, conocimientos y emociones. Pinturas como las de Altamira y Lascaux, por ejemplo, muestran escenas de caza y ritos, en los que se distinguen figuras humanas y animales en secuencias que anticipan, de forma primitiva, las técnicas narrativas del cómic moderno. Estas primeras representaciones secuenciadas ofrecían a sus espectadores la posibilidad de interpretar las historias a través de los atributos visuales de los personajes y su Disposición en la imagen. Por primera vez, los seres humanos utilizaban el arte para narrar historias completas, explorando una forma de expresión visual que, aunque rudimentaria, constituye la base de lo que hoy reconocemos como el cómic. Esta forma de arte prehistórica no solo representaba la vida y la cultura de aquellos tiempos, sino que también marcaba los primeros pasos hacia la creación de un lenguaje visual capaz de transmitir narrativas complejas (ESDIP, 2023).

La Narrativa Visual en Civilizaciones Fluviales: Mesopotamia y Egipto

En civilizaciones como las mesopotámicas y la egipcia, la narrativa visual se desarrolló aún más, alcanzando un grado de sofisticación sin precedentes. Las representaciones ya no solo mostraban escenas cotidianas; incluían personajes tanto históricos como mitológicos, cada uno de ellos reconocible por características y atributos específicos, como vestimentas, objetos sagrados y gestos particulares. Este tipo de representación narrativa permitía a los espectadores identificar fácilmente a los protagonistas y comprender el contexto de cada historia.

En Egipto, por ejemplo, los jeroglíficos y relieves en los templos y tumbas relataban desde las gestas de los faraones hasta las creencias sobre el más allá, transmitiendo las leyendas sobre la creación del universo y las proezas de los dioses en forma de secuencias de

escenas. Este tipo de narrativa visual constituía una especie de "cómic protohistórico", donde la secuencia de imágenes permitía seguir una historia de principio a fin. A través de estas imágenes, se podían captar ideas sobre la cosmovisión y los valores de la época, haciendo que la representación gráfica se convirtiera en un medio eficaz de transmisión cultural y educativa. Las escenas míticas y cotidianas cobraban vida ante los ojos de la sociedad y se inmortalizaban como lecciones visuales, integrando una narrativa visual anticipatoria de la que hoy consideramos parte esencial del cómic (Castillejo, 2022).

Expresiones Narrativas en Civilizaciones Antiguas y Medievales

En otras civilizaciones de la antigüedad y la época medieval, desde Grecia y Roma hasta el mundo islámico y europeo medieval, encontramos patrones similares de narrativas visuales. Estos relatos gráficos en templos, manuscritos ilustrados y monumentos continuaron desarrollando elementos que luego definirían al cómic, como la secuenciación de escenas, la distinción de personajes y la narración de acciones. Los mosaicos romanos, por ejemplo, plasmaban escenas de la vida cotidiana y de mitos en una serie de viñetas en las que cada figura tenía una función narrativa concreta.

En la Edad Media, los manuscritos ilustrados de las catedrales y monasterios europeos contenían complejas ilustraciones que relataban la vida de santos, leyendas religiosas y hechos históricos. Los personajes, con sus distintivos elementos visuales, se repetían en cada escena, permitiendo a los observadores seguir una historia a través de las imágenes. Estas representaciones marcaban un avance en la narrativa gráfica, y sentaron una base formal para lo que, siglos después, se consolidaría como el cómic, combinando arte y narrativa para crear relatos que, en algunos casos, tenían funciones didácticas o morales (Mancho, 2012).

La Era Moderna: La Aparición del Cómic Popular en la Prensa Escrita

Con la invención de la imprenta y la expansión de la prensa escrita, el cómic como lo conocemos hoy comenzó a tomar forma. En el siglo XIX, el cómic se popularizó como un medio accesible y entretenido, con tiras humorísticas y críticas satíricas que abordaban temas políticos, sociales y culturales. En esta etapa, el cómic dejó de ser únicamente un arte para elites o fines educativos y se transformó en un recurso de entretenimiento para el público en general, alcanzando una audiencia amplia gracias a la circulación masiva de

periódicos y revistas. Durante esta época, los cómics se convirtieron en herramientas de crítica política y social, utilizando la sátira y el humor como medio de protesta contra los poderosos. Los personajes, tanto ficticios como inspirados en figuras públicas, aparecían en tiras cómicas que reflejaban los temas de la época y fomentaban el debate social. Esta evolución permitió que el cómic consolidara su función de espejo social, abordando problemáticas complejas de una manera comprensible y accesible, y marcando la llegada de personajes icónicos que trascendían el papel para convertirse en parte de la cultura popular (Núñez, 2007).

La Era de Oro del Cómic y la Aparición del Manga: Akira Toriyama y Dragon Ball

El siglo XX marcó una etapa crucial en la evolución del cómic, tanto en Occidente como en Japón, con la aparición del manga, un fenómeno que redefinió los límites del medio. En Japón, los mangakas como Akira Toriyama revolucionaron el cómic tradicional, integrando elementos de la narrativa visual oriental con influencias occidentales, y alcanzando una popularidad mundial sin precedentes.

Akira Toriyama, creador de *Dragon Ball*, se destacó como uno de los artistas más influyentes del género, al nivel de figuras como Stan Lee en Occidente. Su obra no solo fue un hito en la cultura japonesa, sino que se convirtió en un fenómeno global que trascendió generaciones. Con Dragon Ball, Toriyama supo combinar acción, filosofía, mitología y valores humanos, creando una narrativa que resonaba en audiencias de todas las edades y culturas. *Dragon Ball* contiene todos los elementos de una obra de arte total: una narrativa visual impecable, personajes bien definidos, un trasfondo mitológico y un mensaje continuo que abarca desde la superación personal hasta temas de justicia y amistad (Toriyama, 1995).

El Impacto Cultural y Artístico de Dragon Ball

El impacto de *Dragon Ball* en la cultura global es innegable. Esta serie redefinió los límites del manga y el anime, llevándolos al estatus de íconos culturales de nuestra era. A lo largo de sus capítulos y sagas, *Dragon Ball* exploró temas filosóficos profundos, como el sacrificio, la perseverancia y el crecimiento personal, mientras reflejaba elementos de la cultura tradicional japonesa. La influencia de Toriyama ha sido tan extensa que su obra sigue siendo un referente en la cultura popular, cautivando tanto a quienes crecieron con

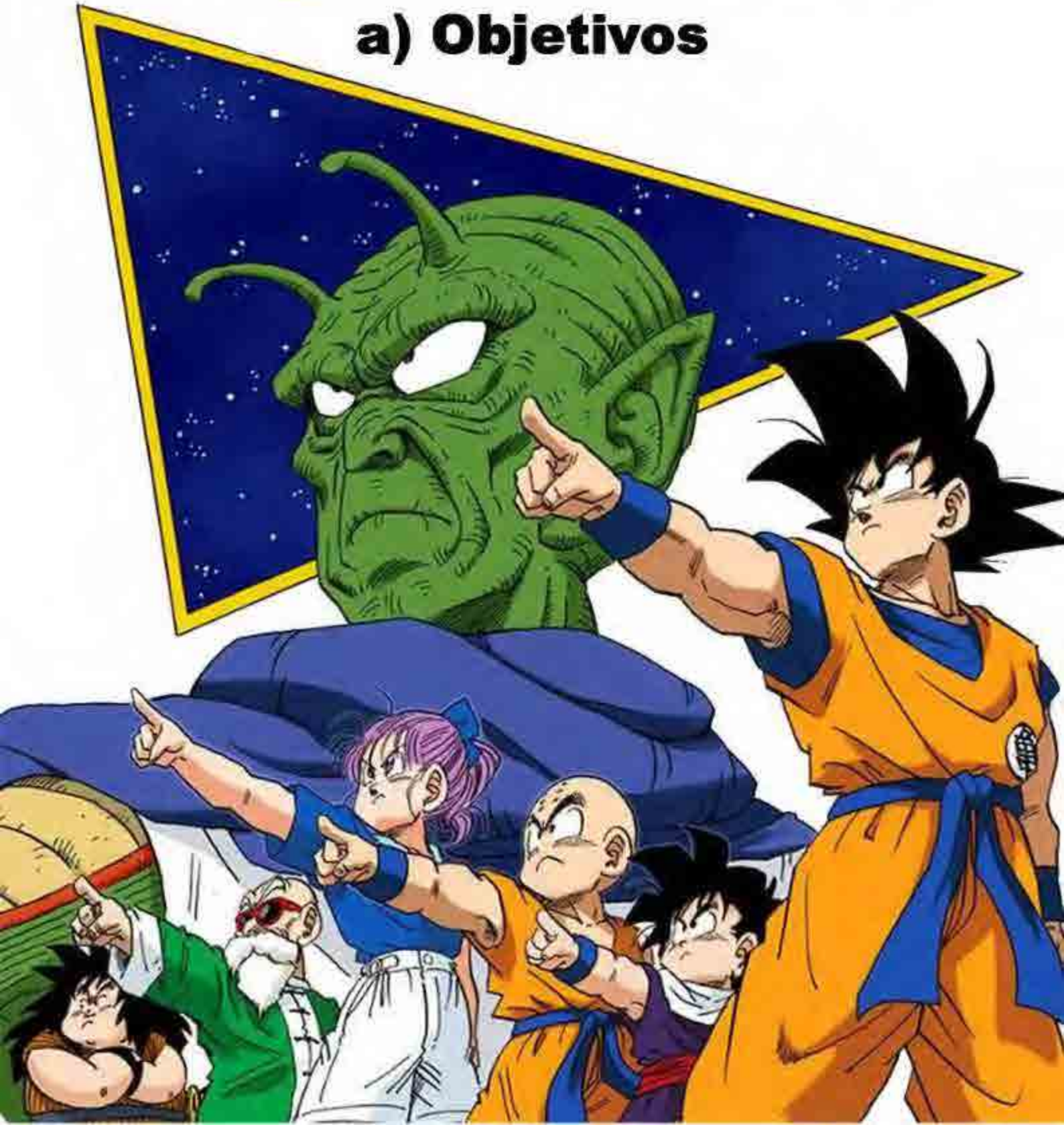
ella como a las nuevas generaciones que siguen emocionándose con sus personajes y aventuras (Ramírez Jurado, 2018).

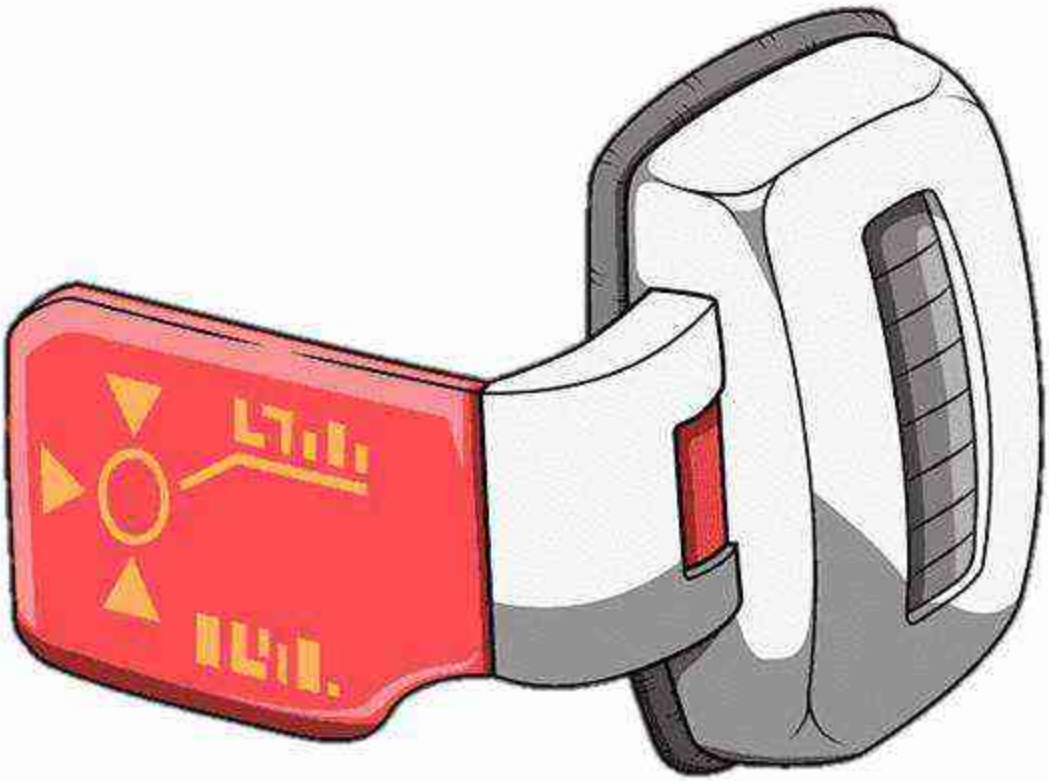
En este estudio, pretendemos rendir homenaje a Akira Toriyama y su obra maestra, *Dragon Ball*, reconociendo el valor artístico, cultural y filosófico que esta serie representa. Esperamos que este trabajo contribuya a valorar al cómic como una expresión artística completa y a entender que obras como *Dragon Ball* van más allá del entretenimiento, alcanzando el estatus de arte al combinar técnica, narrativa y mensaje de una manera excepcional.



DRAGON BALL

a) Objetivos





a. OBJETIVOS

La obra de Akira Toriyama, específicamente *Dragon Ball*, ha alcanzado una relevancia cultural y artística que va más allá de su simple consideración como manga o producto de entretenimiento. Los objetivos de esta tesis no solo reflejan las metas inicialmente planteadas, sino que buscan trascenderlas mediante una ampliación y profundización de las áreas de estudio. A través de estos objetivos, se pretende ofrecer un análisis exhaustivo, sistemático y multidisciplinar de la obra, reconociendo su impacto no solo en el campo del arte, sino también en la cultura popular global y en las industrias creativas.

1. Analizar la obra de Akira Toriyama de forma completa, desde múltiples perspectivas

La obra de Akira Toriyama, particularmente *Dragon Ball*, se inscribe en un marco que trasciende las fronteras tradicionales de una única disciplina. La narrativa, el diseño de personajes, la simbología, la adaptación de su obra a diferentes medios y el impacto cultural que ha generado hacen que el análisis requiera un enfoque multidisciplinar. Desde el punto de vista histórico-artístico, es indispensable abordar su trabajo no solo como una producción visual, sino también como un fenómeno sociocultural que ha influido en múltiples generaciones y ha permeado diversos ámbitos del arte, la comunicación y la cultura de masas.

Para lograr este objetivo, se hará uso de una metodología híbrida que combine diferentes enfoques teóricos y analíticos. El método iconográfico e iconológico será fundamental para interpretar los elementos simbólicos presentes en la obra de Toriyama, mientras que el análisis sociológico y psicológico permitirá entender cómo se relacionan sus creaciones con el contexto social e individual de los espectadores. De igual manera, se integrarán elementos del análisis antropológico y de la teoría de la comunicación para comprender cómo se articula el discurso visual de *Dragon Ball* en relación con los públicos a los que va dirigido, tanto en Japón como en el resto del mundo.

Al abordar la obra de Toriyama desde múltiples perspectivas, se pretende destacar la riqueza y complejidad que subyace en su creación. Lejos de ser un simple producto de consumo masivo, *Dragon Ball* y otras obras de Toriyama revelan profundidades narrativas, simbólicas y estéticas que merecen ser estudiadas con detenimiento. Esta aproximación multidisciplinar contribuirá no solo al entendimiento más completo de la

obra en sí misma, sino también a situar a Toriyama dentro de un contexto más amplio en la Historia del Arte y los estudios culturales. Esto permitirá integrar su trabajo en los estudios académicos más allá del manga y el anime, posicionándolo como un fenómeno digno de ser analizado con las mismas herramientas y rigor que otras manifestaciones artísticas contemporáneas.

2. Entender *Dragon Ball* como una creación artística multidisciplinar

Uno de los aspectos más destacables de *Dragon Ball* es su capacidad para existir y prosperar en múltiples formatos. Lo encontramos en su forma original de manga, pero también en series de televisión animadas, películas, videojuegos y una vasta gama de productos de merchandising. Cada uno de estos formatos no solo representa una adaptación de la obra original, sino que también implica diferentes técnicas artísticas, narrativas y comerciales que modifican, amplifican o incluso reinterpretan la obra inicial. La investigación de este objetivo se centrará en descomponer cómo cada formato adapta la narrativa y los elementos visuales de *Dragon Ball*, prestando atención a los aspectos formales (diseño de personajes, escenarios, narrativa gráfica y cinemática) y a los cambios semánticos que ocurren en estas transiciones. Además, se analizará cómo el fenómeno *Dragon Ball* ha influido en industrias creativas como la de los videojuegos y cómo se ha integrado en el ámbito del entretenimiento digital, constituyendo un estudio de caso de relevancia para comprender las dinámicas de adaptación en la cultura popular contemporánea.

Este enfoque multidisciplinar permitirá comprender *Dragon Ball* como un fenómeno global y transversal, mostrando cómo las diversas manifestaciones del manga y anime han permeado no solo el ámbito del entretenimiento, sino también la cultura de masas a nivel mundial. Al investigar la serie desde esta perspectiva, se subraya cómo una obra puede trascender los límites de su formato original y convertirse en un fenómeno que abarca varios medios y géneros. Esto no solo enriquece el análisis, sino que además plantea nuevas preguntas sobre las relaciones entre los distintos formatos artísticos y las culturas que los consumen.

3. Conocer y detallar el proceso creativo detrás de cada uno de los formatos de *Dragon Ball*

El proceso creativo que subyace a la realización de *Dragon Ball* es vasto y complejo, abarcando desde los bocetos iniciales hasta la materialización en forma de anime,

videojuegos y merchandising. Cada formato requiere su propio conjunto de habilidades técnicas y creativas, así como un equipo de profesionales dedicados a diferentes aspectos del diseño, la producción y la distribución.

Este objetivo se propone desglosar el proceso de creación de *Dragon Ball* en sus distintas manifestaciones, desde la elaboración del manga (con especial atención al diseño de personajes, vehículos y escenarios) hasta las fases posteriores de producción del anime (incluyendo la animación, el doblaje y la postproducción). También se estudiará el desarrollo de los videojuegos inspirados en la obra, incluyendo las complejidades técnicas que implica la programación y renderización en 3D. El análisis se ampliará a1 estudio de las campañas publicitarias y de marketing que han acompañado a estos productos, así como a la producción de merchandising (figuras de acción, ropa, complementos, etc.).

Documentar y analizar en profundidad el proceso creativo detrás de *Dragon Ball* es crucial para entender no solo el producto final, sino también las decisiones artísticas y técnicas que lo moldean. Este objetivo permitirá que se reconozca la obra de Toriyama no solo como una manifestación creativa individual, sino como una colaboración masiva que implica a múltiples disciplinas y profesionales. A través de este análisis, se podrá valorar mejor el trabajo de adaptación y las decisiones artísticas que se toman en cada etapa del proceso, desde los esbozos hasta la comercialización global.

4. Recopilar y sistematizar todo el conocimiento disponible sobre *Dragon Ball*

Dragon Ball ha sido objeto de numerosos estudios, desde enfoques que abarcan el análisis narrativo y gráfico hasta estudios más centrados en su impacto sociocultural. Sin embargo, estos trabajos suelen abordar únicamente aspectos parciales de la obra y a menudo carecen de una visión global. Esta tesis tiene como objetivo ofrecer una recopilación exhaustiva y sistemática de todo lo que se conoce sobre *Dragon Ball*, incluyendo tanto sus aspectos formales y narrativos como su impacto en la cultura global, sus implicaciones económicas y su influencia en otros campos creativos.

El proceso de sistematización incluirá la revisión de los estudios previos, entrevistas con el propio Akira Toriyama, análisis de material inédito (en la medida de lo posible) y la integración de una vasta cantidad de información dispersa. Se establecerá una estructura coherente y comprehensiva que permita organizar todo este material de manera que facilite futuras investigaciones y estudios sobre la obra de Toriyama.

Este objetivo busca proporcionar una base sólida y accesible para el análisis académico de *Dragon Ball*. Al crear una obra de referencia que integre todos los aspectos de la serie,

se pretende no solo enriquecer el campo de los estudios de manga y anime, sino también contribuir a la historia del arte contemporáneo y los estudios de medios. La recopilación sistemática permitirá que la obra de Toriyama sea accesible a investigadores de diversas disciplinas, aportando un marco de análisis multidisciplinar que pueda ser utilizado en estudios futuros.

5. Reconocer a Akira Toriyama como uno de los artistas más importantes de la Historia del Arte

Akira Toriyama es un artista cuyo impacto trasciende el ámbito del manga. A pesar de ello, su obra no ha sido plenamente reconocida dentro del canon de la Historia del Arte. Este objetivo tiene como fin no solo reconocer la relevancia de Toriyama dentro de la industria del entretenimiento y la cultura popular, sino también posicionarlo dentro de un contexto más amplio de la historia del arte, comparándolo con otros grandes artistas contemporáneos y subrayando la importancia de sus aportaciones tanto a nivel técnico como estético.

El objetivo implica un análisis comparativo con otros movimientos artísticos y figuras reconocidas, destacando cómo la obra de Toriyama ha sido pionera en la creación de un estilo visual y narrativo propio que ha influido en generaciones posteriores de creadores. También se examinará cómo ha revolucionado la manera en que el arte popular es consumido y valorado por las audiencias globales. Este objetivo es crucial para romper las barreras entre el arte "alto" y el arte popular, reconociendo que figuras como Toriyama merecen ser incluidas en el canon artístico por el impacto y la calidad de sus obras. A través de este reconocimiento, se contribuye a una revalorización del cómic y la animación como formas legítimas de expresión artística que merecen ser estudiadas con el mismo rigor que otras disciplinas. Este enfoque permitirá que se vea a Toriyama no solo como un creador de entretenimiento, sino como un innovador que ha dejado una huella imborrable en la cultura visual contemporánea. Los objetivos de esta tesis doctoral representan una ambición por no solo entender la obra de Akira Toriyama desde una perspectiva exhaustiva y multidisciplinar, sino también por posicionarla dentro de un contexto más amplio y profundo que permita su reconocimiento pleno en la Historia del Arte. Al abordar los distintos aspectos de *Dragon Ball* y su impacto cultural, estético, económico y artístico, esta investigación aspira a convertirse en un referente académico para estudios futuros sobre la obra de Toriyama y el manga en general.

b) Marco Teórico





b. MARCO TEÓRICO

Nuestro marco teórico se estructura en torno a conceptos clave que facilitan el análisis de *Dragon Ball* como un fenómeno cultural, filosófico y narrativo, integrando influencias de la mitología, el pensamiento oriental, la estructura narrativa, y el impacto sociocultural. Los conceptos están desarrollados para examinar tanto los elementos internos de la obra (mitología, filosofía, estructura narrativa) como su influencia externa (impacto cultural, relación con la ética y la política, y su papel en la globalización del manga y anime).

1. La Mitología y la Tradición en la Narrativa Audiovisual

La obra de *Dragon Ball* está profundamente arraigada en la mitología y la tradición, principalmente oriental, a través de conceptos como el **Bushido**, el código de honor de los guerreros japoneses, y su adaptación a los valores de los personajes protagonistas. A nivel teórico, **Joseph Campbell** y su teoría del "monomito" o "viaje del héroe" fundamentan gran parte de la estructura de la narrativa de *Dragon Ball*, donde el héroe (Goku, otros personajes y hasta villanos) atraviesa diversas fases de transformación personal, enfrentamiento de enemigos y autodescubrimiento (Campbell, 1949).

La referencia principal a la obra literaria *Viaje hacia el oeste*, clásico de la literatura china, se entiende dentro del marco de **intertextualidad** que conecta *Dragon Ball* con historias mitológicas, generando una dualidad entre tradición y reinterpretación contemporánea. Este enfoque permite analizar cómo Toriyama combina elementos tradicionales con innovaciones narrativas que hacen de *Dragon Ball* un puente entre la cultura oriental y la occidental (Campbell J. &., 1988).

2. Filosofía Oriental y la Teoría del *Ki*

La noción del ***Ki*** o energía vital en *Dragon Ball* tiene profundas raíces en la filosofía oriental, especialmente en el taoísmo y el budismo zen, donde se entiende el "Ki" como la fuerza energética que da vida y conecta a todos los seres. Este concepto puede abordarse desde la teoría del **yin y yang** y la **dualidad filosófica** entre cuerpo y alma, donde la armonía del ser se logra a través del equilibrio entre fuerzas opuestas. El *Ki*, entonces, actúa como un concepto clave para comprender la filosofía de los personajes, su evolución y el crecimiento espiritual que experimentan a lo largo de la serie (Kasulis, 1981).

3. La Cosmogonía y la Teoría de los Universos Múltiples

En *Dragon Ball*, la creación y organización de universos y jerarquías divinas (dioses de la destrucción, ángeles, y deidades como Zeno Sama) se estructura como una **cosmogonía** compleja que puede analizarse desde la teoría de los **universos múltiples**. La obra plantea una estructura cósmica con seres divinos y jerarquías que se organizan en una cosmología donde el bien y el mal tienen roles y deberes específicos, lo que abre paso a una exploración de la teoría filosófica de la **metafísica**. En este contexto, el análisis se centra en el papel de cada dios o ser supremo y sus funciones dentro del equilibrio del cosmos, proponiendo una interpretación teológica y ética de la narrativa (Kaku, 2008).

4. Ética y Filosofía Política en la Obra

La estructura política de los distintos imperios y reinos en *Dragon Ball*, como el Imperio de los Demonios del Frío o el Reino Saiyajin, se puede analizar desde la teoría de la **filosofía política** y los conceptos de **poder y hegemonía**. A través de estos reinos y sus conflictos, se reflejan temas de conquista, colonialismo y resistencia que, en términos de filosofía política, se relacionan con la teoría de **Hobbes** sobre el poder absoluto y la naturaleza del ser humano en constante conflicto. Además, la relación entre las diferentes razas y especies en el universo de *Dragon Ball* permite un análisis de la **ética interplanetaria** y los conceptos de bien y mal, permitiendo abordar la obra desde un enfoque ético-filosófico. La dinámica entre héroes y villanos plantea preguntas sobre la naturaleza de la justicia, el honor y la ambición, temas que se pueden fundamentar teóricamente en la **ética kantiana** y la **filosofía moral** de autores contemporáneos (Padula, 2012).

5. Nihilismo, Existencialismo y la Filosofía del Superhombre

Un aspecto crucial en la narrativa de *Dragon Ball* es el componente **nihilista** y **existencialista**, especialmente en personajes como Zamasu y su plan de "Cero Humanos", donde se observa una crítica a la naturaleza humana y un cuestionamiento del sentido de la existencia. Esta perspectiva conecta con la teoría de **Nietzsche** sobre el **superhombre** y la muerte de Dios, donde la moral y el poder se colocan como objetivos últimos. El análisis del nihilismo en *Dragon Ball* se convierte, por tanto, en una vía para explorar cómo la serie aborda temas de crisis existencial y el sentido de la vida (Nietzsche, 2014).

6. Intertextualidad y Globalización en la Cultura Popular

La obra de *Dragon Ball* es un claro ejemplo de **intertextualidad**, ya que incluye referencias a otras obras de anime, cine, y cultura popular global. Este fenómeno se analiza teóricamente bajo el concepto de **globalización cultural**, donde *Dragon Ball* se convierte en un elemento de intercambio cultural entre Oriente y Occidente. La teoría de la **industria cultural** de la Escuela de Frankfurt permite analizar cómo *Dragon Ball*, a través del merchandising, la música y las adaptaciones, ha trascendido el formato de manga y anime, insertándose en el consumo cultural de diversas sociedades y generando un fenómeno de culto (Ramírez Jurado, 2018).

7. La Teoría de la Personalidad y el Desarrollo de los Personajes

La evolución de personajes como Goku, Vegeta y Gohan permite analizar el concepto de **desarrollo de la personalidad** a través de las etapas de lucha, conflicto y superación. Aquí, la teoría del **desarrollo moral de Kohlberg** se convierte en una herramienta para analizar el crecimiento ético y psicológico de los personajes, quienes evolucionan a través de su enfrentamiento con dilemas morales y pruebas de carácter. Estos personajes reflejan temas de lucha interna, perseverancia y sacrificio, estableciendo una base teórica para comprender la influencia de *Dragon Ball* en la formación de valores y roles de identidad entre sus espectadores (Kohlberg, 1981).

8. Estructura Narrativa y Técnicas de Suspensión de la Incredulidad

La estructura de *Dragon Ball* está construida en arcos narrativos que generan tensión y expectativas entre los espectadores, cumpliendo con la teoría de la **suspensión de la incredulidad**. La **estructura de arco narrativo** permite analizar cómo los conflictos y desafíos de los personajes se distribuyen a lo largo de sagas y episodios, cada uno con un clímax que sostiene el interés y el crecimiento emocional de la audiencia. La aplicación de teorías narrativas permite entender cómo el autor manipula el tiempo, el espacio y la realidad alterna, creando un universo que invita al espectador a sumergirse y formar parte activa de la narrativa (Tomko, 2015).

9. La Filosofía del Tiempo y las Dimensiones Alternativas

Finalmente, la inclusión de líneas temporales y dimensiones alternativas permite un análisis desde la **filosofía del tiempo** y el concepto de **multiversalidad**, donde se exploran no solo los viajes en el tiempo, sino las consecuencias filosóficas de las

decisiones de los personajes. *Dragon Ball* plantea una teoría del tiempo en la que el pasado y el futuro interactúan y se modifican continuamente, desafiando las nociones lineales y creando un universo en constante expansión (Gleick, 2016).

10. Análisis Fílmico y Lenguaje Audiovisual en *Dragon Ball*

La adaptación de *Dragon Ball* al formato audiovisual, tanto en series como en películas, permite el análisis fílmico desde el punto de vista de la narrativa visual, la composición de escenas y la cinematografía. En este contexto, el **análisis fílmico** se centra en el uso de planos, ángulos, y movimientos de cámara para transmitir tensión, emoción, y epicidad en los enfrentamientos y en los momentos de introspección de los personajes. A través de técnicas como el **primer plano, desplazamiento de cámara** y el **plano secuencia**, los directores resaltan la intensidad emocional y el impacto de los combates, así como la profundidad de los conflictos internos de los personajes (Cuéllar Alejandro, 2004).

Desde una perspectiva teórica, el **montaje audiovisual** y la **dirección de arte** en *Dragon Ball* son claves para crear una atmósfera distintiva. Inspirándose en la estética y en la estructura de las artes marciales, la serie y las películas utilizan recursos como el ralentí y las escenas aceleradas para enfatizar el movimiento y el poder de los personajes, además de la técnica de **suspensión de la incredulidad** para involucrar a la audiencia en un universo donde lo fantástico se percibe como natural (Holland, 2009).

11. El Cómic y el Manga como Fuentes Primarias de Análisis

El manga de *Dragon Ball* es la fuente primaria en la que se basa el universo narrativo de la serie, y es un medio que exige un análisis desde el punto de vista del **arte secuencial**, donde la historia se desarrolla a través de viñetas que capturan momentos clave en una narrativa fluida. Según **Scott McCloud** y su teoría sobre el cómic, el arte secuencial requiere un análisis de la composición, del ritmo y de la interacción entre imagen y texto (McCloud, 1993). En *Dragon Ball*, los encuadres y la Disposición de las viñetas permiten a Toriyama guiar la narrativa con un sentido de velocidad y dinamismo, esencial para transmitir la energía y el estilo característico de la obra (Torishima, 2023).

La transición de viñetas en el manga, con uso de líneas de acción y efectos visuales en los combates, destaca en el análisis teórico como un recurso para lograr impacto visual y enfatizar la intensidad de las escenas. Este enfoque permite estudiar el uso de técnicas propias del cómic japonés, como el **manga kabe-don** (impacto visual con superposición de capas), y el **genga** (bocetos previos) que forman el estilo visual definitivo de la serie.

12. Proceso de Animación en *Dragon Ball*

El proceso de animación de *Dragon Ball*, desarrollado principalmente por **Toei Animation**, involucra diversas etapas que permiten comprender el trabajo artesanal y tecnológico que se lleva a cabo para crear cada episodio. La teoría de **Todorov** sobre la narrativa visual (Todorov, 1974) aplicada a la animación permite analizar el proceso de creación de historias y personajes, desde el guion gráfico (storyboard) hasta la animación final, que combina técnicas de **cel animation** y **CGI** (en las producciones más recientes). Este proceso se desglosa en varias fases (Wells, 1998):

Guion y Storyboard: Cada episodio comienza con la elaboración del guion y un storyboard que define el desarrollo de las escenas. En esta etapa, se planea la secuencia de acciones y la expresión de los personajes, siguiendo el estilo visual de Toriyama.

Diseño de Personajes y Escenarios: Los diseñadores y animadores se encargan de crear las versiones animadas de los personajes y los escenarios, basándose en los diseños originales del manga.

Animación de Fotogramas y Fondos: En la animación tradicional, se utilizan fotogramas para capturar el movimiento de los personajes. Los fondos y escenarios se pintan por separado para ser incorporados en la animación final.

Montaje y Edición Final: En la etapa final, se ensamblan las escenas y se añade la banda sonora, generando un ritmo y una ambientación específicos para cada episodio. Este montaje final permite transmitir emociones y narrativa a través de la música, el diálogo y los efectos de sonido, aspectos clave en el análisis audiovisual (ForgottenRelics, 2022).

13. El Proceso de Creación del Manga: Del Boceto a la Edición Final

La creación del manga de *Dragon Ball* implica un proceso meticuloso que va desde los bocetos iniciales hasta la edición final del volumen compilado. El proceso de creación de Toriyama, como se detalla en entrevistas y estudios, puede analizarse teóricamente como un caso de **proceso de producción en serie** de arte secuencial, que sigue los siguientes pasos:

Boceto Inicial (Name): Toriyama crea los bocetos preliminares para delinear las escenas y los diálogos. Este proceso se denomina “name” en el ámbito del manga japonés, y define las viñetas principales de cada capítulo.

Lápiz y Entintado: Después del *name*, los bocetos se refinan y entintan, fase en la que el autor define los detalles finales y el estilo visual. Esta etapa es fundamental para crear

la narrativa visual que será interpretada por el lector, en un proceso teorizado por **Scott McCloud** como el paso del esbozo a la formalización de la imagen en movimiento.

Corrección y Ajustes de Edición: En colaboración con los editores de Shueisha, el manga pasa por una fase de revisión, donde se ajustan detalles de composición, texto y estructura narrativa para asegurar la coherencia y continuidad de la historia.

Digitalización y Coloración: Aunque *Dragon Ball* fue publicado inicialmente en blanco y negro, la coloración y digitalización se realizan en ediciones especiales y reediciones, agregando un elemento estético adicional que permite explorar la narrativa de manera más inmersiva (Sakurai, 2018).

Este proceso ilustra el esfuerzo detallado de Toriyama y su equipo, reflejando el grado de creatividad y precisión que requiere el manga como medio de arte visual y narrativo.

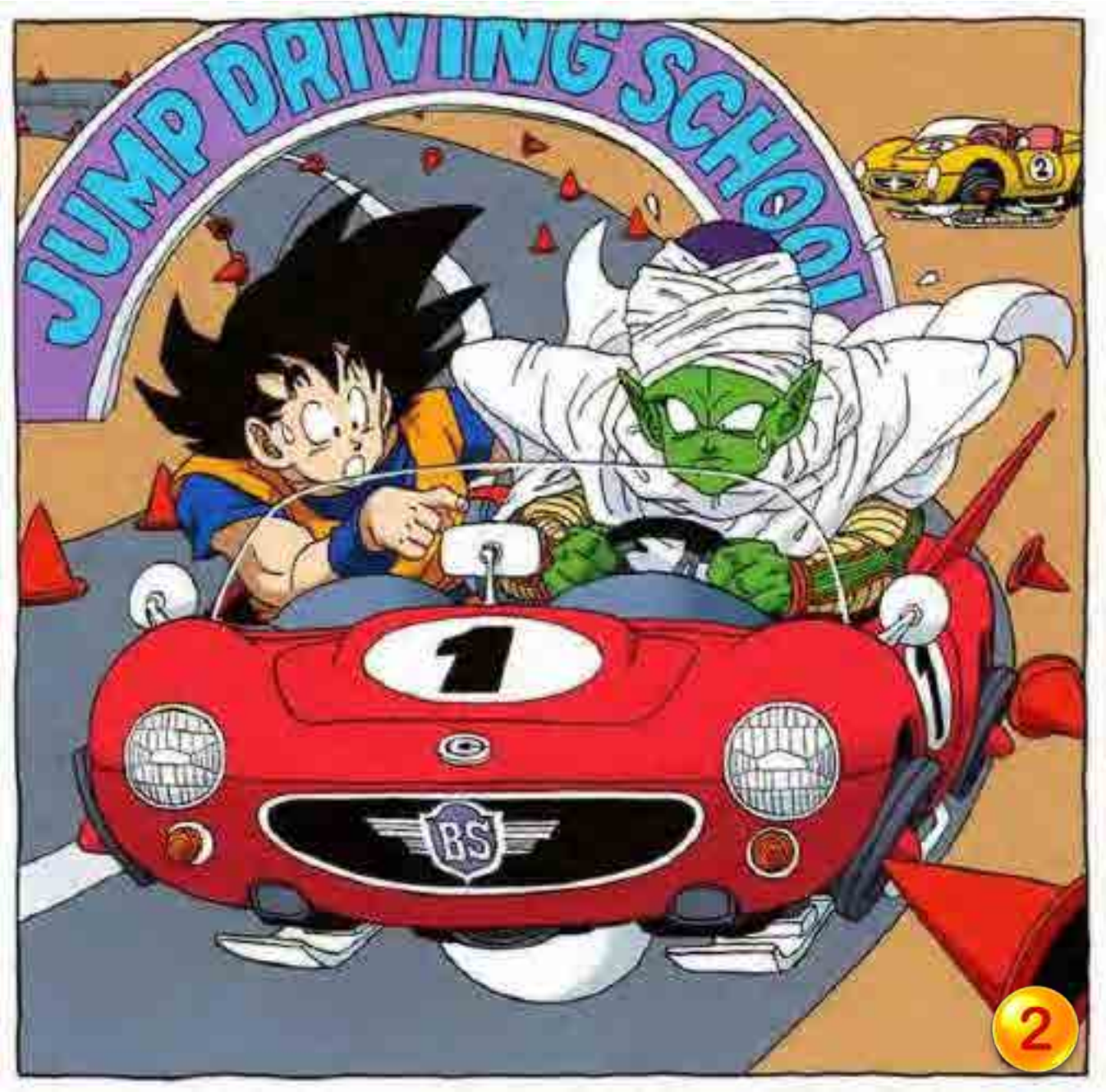
14. Teoría del Consumo Cultural y el Impacto Transmedia

El estudio del consumo cultural en torno a *Dragon Ball* se fundamenta en la teoría de la **transmedia** de **Henry Jenkins**, que explica cómo la narrativa de *Dragon Ball* se expande a través de múltiples medios, incluyendo la serie de anime, los videojuegos, el merchandising y el cine (Jenkins, 2006). Este enfoque permite analizar cómo *Dragon Ball* se convierte en un fenómeno cultural global, influyendo en la sociedad y manteniendo una base de seguidores comprometidos a lo largo de generaciones. La teoría de la **industria cultural** de la Escuela de Frankfurt también se aplica aquí, destacando cómo *Dragon Ball* trasciende su formato original de manga para convertirse en una parte integral de la cultura de masas (Adorno, 2002).

15. La Adaptación del Manga al Anime: Problemas y Aciertos

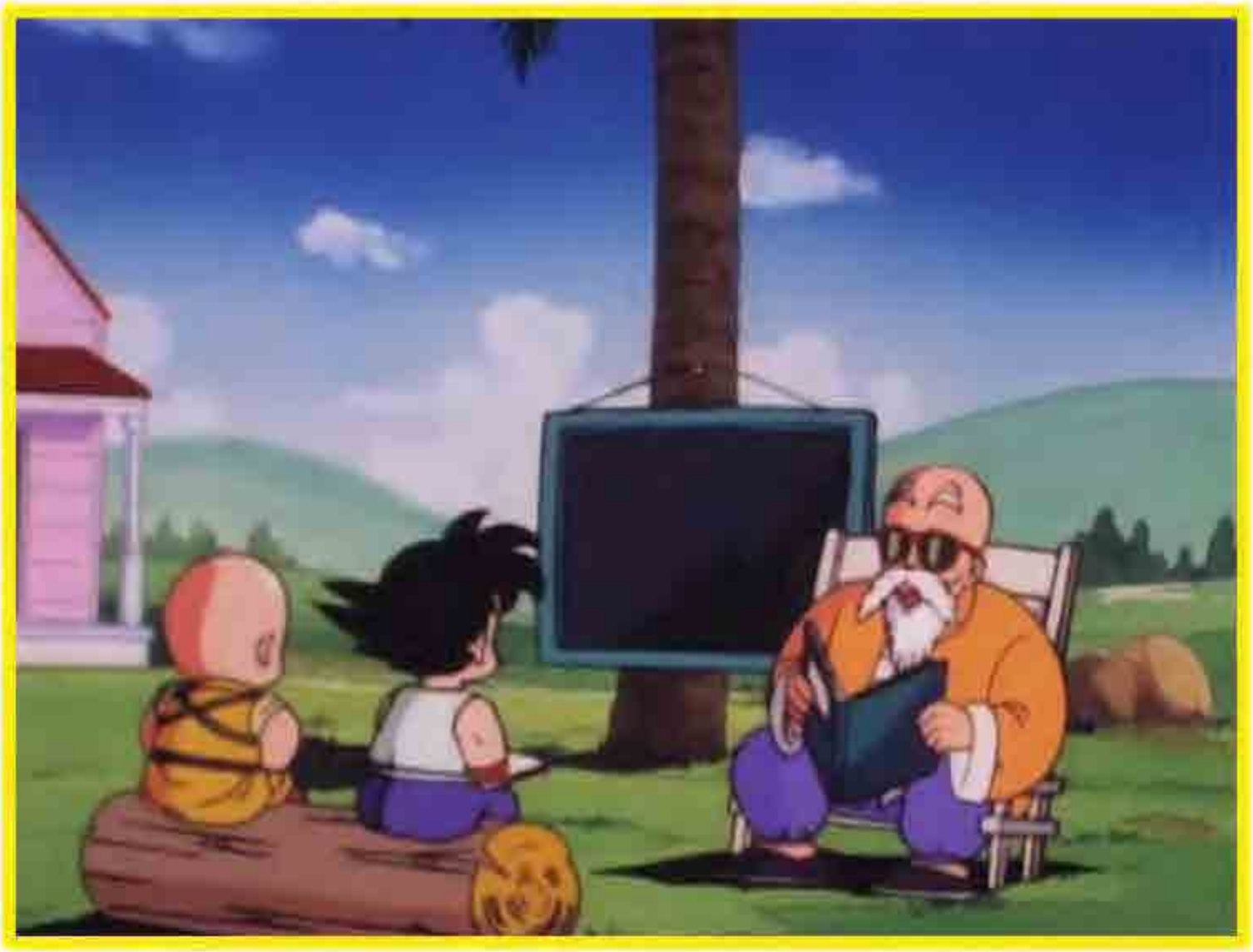
La adaptación de *Dragon Ball* del manga al anime plantea un desafío de traducción visual y narrativa que requiere un análisis teórico en el contexto de la **adaptación intermedia**. Según **Linda Hutcheon**, la adaptación conlleva la reinterpretación de una obra en un medio distinto, lo que en *Dragon Ball* se traduce en cambios narrativos y visuales que buscan respetar la esencia del manga, pero adaptándola a la estructura y lenguaje del anime. La adaptación incluye ajustes en el ritmo narrativo, la extensión de escenas de combate y la incorporación de nuevos elementos visuales y sonoros que potencian la experiencia del espectador (Hutcheon, 2013).

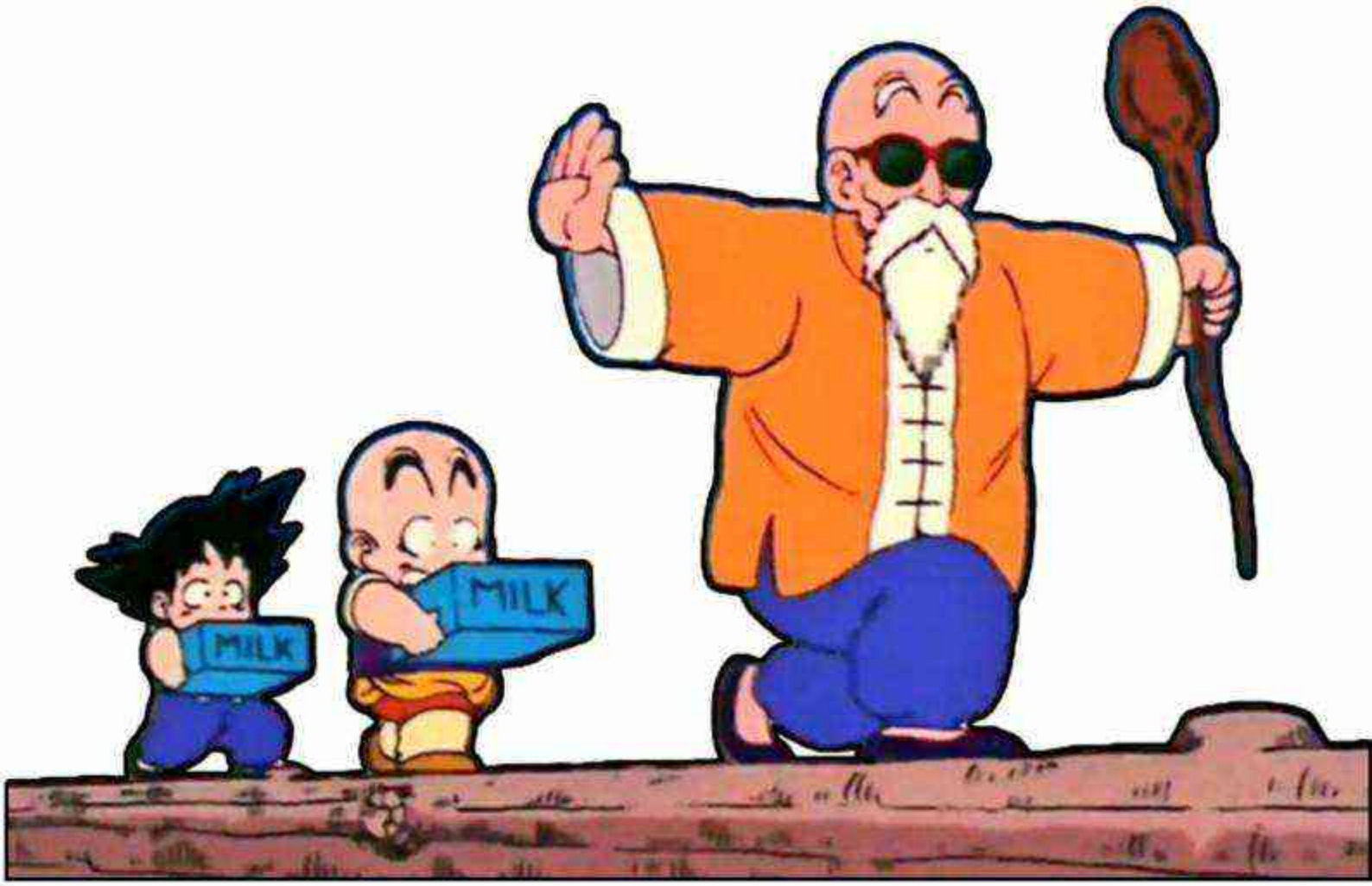
Este marco teórico trata de proporcionar los cimientos conceptuales para explorar *Dragon Ball* desde una perspectiva integral, abordando su contenido como una obra de arte y reflexión cultural, integrando la teoría audiovisual y la narrativa del cómic junto con los procesos de creación y animación. A lo largo de la Tesis, cada uno de estos conceptos se desarrollará en profundidad para analizar cómo *Dragon Ball* combina elementos filosóficos, narrativos y culturales, consolidándose como una obra influyente en el panorama global.




CAPSULE
CORP.
BIRD STUDIO
CAPSULE
CORP.
53
KAME
KAME
GOODYEAR
GOODYEAR

c) Metodología




MILK
MILK

c. METODOLOGÍA

1. Introducción General: La Necesidad de una Metodología Multidisciplinaria en el Análisis Histórico-Artístico

El análisis de la obra de Akira Toriyama, abarcando tanto el manga como el anime, exige una aproximación metodológica que transcienda los límites tradicionales de la investigación monodisciplinaria. La multiplicidad de factores que convergen en la creación y recepción de su obra, así como la profunda interconexión de contextos culturales, sociales, ideológicos y personales, demanda un enfoque multifacético. Esto es particularmente relevante cuando se trata de una tesis doctoral cuyo objetivo es ofrecer un análisis exhaustivo y comprensivo, que no se limite a la descripción formal o a la interpretación superficial de la obra, sino que profundice en sus significados, influencias y en las condiciones de producción que la rodean.

Por ello, la presente tesis plantea la necesidad de aplicar una serie de métodos que pertenecen al campo histórico-artístico, combinados con herramientas provenientes de disciplinas como la biografía, la sociología, la psicología y la antropología. De esta manera, podemos abordar el análisis de la obra de Toriyama desde diferentes ángulos, desentrañando las complejidades inherentes a su narrativa visual, su contexto de producción y las estructuras ideológicas y simbólicas que subyacen en ella. La obra de Toriyama no solo es un producto cultural, sino un fenómeno que involucra múltiples niveles de interpretación, desde lo biográfico hasta lo iconográfico y lo ideológico.

2. El Método Biográfico: Contextualización Personal y Creativa del Autor

Uno de los pilares metodológicos de la investigación será el **método biográfico**, que en el ámbito de los estudios artísticos e históricos nos ofrece una herramienta indispensable para entender la obra en relación con la vida del autor. En este caso, el análisis biográfico se aplicará a Akira Toriyama, un creador cuya obra ha tenido un impacto significativo en la cultura popular global, pero cuya vida personal ha permanecido, en muchos aspectos, en el ámbito de la reserva y la privacidad.

El análisis biográfico en esta tesis no buscará un enfoque exhaustivo, dado que Toriyama es un autor célebremente reservado y escasamente ha dejado ver su vida privada en las múltiples entrevistas o declaraciones públicas que ha ofrecido. No obstante, el análisis se basará en las referencias autobiográficas que el propio autor ha proporcionado en sus

cartas a los lectores y en las entrevistas concedidas en diferentes momentos de su carrera. Aquí, se realizará una cuidadosa selección de material relevante que permita trazar un hilo conductor entre la juventud de Toriyama, su evolución profesional y su impacto en la creación de obras como *Dragon Ball*, *Dr. Slump* y otras.

El objetivo de este análisis no será solo presentar la biografía de Toriyama de manera cronológica, sino interpretar cómo ciertos aspectos de su vida personal y su entorno cultural influyeron en sus decisiones creativas. A través de las entrevistas y cartas, se podrán identificar claves de su formación artística, sus influencias, la transición de diseñador a creador de manga, y cómo su contexto personal se refleja en el desarrollo de temáticas recurrentes en sus historias, tales como la superación personal, la tecnología y la relación entre el humor y la épica (Bertaux, 1997).

3. El Determinismo Sociológico e Ideológico: La Obra de Toriyama en su Contexto Cultural y Filosófico

El enfoque biográfico, sin embargo, resulta insuficiente para comprender por completo la obra de Akira Toriyama, la cual también responde a dinámicas sociales e ideológicas más amplias. Para profundizar en este aspecto, recurriremos al **determinismo sociológico e ideológico** basado en el pensamiento de **Georg Wilhelm Friedrich Hegel**. La obra de Hegel, que ubica al individuo y su producción cultural dentro de un entramado histórico y social, nos proporciona un marco teórico robusto para analizar cómo la obra de Toriyama se ve influenciada por las circunstancias socioculturales de la posguerra en Japón, así como por las transformaciones que experimentó la sociedad japonesa en las décadas de los 70, 80 y 90, cuando la obra del autor alcanzó su mayor auge.

Desde la perspectiva hegeliana, el espíritu de una época (Geist) impregna la producción cultural, y la obra de Toriyama no es una excepción. El auge económico de Japón en las décadas posteriores a la Segunda Guerra Mundial, junto con su creciente globalización, puede verse reflejado en la proliferación de personajes que representan la búsqueda de poder, la innovación tecnológica y la interacción con lo global y lo cósmico. De este modo, el enfoque hegeliano nos permitirá leer la obra de Toriyama no solo como una expresión de sus inquietudes personales, sino como una respuesta a los cambios y tensiones sociales e ideológicas que atravesaban Japón en ese momento.

Asimismo, este método nos permitirá analizar cómo se articula la idea de "destino" en las narrativas de Toriyama, en donde los personajes suelen verse inmersos en tramas que los llevan a luchar no solo contra adversarios externos, sino contra limitaciones

autoimpuestas, en un reflejo del ideal hegeliano de la libertad como autoconciencia. La dialéctica de maestro-discípulo, que aparece repetidamente en *Dragon Ball*, será interpretada desde este prisma, entendiendo que las relaciones de poder y aprendizaje entre los personajes pueden verse como metáforas de las tensiones entre individuo y sociedad, o entre lo particular y lo universal (Hegel, 2001).

4. Método Psicológico y Antropológico: Profundizando en las Estructuras Psíquicas y Culturales

El **método psicológico** complementará el análisis anterior al ofrecernos una visión sobre las motivaciones internas de los personajes y las dinámicas interpersonales que estructuran la narrativa de Toriyama. La psicología de los personajes en *Dragon Ball*, por ejemplo, no solo es lineal o superficial, sino que encierra procesos complejos que involucran la autoexploración, el desarrollo del "yo" frente al "otro" y las profundas transformaciones psicológicas a través del enfrentamiento con el peligro o la adversidad. Para este análisis, recurriremos a las teorías de **Carl Jung** sobre el inconsciente colectivo y los arquetipos, puesto que las historias de Toriyama están pobladas de figuras arquetípicas: el héroe, el mentor, el trickster, la figura paterna, entre otros. Los personajes de *Dragon Ball* pueden ser vistos como encarnaciones de estos arquetipos universales, lo que permite conectar la obra de Toriyama con mitos y leyendas de diversas culturas, enriqueciendo así su lectura. La constante transformación de personajes como Goku, que pasa por diferentes "estadios" de poder y conciencia de sí mismo, será analizada como una representación del arquetipo del "viaje del héroe", presente en la mitología desde la Antigüedad (Jung, 2011).

Por otro lado, el **método antropológico** nos permitirá estudiar las estructuras culturales y mitológicas presentes en la obra de Toriyama desde una perspectiva más amplia. Las referencias a mitos y leyendas tanto de origen japonés como internacional en *Dragon Ball* serán desentrañadas mediante un análisis comparativo, examinando cómo Toriyama adapta y reinventa estas estructuras simbólicas para crear una narrativa que resuena tanto a nivel local como global. Además, estudiaremos cómo se representan y reinventan rituales sociales y culturales, como el combate, la competencia o la búsqueda de poder, que son fundamentales en la obra del autor (Geertz, 2000).

5. Método Iconográfico: Desentrañando el Significado Visual en la Obra de Toriyama

El **método iconográfico** constituirá una de las columnas vertebrales de este estudio, debido a que la obra de Akira Toriyama es eminentemente visual. Tanto en el manga como en el anime, la narrativa se articula a través de imágenes que están cargadas de símbolos, y cuya interpretación trasciende la mera observación de lo gráfico. Este método, derivado principalmente de las aportaciones de **Erwin Panofsky**, **E.H. Gombrich**, **Umberto Eco** y **Aby Warburg**, nos permitirá descomponer las complejas estructuras visuales que conforman el lenguaje gráfico y narrativo de Toriyama (Mitchell, 2005).

5.1. Nivel Pre-iconográfico: Descripción Formal de los Elementos Visuales

El primer nivel del análisis iconográfico será el **pre-iconográfico**, es decir, la observación y descripción de los elementos formales en las imágenes que presenta la obra de Toriyama, sin entrar aún en su significado simbólico. Este proceso es fundamental, ya que nos permitirá hacer un inventario exhaustivo de los motivos visuales recurrentes en la obra, como los personajes, sus características físicas, la distribución del espacio, los objetos y las acciones.

Por ejemplo, en el manga y anime de *Dragon Ball*, se analizarán aspectos como la Disposición de los personajes dentro de las viñetas o los planos, el diseño de los escenarios y la evolución estética de las técnicas de combate. Asimismo, aspectos clave como los detalles del vestuario, las expresiones faciales, y la organización espacial de los combates ofrecen pistas sobre el dinamismo y la tensión narrativa que subyace en la obra. Este nivel pre-iconográfico será especialmente útil para identificar patrones visuales que se repiten a lo largo de la obra y que conforman el "vocabulario visual" de Toriyama, como el uso del cabello en diferentes colores o formas, que reflejan el poder creciente de los personajes (Panofsky, 1985).

5.2. Nivel Iconográfico: Interpretación Cultural e Histórica de los Motivos Visuales

Una vez que hemos descrito los elementos formales, el siguiente paso será su interpretación iconográfica. En esta fase, relacionaremos las imágenes con sus significados culturales y contextuales, interpretando los símbolos dentro del marco histórico y social en el que fueron creados. Esto nos permitirá profundizar en cómo la obra de Toriyama no solo responde a las convenciones del manga y el anime, sino también

a un imaginario simbólico más amplio que abarca elementos de la cultura japonesa tradicional y contemporánea, así como referencias universales.

Por ejemplo, uno de los motivos visuales más recurrentes y cargados de simbolismo en *Dragon Ball* es el uso de las **esferas del dragón**, que evocan no solo la fantasía, sino también la mitología y las tradiciones orientales relacionadas con los dragones como seres de poder y sabiduría. Las esferas, cuando se reúnen, tienen el poder de convocar a un dragón que concede deseos, una clara referencia a la creencia en seres míticos capaces de otorgar favores divinos. Desde un punto de vista iconográfico, estas esferas representan mucho más que objetos de deseo: son símbolos del poder y del destino, recurrentes en las narrativas míticas.

Además, otro símbolo visual potente es el uso del **cabello** de los personajes como indicador del poder. En su estado natural, los personajes tienen colores de cabello comunes, pero en transformaciones de alto poder, como el famoso estado de **Super Saiyajin**, el cabello de Goku y otros personajes cambia a un tono dorado o plateado, que representa tanto una transformación interna como una exteriorización de una fuerza que trasciende lo humano. Este recurso visual no solo comunica el crecimiento del personaje en términos de poder, sino que también crea una iconografía reconocible instantáneamente en la cultura pop global (Panofsky, 1985).

5.3. Nivel Iconológico: Significados Profundos y Filosóficos en la Narrativa Visual

El tercer nivel del análisis iconográfico es el **iconológico**, que busca desentrañar los significados más profundos, filosóficos y existenciales que subyacen en las imágenes. Este nivel será crucial para captar la complejidad cultural y simbólica de la obra de Toriyama, ya que la iconografía no se limita a transmitir narrativas simples, sino que puede funcionar como un vehículo para la reflexión sobre temas universales, como la vida, la muerte, el poder y la trascendencia (Panofsky, 1985).

El concepto de **transformación** en *Dragon Ball*, particularmente las múltiples transformaciones de los Saiyajin, no solo debe entenderse como una simple evolución de poder físico, sino también como una metáfora visual de la búsqueda de trascendencia espiritual y existencial. Esta noción puede vincularse con los ideales filosóficos y culturales del **budismo** y el **shintoísmo**, en los que el crecimiento personal y la superación de límites son pilares fundamentales. A nivel iconológico, las transformaciones de Goku y otros personajes representan la continua lucha del ser humano por alcanzar un estado

superior de conciencia y poder, un viaje que resuena con las ideas de perfeccionamiento moral y espiritual presentes en la filosofía oriental.

A partir de esta lectura iconológica, también se puede establecer un paralelismo con el pensamiento **hegeliano**, ya que las sucesivas transformaciones de los personajes podrían interpretarse como una manifestación visual de la dialéctica del devenir: cada transformación implica una superación del estado anterior, en una progresión hacia un estado más elevado de poder y autoconciencia. Esta dinámica no es solo física, sino que tiene implicaciones profundas sobre el concepto de libertad, en tanto que los personajes logran un mayor grado de control sobre su destino y su entorno con cada transformación.

5.4. Adaptación del Método Iconográfico a la Narrativa Fílmica del Anime

En el caso del anime, el análisis iconográfico se complementará con un enfoque **cinematográfico**, ya que el movimiento, la composición de escenas, la música y el ritmo visual juegan un papel crucial en la forma en que se construye el significado. Aquí, recurriremos a las teorías del análisis fílmico para entender cómo los símbolos visuales funcionan en el marco del movimiento y la temporalidad, aspectos que no están presentes en el manga, pero que son vitales en la animación.

El anime permite explorar el uso de colores, efectos de sonido y composición de planos para subrayar el simbolismo visual. Por ejemplo, el uso de **colores vibrantes** en las transformaciones de los personajes, como el resplandor dorado de los Super Saiyajin o el azul eléctrico de los Super Saiyajin God, no solo tiene una función estética, sino que también comunica visualmente la intensidad y la magnitud del poder alcanzado. Los efectos de sonido y la música que acompañan estas transformaciones refuerzan la carga simbólica del momento, generando una experiencia audiovisual que intensifica el significado emocional y filosófico (Cuéllar, 2009).

Asimismo, el **movimiento de cámara** en las secuencias de combate y en las transformaciones, donde la cámara gira, se desplaza y enfoca diferentes ángulos, añade capas de significado al representar no solo la acción física, sino la monumentalidad de los momentos de poder o revelación. Este análisis del **lenguaje cinematográfico** en el anime será esencial para captar cómo los símbolos se amplifican y adquieren un nuevo significado cuando se incorporan al flujo visual del cine animado

(Cuéllar, 2009).

d) Estado de la cuestión




TORI

d. ESTADO DE LA CUESTIÓN

El **Estado de la Cuestión** acerca de nuestra línea de investigación es, de salida, muy rico, con múltiples artículos y tomos donde se tratan distintas facetas de la obra de Toriyama. Los compendios, recopilaciones y estudios acerca de Dragon Ball son numerosísimos, traducidos a múltiples idiomas y con un análisis muy profundo de diferentes aspectos. Normalmente, la gran mayoría de ellos analizan la estructura de la serie, cómo se distribuyen las diferentes sagas, la temática de las mismas… Los personajes, según sus razas, atribuciones, habilidades, técnicas o poderes son objeto de estudio minucioso en estos compendios. También lo son los diferentes planetas y escenarios, curiosidades como los nombres de los personajes y sus significados, las relaciones que tienen entre ellos, la repercusión de la serie o, como en este trabajo, un contexto histórico y social en la época de su publicación, biografía del autor, etc…

En alguno de estos compendios se desgajan aspectos que tienen que ver con la filosofía que subyace tras un análisis iconológico de la serie, que trataremos en profundidad en el presente trabajo, aunque no los estudian como tales, sino englobados en descripciones generales, sin entrar en comparaciones con autores clásicos, paralelismos filosóficos… ni siquiera se hace mención a las referencias que podrían suscitar sobre temas tratados en los diferentes ámbitos de la historia, la historia del arte o la filosofía. Podemos afirmar, por lo tanto, que no hay un análisis absoluto de Dragon Ball como tal, intentando humildemente compilar en este trabajo todo aquello que tenga que ver con nuestra materia y la obra de Toriyama, desde todos los puntos de vista posibles, estableciendo un catálogo completo donde el análisis formal, el análisis iconográfico y, lo que es más importante, la significación iconológica que destila, sin pasar por alto el impacto social de nuestro tema de investigación y el género artístico al que pertenece, la aportación cultural oriental gracias, en buena medida, a la globalización y la fácil distribución y traducción de materiales audiovisuales. También se tocarán temas relativos a la problemática y la polémica que ha suscitado la obra en el pasado, debido a la violencia que se aprecia en determinados momentos de la serie y actuales, entrando de lleno, incluso, en el debate de género.

Para el **análisis de las fuentes**, hemos establecido una diferenciación, siguiendo las indicaciones de la formación previa recibida a este respecto, de la siguiente forma:

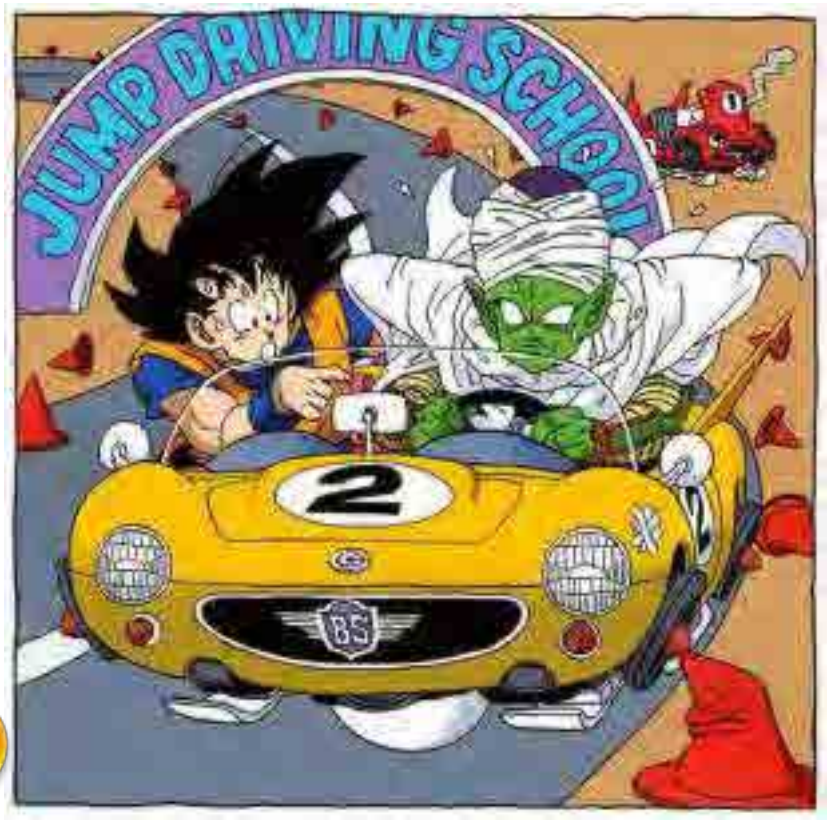
Primarias: La propia obra *Dragon Ball*, tanto en formato manga como en anime, serán las fuentes primarias por excelencia. No obstante, tendremos también como fuentes primarias las OVA's (esto es, los filmes independientes de la serie animada), las series oficiales aunque no canónicas (las que se desarrollan al margen de la trama de la serie principal o sus filmes canónicos), entrevistas al autor (recogidas en las publicaciones y revistas donde se han ido divulgando las historietas, así como las pocas que tenemos en radio o tv) y, por último, los diferentes videojuegos que han sido supervisados directamente por el autor y cuentan con su aprobación artística y argumental.

Secundarias: Todos los artículos de estudio y análisis, compendios, recopilatorios y volúmenes dedicados a la obra, como hemos comentado, en los diferentes aspectos que se abordan en cada uno de ellos. El grado de autoridad varía, como no puede ser de otra manera, puesto que algunos de estos compendios o volúmenes han sido publicados por la misma editorial que el manga original, por lo que cuentan con material de primerísima mano para su análisis, así como el acceso directo al autor. Como es natural, no será lo mismo aquello que figure en un volumen de la propia Bird Studio que un artículo publicado por un tercero que nada tenga que ver con la editorial.

En el desarrollo de una tesis doctoral centrada en *Dragon Ball*, la revisión y articulación de fuentes secundarias constituye un paso fundamental para construir una base interpretativa sólida. La bibliografía crítica sobre la obra de Akira Toriyama ha ido ampliándose en las últimas décadas, generando aproximaciones diversas desde los ámbitos cultural, filosófico y narrativo. Sin embargo, dichas aproximaciones tienden a ser fragmentarias, lo que ha motivado que en esta investigación optemos por un abordaje lo más riguroso que nos ha sido posible y por un aparato teórico que esperamos haya sido lo suficientemente sólido como para integrar las diversas dimensiones de análisis. Entre las fuentes más prolíficas destaca **Derek Padula**, cuya serie *Dragon Ball Culture* (volúmenes 1 a 7) aborda con amplitud los referentes religiosos, filosóficos y culturales que atraviesan la obra. Esta línea se complementa con su ensayo *"It's Over 9,000!"*, centrado en el simbolismo del poder. Aunque sus aportaciones resultan fundamentales, la dispersión temática y la falta de una arquitectura teórica cohesiva obligan a una relectura crítica e integradora. Desde una perspectiva sociológica y de recepción, **Ramírez Jurado** (*Dragon Ball. Fenómeno social*) y **P. V. Flores** (*Son Goku made in Spain*) ilustran el impacto cultural y generacional del anime, particularmente en el contexto hispano. Estas fuentes contextualizan la circulación social de la obra, aunque sin profundizar en sus

mecanismos narrativos ni simbólicos. Las publicaciones de **Martínez & Rubio** (*Luz, fuego, destrucción* y *Kame Hame Ha!*) ofrecen una sistematización clara del universo argumental, personajes y evolución editorial. Su función como repertorios de referencia es útil, si bien su vocación divulgativa limita su alcance crítico. Del mismo modo, recopilaciones como *Dragon Ball entrevistas y artículos* y *Dragon Ball retrospectives* permiten acceder a material testimonial relevante, aunque carecen de una intención analítica profunda. El ensayo de **G. Molina-Gavilán**, *Mitos y realidades en Dragon Ball*, introduce con acierto la relación entre la narrativa de la serie y los arquetipos míticos universales, proponiendo una lectura simbólica del relato. Por otro lado, autores como **H. Basharat** y **J. D. Harlock** proponen aproximaciones desde el daoísmo y el budismo zen, destacando las resonancias espirituales de la obra. Aunque iluminadoras, estas interpretaciones permanecen acotadas y no pretenden ofrecer una visión totalizadora. Por ello, esta tesis se plantea como un intento de tejer una lectura articulada que recoja estas diversas perspectivas y las someta a una interpretación conjunta, consciente de sus límites, pero orientada a enriquecer la comprensión global de la obra.

A este esfuerzo analítico se suma la consideración del lenguaje visual característico de **Akira Toriyama**, cuyo estilo de dibujo se inscribe en una tradición estética consolidada dentro de la historia del manga y el anime. Su diseño de personajes, marcado por una economía formal, gran expresividad y claridad narrativa, ha contribuido a definir los cánones visuales del shonen moderno. Esta dimensión estilística no solo complementa el análisis narrativo, sino que permite situar *Dragon Ball* dentro de la evolución formal del medio, como una obra que no sólo impactó por su relato, sino también por la potencia de su gramática visual.



3


LU029

e) El padre de Dragon Ball, Akira Toriyama




TORI

e. EL PADRE DE DRAGON BALL, AKIRA TORIYAMA (鳥山 明)

Akira Toriyama nació el 5 de abril de 1955 en Kiyosu, prefectura de Aichi, Japón, y falleció el 1 de marzo de 2024, en su misma residencia y localidad de siempre. Reconocido mundialmente como mangaka y diseñador de personajes, su trabajo revolucionó el manga y el anime con creaciones emblemáticas como *Dr. Slump* y *Dragon Ball*, además de participar en el diseño de personajes de populares videojuegos como *Dragon Quest*, *Chrono Trigger* y *Blue Dragon*. Su impacto en la industria fue tal que influyó a futuras generaciones de autores, como Eiichiro Oda y Masashi Kishimoto, quienes lo consideran un referente esencial.

Desde joven, Toriyama mostró habilidades artísticas, motivadas en parte por su amor por los animales y vehículos, y por películas de animación como *101 dálmatas*, que lo impresionaron profundamente. Durante la escuela primaria, su interés por el manga fue alimentado por la obra *Astro Boy* de Osamu Tezuka y por el acceso a manga de compañeros de clase, así como por programas de televisión de *tokusatsu* como *Ultraman* y las películas de *Gamera*. En la secundaria asistió a una escuela enfocada en diseño creativo, donde, si bien su interés se centraba más en socializar, comenzó a desarrollar su estilo artístico (Josh, 2024).

"Hablo de antes de empezar la escuela secundaria. Yo era muy travieso, pero me encantaba dibujar. Siempre dibujaba animales y vehículos porque era lo que más me gustaba. Un día fui a ver la película de dibujos animados 101 dálmatas de Walt Disney y, ante aquella perfección, casi me caigo de espaldas. "¡Cuánto me gustaría dibujar así!" pensé. Después de esto, el jovencito Toriyama se quedó enganchado al dibujo."
(Toriyama, 2011. Págs. 236-237).

"Cuando entró en la escuela primaria, el jovencito Toriyama seguía siendo muy travieso. Me pasaba todo el día en la calle haciendo gamberradas hasta que se hacía de noche. Y luego, en casa, pasaba todo el rato dibujando. Un día, fui a casa de una amiguita (en aquel tiempo ya sólo era amable con las chicas) y allí había montones de mangas de su hermano mayor. Me quede perplejo. Nunca había visto tantos juntos. Otro día fui a casa de un vecino que tenía televisión y, cuando vi la tele por primera vez, me quedé aún más

perplejo. Al jovencito Toriyama le pasaban cada día cosas más interesantes."
(Toriyama, 2011. Págs. 236-237).
"A pesar de que, mientras estaba en la escuela primaria, me volvía loco por los mangas, no sé exactamente por qué, cuando entré en la escuela secundaria dejé de leerlos. Yo creo que fue porque empecé a aficionarme al cine y a la televisión. Sin embargo, seguía gustándome dibujar y mis libros de texto y mis libretas estaban llenas de bocetos. Era una época en la que los chavales estábamos llenos de vida y casi nadie iba a clases de repaso después de la escuela. Todos jugábamos apasionadamente en la calle hasta que se ponía el Sol. Y, sin embargo, ahora de adultos todos somos excelentes personas."
(Toriyama, 2011. Págs. 236-237).
En sus primeros años de carrera, Toriyama trabajó en una agencia de publicidad en Nagoya, donde diseñaba carteles, pero después de tres años dejó el puesto para dedicarse al manga. Su primer gran éxito llegó con *Dr. Slump*, un manga serializado entre 1980 y 1984 en *Weekly Shonen Jump*, que narra las aventuras cómicas de un inventor y su robot Arale. Este éxito le hizo ganar en 1981 el Premio Shogakukan Manga al mejor manga shonen y fue adaptado en una serie de anime, consolidando su presencia en la cultura japonesa con retransmisiones que se mantuvieron hasta 1999 (Josh, 2024).

"Como tenía tanta afición a dibujar, entré en una escuela de diseño. Me seguía gustando dibujar, pero divertirme me gustaba aún más. Cuando terminaba la escuela, me iba a comer fideos chinos, a una tienda de juguetes, a los grandes almacenes, a jugar a los bolos, a jugar al billar, etc. Ni una sola vez me fui directamente a casa. La verdad es que ya casi nunca leía manga y sólo a veces dibujaba alguno. Cuando estaba a punto de graduarme, tuve que enfrentarme a la decisión de qué camino tomar, si ir a la universidad o ponerme a trabajar. Mis padres no estaban de acuerdo, pero yo no lo dudé ni un momento al decidir que quería trabajar. No tenía ganas de estudiar más y pensaba: ¡Mis dibujos son tan buenos que tendrán éxito enseguida!. Yo era muy chulo de joven."
(Toriyama, 2011. Págs. 236-237).
"Entré a trabajar en un estudio de diseño y, como tenía mucha maña, lo hacía bien. Pero me cuesta despertar por la mañana y siempre llegaba tarde. Además, como era una empresa más bien grande, eran muy exigentes con la forma de vestir. A mí me gusta vestir de cualquier manera y me regañaban a menudo. En una palabra, yo no encajaba bien en la sociedad. Finalmente me cansé de ir a la empresa y, después de 2 años y medio, lo dejé. Sin embargo, ahora que lo veo a distancia, reconozco que para

algo me sirvió ya que me permitió ver el sistema por dentro. Los dibujantes que pasan de ser estudiantes a trabajar por su cuenta no pueden hacerse cargo nunca de ello."
(Toriyama, 2011. Págs. 236-237).

"Dejé la empresa sin tener nada a la vista y tuve problemas porque quería divertirme y no tenía dinero para ello. Un día, en un tomo de manga que había en una cafetería, vi un artículo que pedía que se les enviaran mangas para un concurso. ¡Yo quería ganar aquel premio! y así fue como por primera vez dibujé un manga de verdad. Cuando lo mandé, estaba muy seguro de mí mismo, pero ni siquiera fue seleccionado. El premio al agua. Tuve una fuerte decepción pero, sobretodo, me enfadé mucho. De la misma rabia, dibujé enseguida otro manga y lo envié. Fue rechazado otra vez. Entonces recibí una llamada de un ángel: "Todavía lo haces mal, pero puede que tengas posibilidades. Dibuja más mangas y mándamelos". Era el editor, el Sr. Torishima. Me puse a dibujar a tope y a mandarle mangas y, al cabo de un tiempo, debuté, por eso, aún ahora, estoy tremendamente agradecido al Sr. Torishima."
(Toriyama, 2011. Págs. 236-237).

Tras la conclusión de *Dr. Slump*, en 1983, Toriyama desarrolló una historia corta llamada *Dragon Boy*, que sirvió como base para su obra más conocida, *Dragon Ball*, publicada en 1984. En esta serie, los personajes Son Goku y sus amigos se embarcan en la búsqueda de las siete esferas del dragón. *Dragon Ball* rápidamente se convirtió en uno de los mangas más populares de la historia, alcanzando más de 260 millones de copias vendidas. Su adaptación al anime fue fundamental para llevar la cultura del manga y anime al público occidental (Josh, 2024).

A finales de los años 90, después de la serie *Dragon Ball Z*, el estudio Toei Animation creó una continuación, *Dragon Ball GT*, en la que Toriyama solo participó en algunos conceptos de diseño y arte. Con *Dragon Ball* finalizado, Toriyama se dedicó a crear historias más breves, como *Cowa!*, *Kajika*, *Sand Land* y *Neko Majin*. En 2008, participó en la creación de una OVA especial de *Dragon Ball Z* con motivo del aniversario de *Weekly Shonen Jump*. En 2010, lanzó *Kintoki* y, un año después, colaboró en un video de concientización para apoyar a las víctimas del terremoto y tsunami de Japón.

En 2013, Toriyama regresó a *Dragon Ball* al participar en la película *Dragon Ball Z: Battle of Gods*, en la que colaboró desde las etapas iniciales de guion. Esta película marcó su regreso a la franquicia después de 17 años. En 2015, se estrenó el anime *Dragon Ball Super*, en el que Toriyama se encargó del argumento general, dejando el guion del manga en manos de Toyotaro, un artista que él eligió personalmente. Más tarde,

en 2018, escribió y supervisó la película *Dragon Ball Super: Broly*, dirigida por Tatsuya Nagamine, que tuvo un gran éxito de crítica y público (Josh, 2024).

A lo largo de su carrera, además de sus obras de manga, Toriyama se distinguió como diseñador de personajes de videojuegos, comenzando con *Dragon Quest* en 1986, seguido de *Chrono Trigger* en 1995 y *Blue Dragon* en 2006. *Blue Dragon*, una de sus últimas grandes contribuciones al anime, explora un mundo de sombras que cobran vida y sigue la historia de Shu, un joven cuya sombra, el Blue Dragon, se convierte en un poderoso aliado. Sin embargo, ha tenido un peso muy relevante en las últimas producciones de Toei: *¡Dragon Ball Super – Super Hero! y Dragon Ball DAIMA*, obra que se estrenó a título póstumo, donde se inmiscuyó plenamente tanto en diseño de personajes, historia como en aspectos propios de la animación.

En su vida personal, Toriyama se casó el 2 de mayo de 1982 con Yoshimi Katō, quien trabajaba como asistente bajo el seudónimo Nachi MiKami en *Dr. Slump*. Tuvieron dos hijos: su hijo Sasuke, nacido el 23 de marzo de 1987, y su hija Kikka, nacida en octubre de 1990. Notoriamente reservado y amante de la vida tranquila, vivió en su estudio de Kiyosu y usó un avatar robótico, *Robotoriyama*, para representarse en sus entrevistas y publicaciones, popularmente conocido como *Tori bot*. *Tori bot* es un personaje inspirado en el propio Akira Toriyama, creado como su alter ego humorístico para aparecer en momentos cómicos. Toriyama utiliza a *Tori bot* para representarse a sí mismo, principalmente en su obra *Dr. Slump*, y ocasionalmente en *Dragon Ball*, aunque en menor medida (Josh, 2024).

En cuanto a sus aficiones, Toriyama sentía una gran pasión por los autos y motocicletas, una afición que heredó de su padre, así como por el modelismo y la colección de autógrafos de otros artistas de manga. Amante de los animales, tuvo desde su infancia varias especies como mascotas, algunas de las cuales inspiraron personajes de sus historias, como Karin y Bills. Además, diseñó modelos de plástico para la marca Fine Molds, mostrando su creatividad más allá del manga.

Su afición por la fauna se explica con la totalidad de mascotas que se le han conocido a lo largo de los años. Entre 1980 y 1984, durante la publicación de *Dr. Slump* en las páginas de *Shonen Jump*, tuvo dos perros llamados Turbo-maru y Turbo-maru II, una clara muestra de su originalidad. También tuvo un gato llamado Ohiru y varios pájaros, en línea con la mitad de su apellido y el nombre de su estudio, Bird. Entre los pájaros, se encontraban Koechi, Ichirou, Kii, Grey y Hime (Josh, 2024).

Entre 1984 y 1995, durante la época de *Dragon Ball*, Akira Toriyama tuvo varias mascotas adicionales. La más célebre de ellas fue una perra husky siberiano llamada Matoryoushiku, a la que cariñosamente llamaban Mato, y un welsh corgi llamado Toma, cuyo nombre es simplemente Mato escrito al revés. Mato fue muy querida por la familia Toriyama, y la muerte de la perra impactó profundamente a Akira. También estaba muy unido a Koge, un gato negro que incluso apareció en algunas de las portadas de *Dragon Ball* (y en el que se basó para la creación del gato del Dr. Brief, el padre de Bulma).

Durante este período, Toriyama tuvo varios pájaros, aunque no les dio nombre. Sin embargo, se sabe que sus especies preferidas son los periquitos y las aves acuáticas.

Pese a ser tímido y vivir prácticamente como un ermitaño (no podía salir a la calle si no era de incógnito, ya que siempre tenía un regimiento de seguidores suyos montando guardia a la puerta de su casa para presentarle sus respetos y admiración) no se puede afirmar que Akira Toriyama sea un autor antisocial ni que carezca de amistades; de hecho, cuenta con muchos amigos, entre ellos el renombrado Mazuka Katsura, conocido por sus obras como *Video Girl Ai* e *I's*. Toriyama también mantiene buenas relaciones con sus editores, siendo Kazuhiko Torishima el más famoso de ellos, quien trabajó con él en *Dr. Slump* y en la primera parte de *Dragon Ball*, hasta que Goku ganó el torneo. Curiosamente, Torishima inspiró el personaje Senbei y el malévolo profesor Mashirito, cuyo nombre es una inversión del de su editor. Por otro lado, Yu Kondo, su editor durante las sagas de los Saiyajins y la primera transformación de Cell, se dice que sirvió como modelo para Freezer, mientras que Fuyuto Takeda, su último editor, se dice que fue la inspiración para Bu (Josh, 2024).

A través de entrevistas recogidas en los *Daizenshus* de *Dragon Ball*, se puede deducir que Toriyama es un trabajador muy dedicado y perfeccionista, capaz de desestimar trabajo que realizó una semana atrás si no lo considera satisfactorio. Al trabajar desde casa, su rutina es poco convencional; suele dormir hasta el mediodía, luego se levanta, come y se pone a trabajar. Dedica toda la tarde a su labor, toma un descanso para pasear a su perro, cena, se da un baño y continúa trabajando hasta altas horas de la noche. Si comienza a ilustrar, prefiere terminarlo en una sola sesión, ya que, si deja algo a medias, le resulta difícil descansar por las noches, ya que sueña con ello. Además, se concentra tanto que a menudo no se percata de eventos externos, como terremotos, lo que ha mencionado en entrevistas. Tiene la curiosa costumbre de imitar la expresión del personaje que está dibujando, algo que divierte a su esposa y a su asistente, Takashi Matsuyama.

En el proceso de creación de personajes, primero desarrolla la trama y luego imagina al personaje y su personalidad en función del papel que desempeñará en el guion, antes de diseñar su apariencia. Por ejemplo, al crear las Ginew Tokusentai, se inspiró en las series de tipo sentai, que eran del agrado de su hija. Durante las sagas de Freezer y Cell, Toriyama no tenía una idea clara de cómo se desarrollarían los eventos y, complicando aún más las cosas con viajes espaciales e intertemporales, terminó pidiendo sugerencias a su editor (Josh, 2024).

En lo que respecta a sus personajes, los que más le gustan son Piccolo Daimaoh, su primer villano, Piccolo Jr. y Mr. Satán, conocido por su carácter cómico. Toriyama mencionó que tenía la intención de que Gohan asumiera el protagonismo en la historia, pero sintió que al personaje le faltaba carisma, lo que le llevó a optar por el regreso de Goku para continuar la trama. Desde que *Dragon Ball* finalizó, Toriyama ha dedicado su tiempo a su actividad favorita: estar con su familia. Con sus hijos ya crecidos y el acuario que requiere poco cuidado, su esposa ha empezado a participar en el proceso, coloreando sus historias (Josh, 2024).

Toriyama fue galardonado en 2019 con el título de Caballero de la Orden de las Artes y las Letras por el gobierno francés y fue nominado al Salón de la Fama de Will Eisner. En 2024, tras su fallecimiento, recibió el premio Lifetime Achievement Award en el Tokyo Anime Awards Festival, como homenaje póstumo, situándolo como Tesoro Nacional Japonés del Arte y la Cultura (Vall-Llobera, 2019).

Dejó numerosas entrevistas cortas, además de las que hemos reflejado más arriba, que no tienen desperdicio. En muchas de ellas se responde a aspectos referentes a Dragon Ball, como personajes, niveles de poder, casos sin una explicación clara… En otras, incluidas en sus obras a modo de fragmentos extra o bonus, nos cuenta multitud de anécdotas de su día a día como dibujante, sus preocupaciones o sus circunstancias personales, acompañándolas además de autorretratos o dibujos recurrentes. Auténticas joyas que, gracias a ellas, podemos conocer más profundamente a Toriyama y comprender en gran medida su obra:

(Todas las imágenes y sus respectivos escritos autobiográficos en (Toriyama A. Dragon Ball: Ilustraciones completas., 2011. Pág. 238-239. Ed. Planeta).



"El escenario en el que transcurren las aventuras de Dragon Ball parece China, pero no es únicamente China. La época en la que transcurren tampoco está delimitada con exactitud. El argumento, en general, es simple y está planteado de antemano, pero los detalles y el final los voy improvisando sobre la marcha. Este hecho me permite ilusionarme por ver cómo sigue la historia y sentirme más libre para dibujar lo que sea.
¡Esto es lo que me divierte!" – 1984 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



"Comenzamos un año, y me doy cuenta de que cuando dibujé mi primer cómic tenía veintitrés años. Empiezo este año con treinta. He logrado convertirme en un dibujante de cómics consagrado, pero esta profesión es muy dura. Cuando hay trabajo, estás tan ocupado que no tienes tiempo ni para dormir, y cuando no lo hay, como no sabes qué hacer, la única posibilidad es dormir. Así es la situación.
Odio estar tan ocupado, pero como no quiero carecer de dinero, trabajo todo lo que puedo." – 1985 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



"Una noche lluviosa de hace aproximadamente medio año, recogí a un gato. Me dio pena y decidí dejarlo quedarse en casa hasta que parara de llover, pero como era un gato muy simpático y cariñoso, decidí quedármelo.
Era negro, así que le llamé Koge (Chamuscado). Desde entonces, mi ayudante Motsuyama, al que no le gustan los gatos, tiene miedo de venir a trabajar a casa." – 1985 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



"Y he dicho muchas veces que no me gusta el frío. Si pongo la chaqueta, no me funciona bien el lápiz. Por eso, cuando comienza el frío, no monto en moto, ni voy en bicicleta, solo uso el coche. Como montañista, no soy muy valiente. A veces me atreveré a decir que me gustaría hibernar y estar todo el invierno pensando impacientemente: 'Esperemos que llegue pronto la primavera'." – 1985 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



"En mi barrio últimamente hay mucha animación. Se han abierto muchas tiendas, se han construido nuevas calles, lo que es muy útil, pero, a cambio, hemos dejado de ver comadrejas, faisanes y ruiseñores. También hay más ruido.

A mí, que soy originariamente del campo, me gusta más la vida tranquila y calmada. Aunque sé que hay muchos inconvenientes, me gustaría más vivir en el campo." – 1985

(Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Últimamente no tengo ganas de hacer ejercicio; hasta para ir por el vecindario utilizo el coche o la moto para todo, y, por llevar una vida tan cómoda, he descubierto que me está saliendo barriga.

Como esto no me gusta, he decidido ir en bicicleta para ponerme en forma. Sin embargo, como voy despacio para ver a las chicas que pasan por la calle, no me sirve como ejercicio. – 1985

(Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Ser miope no tiene ninguna ventaja. Cuando voy al mar o a la piscina, no puedo ver bien a las chicas en bañador. Muchas veces me digo: "¡Oh!", me pongo las gafas apresuradamente y resulta que es una venerable anciana. Entonces, me las vuelvo a quitar.

Una vez fui a un balneario donde se bañan juntos hombres y mujeres. Como veía todo borroso, me puse muy triste. ¡Maldita sea la miopía! ¡Cuidaos la vista! – 1987 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Los días que dibujo, me levanto a las 12 de la mañana, almuerzo y me pongo a trabajar a la 1, cuando llega mi ayudante Matsuyama. Entre las 7 y las 8 de la tarde ceno, saco al perro a pasear y les pongo la comida a los pájaros. Matsuyama se va a las 9, y yo continúo trabajando mientras veo la tele.

A las 11 me doy un baño y, después, sigo dibujando tranquilamente hasta las 4 de la madrugada, cuando me voy a dormir. Ese es uno de mis típicos días de trabajo. – 1987

(Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Mi hijo ya ha cumplido 5 meses y está cada día más grande y más sonoro. Pero Koge, el gato que teníamos antes de nacer el niño, no está muy tranquilo. Antes no se mostraba tan celoso y ahora se pasa el día pidiendo caricias. Se pone a dormir, a propósito, sobre el colchón del bebé, y, cuando abrazamos al niño, se pone como si fuera un bicho.

Espero que se hagan amigos. – 1987 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Hace muy poco tiempo, he tenido un hijo. Por fin me he convertido en padre.

Lo que me sabe mal es que no puedo salir a divertirme con mi mujer, los dos solos. Bueno, cuando el niño sea un poco mayor, seremos los tres, y como es un niño muy guapo, ¡te perdonamos!

Además, con la excusa de que son para el niño, me resulta más fácil comprar juguetes. Ahora tengo que alternar el trabajo con el cambio de pañales. - 1987

(Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Por primera vez, aparece una foto en esta sección. Somos mi hijo, Sosuke, y yo. Gracias a esta foto en la que salgo con cara de caérseme la baba, no he tenido que hacer el dibujo habitual, y he pensado: "¡Lo haré siempre así a partir de ahora!", dejándome llevar por la pereza.

La próxima vez pondré una foto de Koge, el gato, o de Toto, el perro. ¡A partir de ahora será así! - 1988

(Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Este es Koge, nuestro gato. Es tan negro que nunca sabemos si está o no. Lo recogí en la calle hace tres años, cuando aún era un cachorrito. Es muy simpático y sociable.

Es hembra y, cuando tuvo gatitos, todos estábamos preocupadísimos por el parto. Nacieron cuatro gatitos preciosos. Fue mi esposa quien le puso el nombre de Koge. – 1988 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Esta es Matoroyishika, nuestra querida perra. Es el nombre de un juguete artesanal ruso. Como resulta muy largo, la llamamos Mato. Es de raza siberiana y resulta muy bella con el pelo. A mí, que soy tan friolento, me da mucha envidia.
Aunque es una hembra, es tan dinámica que tira al niño y lo hace llorar. Por mucho trabajo que tenga, todos los días juego un rato con ella. – 1988 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Yo no puedo ir al cine casi nunca por culpa del trabajo y por culpa de que mi mujer está muy ocupada. Además, soy muy caballeroso y no quiero ir sin ella. Por eso solo veo películas alquilando algún video. Aunque toma mucho trabajo, me despisto un rato y veo la película.
Mi tele está encendida toda la noche. - 1988
(Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Últimamente no sé qué fotos o dibujos poner en esta sección. He comenzado a poner fotos de cuando yo era pequeño. En aquella época tenía un quiste en la cabeza y me parecía a Kuipi (el primer mueco occidental que llegó a Japón, que llevaba un solo rizó en la cabeza).
Me operaron para quitarme el quiste. Como todavía tengo la cicatriz, no puedo raparme la cabeza porque no me quedaría bien. - 1988
(Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Como a todo el mundo, me gustaron muchísimo las películas de Disney, y he ido a Disneylandia varias veces. En cada uno de los detalles, veo la profesionalidad de sus creadores. Si hago memoria, me doy cuenta de que la primera vez que sentí interés por los dibujos animados fue en parvulario, cuando fui al cine a ver 101 Dálmatas.
Fue la primera vez que sentí unas ganas terribles de ser dibujante.
¡Se lo agradezco a esa película! – 1989 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Cuando deseo algo, tengo la costumbre de dibujarlo muchas veces hasta que lo consigo o me olvido de ello. Cuando era pequeño, quería un caballo, y dibujaba caballos sin parar. Renuncié al caballo y comencé a dibujar monos.

Luego fue la bici. Y de esta manera iba dibujando de todo. Gracias a esto, aunque era un gamberro, mejoré en el dibujo. Incluso ahora, que me gano la vida dibujando, tengo esta costumbre. - 1989 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Afortunadamente, he podido hacer mis vacaciones largas, de 20 días. Estaba muy contento, pero cogí un resfriado y tuve que quedarme en la cama. Cinco o seis días después, cuando ya estaba algo recuperado, cogí el coche para ir a un recado y, al volver, me pillé el dedo con la puerta y me rompí el hueso.

Al gritar del dolor, recurrí al médico. Gracias a Dios, por haberme dado unas vacaciones tan animadas. – 1989 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Cuando no está mi ayudante, siempre trabajo delante del televisor, sentado en una silla con brazo. Esto se debe a que no me encuentro cómodo en la mesa de dibujo y, además, porque me siento solo sin la tele o la radio.

Ya sé que no debo distraerme demasiado mirando lo que sale por la tele. Y así, hago como que no lo miro, y en realidad no me pierdo detalle. – 1989 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



¡Ayyyyy, ay, ay!

¡Ha vuelto a ocurrirme lo que más me horroriza!

Como no me gusta ir al dentista, fui descuidando mis caries hasta que comenzó a dolerme. Justo el día en que estaba ocupadísimo terminando el proyecto porque tenía que entregarlo, me dolía tanto que no pude ni dormir.

No aguanté más y fui al dentista! Como aquello yo no tenía arreglo, me sacó la muela. Y después, tuve que seguir trabajando, aguantando el dolor. Fue culpa mía, pero fue un día infernal. – 1990 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Yo he dicho muchas veces que no me gusta el frío y que odio el invierno. Quisiera haber nacido como los osos. A menudo me invitan a esquiar, pero nunca tengo ganas de ir a un lugar que hace aún más frío.

En cambio, me encuentro más cómodo en los lugares calurosos y es allí cuando me siento más en forma. Mis meses transcurren como si siempre estuviera de vacaciones.

¡Viva el verano! Sobre todo si no hubiera mosquitos… - 1990 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Después de lo de la muela, me salieron tres granitos en la nalga izquierda. Uno de ellos se inflamó y comenzó a dolerme. Como, precisamente, estaba en el lugar que soporta el peso de todo el cuerpo, tuve que ir al hospital para que me lo trataran. Me lo hicieron sin anestesia y pensé que me moría de dolor.

Dos semanas después, cuando yo había cicatrizado, me operaron para extirparme los otros dos. Durante todo un mes, tuve que sentarme únicamente sobre la nalga derecha.

¡Fue un infierno! – 1990 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Soy una persona de mucho estrés, y no sé si se me contracturan los músculos del cuello, pero últimamente se me adormece el brazo y me duele. Ayer comencé a dibujar, y si no me equivoco, dibujé Dragon Ball, con un recorrido de once años en esto, que he tratado como un sueño de descanso.

¡Cuánto me gustaría que el médico me prohibiera trabajar! ¡Y me diera la baja para tres meses!, Pero creo que, desde ayer, estoy mejorando… ¡Oh, no! – 1990 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



A finales de octubre me he convertido en padre por segunda vez. En esta ocasión se trata de una niña. Mi mujer está bien y yo estoy muy contento.

Antes de que naciera el niño, pensaba que sería un padre muy severo, pero ahora he descubierto que soy muy benevolente. Así que pensé: "Yo seré muy estricto", pero como aún no me veo capaz, esto me ha hecho cambiar de forma de pensar y ahora me digo:

"¿Qué tiene de malo ser blando con los hijos?" – 1991 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Me gusta el cine. Cuando era joven, solía ir dos veces a la semana. Mientras estaba en la secundaria, recuerdo que llevé el bocadillo, cogí el autobús, iba al cine de Nogoya y me pasaba allí todo el día. Las películas que vi en aquella época, las conservo muy frescas en la memoria. Cuando tengo que dibujar una historia o una secuencia, recuerdo la sensación del cine, y así puedo dibujar con más seguridad.

¡Ah, qué bien! – 1991 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Mi querida perra ha tenido perritos. Nacieron tres cachorros, pero uno se murió, y quedaron dos. Antes, cuando la perra tuvo gatitos, como no era muy experta, tuve que ayudarla cortando el cordón umbilical con unas tijeras. Pensé que con la perra ocurriría lo mismo y estuve atento. Pero, cuando llegó el momento, se ocupó perfectamente sola. Quería quedarme con los cachorritos, pero... – 1991 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Siempre digo que tengo que escribir algo para esta sección, pero creo que no hay problemas. Como me paso los domingos dibujando y escribiendo sin parar, no tengo nada especial que decir. Lo que más me cuesta es lo que tengo que escribir cada semana para el índice de Shonen Jump. Esto es un secreto, pero la mayoría de estos textos los ha acabado escribiendo el encargado de esta sección, el Sr. Kondo. Cada semana me pregunta: "¿Tienes algo nuevo que decir?" Y no, nunca lo tengo. – 1991 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



No puedo estar sin hacer nada. Si no estoy realmente ocupado en algo, no estoy tranquilo. Soy como un tigre que, si no ruge, se ahoga. Parece una tontería, pero tengo que estar haciendo algo continuamente. Por eso, cuando no tengo nada que hacer, estoy nervioso y empiezo a dar vueltas por casa.
... ¡Ojalá el trabajo ocupara todo el tiempo! – 1991
(Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



No me gustan los ratones. No me dan miedo las serpientes ni las arañas, pero no soporto los ratones. Y, de repente, mi casa se ha convertido en un nido de roedores. ¡En la ratonera encontré ni más ni menos que 14 ratones!
Y todavía hay más.
Yo, como les tengo miedo, no puedo trabajar. Cuando oigo el ruido de sus patitas, tengo que salir corriendo de la habitación en que trabajo. Por ese motivo, últimamente me retraso en mis entregas. – 1991 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Finalmente hemos llegado al tomo 30 de esta serie de cómics de Dragon Ball. Son Goku, que al principio era un niño, ya es padre.
Lo he conseguido gracias a las muchas personas que me han animado a seguir dibujando. Les doy las gracias de todo corazón. Pero, a pesar de todo esto, tengo mucha admiración por mi mismo, porque he podido hacer esto, escribiendo la misma historia desde hace 7 años, siendo como soy, que me canso de todo. – 1991 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Sin darme cuenta, mi estudio se ha convertido en un variopinto almacén: hay revistas, maquetas kits de armas pistolas de aire comprimido y todo tipo de cosas. como cada vez hay más trastos, ya casi no tengo espacio para caminar. en realidad, solo uso esta habitación un día a la semana, cuando viene mi ayudante Matsuyama, y el resto del tiempo trabajo en el comedor, donde vienen a molestarme a los niños. - 1992
(Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Ultimamente, los amigos que hace tiempo que no veo, me dicen: "has engordado... ¿verdad?".

y sí, algo he engordado; mido 1,74 m y peso 73 kg. no hay para tanto, pero como las manos las piernas y el pecho los sigo teniendo igual que antes, quedo desproporcionado. si no me pongo a hacer ejercicio, pronto me pareceré al dibujo de aquí al lado. también es importante hacer régimen... y no tener que decir: "¡Ah, he vuelto a comer demasiado...!" – 1992 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Creo que ya os lo imagináis, pero publicar una historia en una revista semanal es un trabajo muy, muy duro.

como Dr. Slump se me juntó con Dragon Ball, resulta que llevo 13 años seguidos haciendo una publicación semanal; tanto física como psicológicamente ya empiezo a estar agotado. Yo, ya de por mí, no soy una persona luchadora y, tanto por mí mismo como por mi familia, preferiría trabajar con más calma. - 1993

(Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Lo mejor de ser dibujante es que yo mismo puedo decidir los días que voy a tomar fiesta. cuando quiero ir a un balneario, o a Disneyland, puedo evitar el sábado y el domingo, que es cuando está más lleno de gente. puedo mirar el pronóstico del tiempo y decir: "¡Vale! Mañana nos vamos de excursión".

también en los hoteles hay más habitaciones libres los días laborables...

Pero ahora mi hijo ha empezado la escuela primaria y de repente ya no puedo usar esta táctica. ¡Encuentro caravana en la carretera! ¡Los trenes van llenos! ¡Oh no! - 1993

(Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



En este tomo, Son Goku se ha muerto. yo no soy el tipo de dibujante que se identifica con los personajes que ha creado, pero la muerte del protagonista de una historia que hace 10 años que estoy dibujando me ha dejado un poco triste.

he pensado en otras alternativas, pero finalmente he decidido que lo mejor era que muriera. he tenido cuidado para que no ocurriera en una atmósfera demasiado fúnebre, pero... lo siento, ¿eh?, Son Goku. Perdóname, ¿vale? – 1994 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Como hacía tiempo que no montaba en bicicleta cuando la cogí, solo un ratito, ya me temblaban las piernas de cansancio.

otro día fui con mi hijo a disneylandia y caminé durante horas de un lado a otro sin parar. al día siguiente tenía fiebre y tuve que guardar cama. otra vez en la playa, quería mostrar mi habilidad y, confiado en la fuerza de mis brazos, me puse a lanzar piedras con entusiasmo. Al día siguiente me dolía tanto el brazo que no podía dibujar.

¡Está claro que me falta ejercicio! Tendré que dejar de lado el trabajo y dedicarme un poco a la diversión. – 1994 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Ya solo tengo que soportar un poco más para que lleguen los cambios de la primavera... Y entonces viene mi hijo y me dice que quiere que lo lleve a esquiar.

Ya he escrito en ocasiones anteriores que a mí el frío no me va, y tengo que escuchar estas palabras: "No puedo entender a la gente que vaya a propósito a lugares fríos."

No me desagrada hacer deporte, y, por lo tanto, lo llevaré, pero seguramente, cuando haya publicado este tomo, yo estaré en cama, con fiebre. - 1995

(Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



No sé por qué me da la impresión de que, desde principios de este año, estoy ocupado todo el tiempo. Al trabajo de Dragon Ball se le han añadido los videojuegos, trabajo en la revista V-Jump, el modelismo que hago con un amigo y, en el poco tiempo que me queda, tengo que pensar en los planes para la construcción de mi nueva empresa, Bird Studio. Y, cuando ya no puedo más y lanzo un grito, resulta que se pone enfermo el perro y tengo que ir al hospital. Claro que, a pesar de esto, mi perro se ha puesto bien. Quiero tener tiempo para divertirme. – 1995 (Toriyama, 2011. Págs. 238-239).



Cuando escribo estas líneas, faltan sólo tres capítulos para que Dragon Ball llegue a su fin. Gracias a la buena respuesta de todos sus fans, cuando termine, la historia seguirá siendo muy popular. ¡Estoy muy agradecido! La verdad es que me hubiese gustado poder dibujar un poco más de tiempo. Con el tomo 12, que igual que tengo, tendrá unos páginas más que los anteriores, llegaremos al final de la aventura. ¡Hasta entonces! - 1996
(Toriyama, 2011. Págs. 238-239).

Existen varias entrevistas más a Toriyama, concedidas a medios de comunicación y, por regla general, por mandato de sus editores de la *Jump* o productores de *Toei* (no sin antes batallar lo indecible para que accediese, ya que le incomodaban sobremanera). Las encontraremos, íntegras, en el apartado "Entrevistas a Toriyama", en Anexos. De ellas podemos extraer mucho contenido y mucho trasfondo del mismo sobre su obra, por regla general, Dragon Ball, así como curiosidades y datos que iremos citando en cada apartado correspondiente, ya que son fuentes riquísimas de información.





鳥山　明

f) Otras obras de Toriyama en el universo Dragon Ball





f. Otras obras de Toriyama en el universo Dragon Ball

Además del excelente diseño de los personajes y sus perfiles psicológicos, el trabajo de Toriyama ha sido exquisito tanto en la historia como en el trazo. Más allá de las famosas historias de Dragon Ball, se le conocen trabajos de talla mundial, de un carácter mucho más divertido y humorístico y con un dibujo mucho más caricaturesco que no el de Goku y compañía. De todos modos, cabe resaltar que, pese a que el periplo en pos de encontrar las bolas de dragón comenzó siendo muy parecido a las obras humorísticas que también llevan su firma, con el tiempo fue endureciéndose y diferenciándose por completo de éstas. Enumeraremos las obras de Toriyama en orden cronológico, según el inicio de su publicación y la longitud de la misma, describiéndolas sucintamente:

OBRAS DE UN SOLO TOMO, AUTOCONCLUSIVAS:



AWAWA WORLD, 1977

En 1977, *Awawa World*, de Akira Toriyama, participó en una competencia anual para nuevos mangakas, patrocinada por Shueisha en la revista *Monthly Young Jump*. *Awawa World* es una historia breve de cómic que combina superhéroes y samuráis en el Japón feudal. Desafortunadamente, esta obra nunca fue publicada en su totalidad en formato tankobon, ni se integró en una colección o revista de la época; solo apareció en dos ediciones de *BIRD LAND PRESS*, el boletín del club de fans oficial de Akira Toriyama llamado *Akira Toriyama Hozonkai* (鳥山明保存会), en los números 5 (marzo de 1983) y 6 (mayo de 1983), donde se publicó en dos partes. En resumen, *Awawa World* nunca fue publicada comercialmente.

Esta historia de gag, ambientada en el Japón antiguo, intenta mezclar situaciones modernas con la cultura antigua, como un policía que emite una multa a un campesino por estacionar su caballo en una zona prohibida. La ilustración es bastante tradicional, pero los diseños de los personajes son planos, pesados y algo toscos. Esta obra fue una participación en el concurso "Monthly Young Jump Award".

Algunas páginas originales de *Awawa World* se exhibieron en la exposición *Akira Toriyama Exhibition*, que recorrió Japón en la década de 1990. Las imágenes que se muestran aquí forman parte del catálogo de dicha exposición.

(Toriyama, 1977).



MYSTERIOUS RAIN JACK, 1978

Mysterious Rain Jack es una breve parodia de *Star Wars*, protagonizada por un personaje parecido a Kurikinton Soramame. Este manga marca la primera aparición de Thunder Ogre Goronbo, Drop-kun y R2-D2, tres personajes que también aparecerían más adelante en *Dr. Slump*, junto con varios alienígenas que también hacen cameos en dicha serie.

Akira Toriyama creó *Mysterious Rain Jack* en su segunda participación en el premio *Monthly Young Jump Award* en 1978. Llegó a la fase final, aunque no ganó el concurso. Tras este trabajo, recibió una llamada de quien sería su futuro editor, Kazuhiko Torishima, quien lo animó a no rendirse y a esforzarse más. Torishima quedó impresionado por el estilo particular de las letras y las onomatopeyas de Toriyama, parecidas a las de los cómics occidentales.

La historia se publicó en el boletín *Bird Land Press* #3 y #4, el cual era la revista del club de fans oficial de Akira Toriyama, lanzado en dos partes en octubre de 1982 y enero de 1983, respectivamente. Algunas páginas también aparecieron en los catálogos de la Exposición Akira Toriyama. Es probable que *Mysterious Rain Jack* nunca se vuelva a imprimir, ya que los originales fueron robados en los años noventa.

(Toriyama, 1978).



WONDER ISLAND, 1978

Es notable por ser el primer manga publicado de Toriyama. El primer capítulo apareció en la revista *Weekly Shonen Jump* n.º 52 en noviembre de 1978, y el segundo capítulo se publicó en un número especial de *Weekly Shonen Jump* el 25 de enero de 1979. *Wonder Island* también aparece en el *Teatro Manga de Akira Toriyama Vol. 1*, lanzado en 1983. El escenario de este manga, Wonder Island, aparece más adelante en *Dr. Slump*. El primer capítulo se centra en un ex-piloto Kamikaze, el Suboficial de Segunda Clase Furusu, quien se estrelló en el Océano Pacífico en 1944 durante la Segunda Guerra Mundial y terminó en una extraña isla llamada Wonder Island. Durante 35 años, Furusu intentó de varias formas abandonar Wonder Island y regresar a Japón, pero siempre fracasó. Un día, conoce al cavernícola P-Man y a su amiga hada, quienes deciden ayudarlo. Lo presentan a un gorila que le enseña a volar en ala delta, pero su intento de dejar la isla de esta forma es arruinado cuando un vampiro muerde a un dinosaurio, que luego interfiere con su plan. Después de recibir tratamiento de un ángel en la casa de P-Man por las heridas causadas por este incidente, a P-Man se le ocurre que si Furusu se convierte en un pájaro, podrá volar y regresar a Japón. El hada trae a una bruja (que viaja en una aspiradora), y la bruja le da a Furusu una poción que lo convierte en un pollo, sin saber que Furusu quería transformarse en un pájaro para poder volar.

A pesar de su extraordinaria originalidad, esta historia no convenció al público y quedó en último lugar en la encuesta de popularidad de la revista *Weekly Shonen Jump*.

(Toriyama, 1978).



WONDER ISLAND 2, 1979

El segundo capítulo presenta a los policías Gyaosu, Gala y Pagos, quienes más tarde aparecerán como personajes recurrentes en *Dr. Slump* y tendrán algunas apariciones en *Dragon Ball*. Ellos convocan a Dirty Harry (el Inspector Harry Callahan), también conocido como "el mejor tirador del mundo", a su oficina policial en Los Ángeles para una misión vital. Mientras esperan su llegada, Gyaosu y sus hombres juegan a la guerra entre Ultraman y Godzilla. Cuando Harry llega, hace un alarde pretencioso de su técnica de tiro, disparando a las narices de la Estatua de la Libertad. Gyaosu le encomienda entonces la misión de detener a un criminal peligroso que había dicho que Gyaosu era "un viejo calvo, una mezcla entre Astro Boy y King Kong", y que ahora se refugia en la Isla Wonder. Tras viajar en barco con C-3PO, Harry finalmente llega a la isla. Allí, Harry conoce a P-Man, y pronto es atacado por un dragón de tres cabezas, King Ghidorah. Es salvado por P-Man, quien derrota a Ghidorah con una Ola de Energía Bucal, pero acaba gravemente herido después de caer en un campo minado, sin haber tenido la oportunidad de conocer al ladrón.

Este segundo capítulo de *Wonder Island* es una segunda oportunidad que le dio el editor Kazuhiko Torishima a Akira Toriyama para demostrar su talento. Toriyama introduce muchas referencias a la cultura popular en este capítulo (Godzilla, Ultraman, Astro Boy, King Kong, Star Wars). A pesar de esto, el manga no logrará ganarse la simpatía de los lectores de *Shonen Jump*.

(Toriyama, 1979).



AQUÍ LA ISLA HIGHLIGHT, 1979

Publicado el 20 de abril de 1979 en *Weekly Shonen Jump*. También se presenta en *Teatro Manga de Akira Toriyama Vol. 2*. Este manga establece las bases para *Dr. Slump*, con el que comparte muchos elementos, incluido un entorno similar. Además, los personajes principales de este manga, Kanta y el Dr. Goat, hacen breves apariciones en *Dr. Slump*.

Se desarrolla en el mismo universo que la serie *Dr. Slump*. En una isla rodeada de mar y montañas, el joven Kanta llega tarde a la escuela. Cuando finalmente llega, ya es hora de almorzar. Al entrar, se dirige directamente a la olla de la cafetería, donde se sirve comida. De repente, Kanta comienza a sentir un dolor de muelas. Al informarle a la maestra, uno de sus compañeros lo lleva al Dr. Goat, un dentista incompetente. En el cartel frente al consultorio del Dr. Goat, se dice que este doctor cura de todo: humanos, animales, autos, radios. El Dr. Goat, quien fuma mientras trabaja, encuentra muchos insectos royendo los dientes de Kanta, como una cucaracha, una libélula o un saltamontes. Luego, en lugar de tratar al niño de manera convencional, el Dr. Goat lo usa en experimentos divertidos para intentar arrancar el diente, lo que hace que Kanta sufra aún más. El matón le da una golpiza al doctor después de cada intento fallido que le causa sufrimiento. Después de muchas aventuras, Kanta regresa a la escuela y decide no comer. Poco después, su diente finalmente se cae. Para celebrarlo, el niño come todo lo que puede, y se vuelve obeso. Sus compañeros lo llevan nuevamente al Dr. Goat, pero el doctor se niega a tratar al niño, molesto por la golpiza que recibió la última vez. Después de 500 páginas rechazadas por Shueisha, Toriyama finalmente logró que se publicara esta historia. *Today's Highlight Island* se clasificó un poco mejor que *Wonder Island*, pero a pesar de una sucesión de bromas, no ganó la simpatía de los lectores y terminó con una clasificación muy baja.

(Toriyama, 1979).



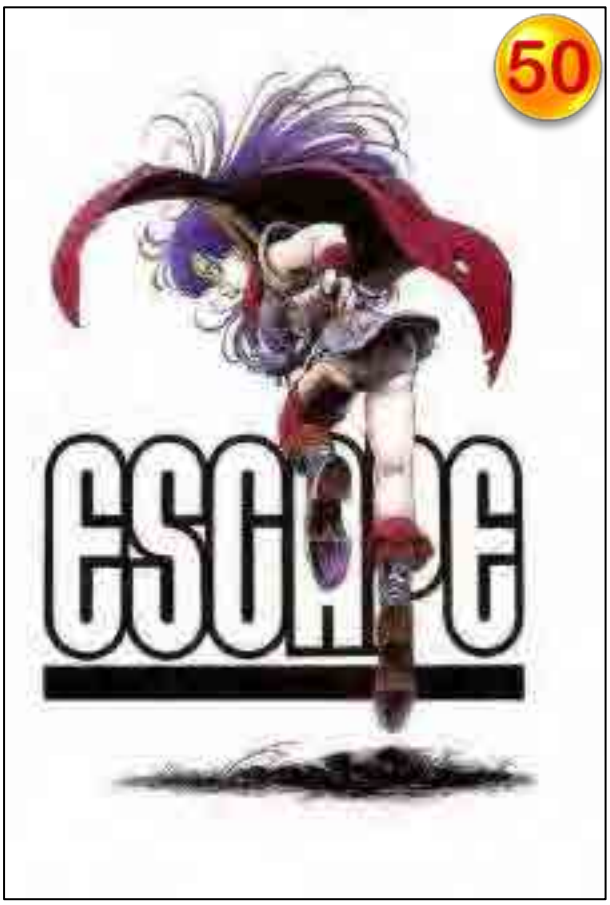
UNA CHICA DETECTIVE: TOMATO, 1979

Se publicó el 15 de agosto de 1979 en una edición especial de *Weekly Shonen Jump*. También aparece en *Teatro Manga Vol. 1*. Los personajes principales Akai Tomato y Slump hacen una breve aparición en el quinto capítulo de *Dr. Slump*, titulado "¿Cuál será?". Este manga también marca la primera aparición de Kenta Kuraaku, un personaje recurrente de *Dr. Slump* que hace algunas apariciones en los medios de *Dragon Ball*. Akai Tomato también hace un cameo en el episodio 44 de *Dragon Ball*, titulado "El Gran Ladrón, Hasky".

En la estación de policía de Yoikora, el comisionado y sus hombres esperan la llegada de una nueva recluta, la muy joven Akai Tomato, de 18 años, quien es asignada allí como inspectora. La chica llega tarde en su primer día, aún usando su pijama. Rápidamente vemos que no es muy seria: estuvo a punto de cambiarse frente a sus compañeros, todos hombres, y luego juega con su pistola y le dispara al comisionado, rozándolo. Afortunadamente para ella, y como sus compañeros piensan, es bastante bonita. Slump es responsable de mostrarle el vecindario. Durante su paseo, él se ríe en el suelo de las tonterías de Tomato. Ella canta por la radio interna y quiere imponer una multa a un civil para poder pagar un vestido. Slump le habla de un criminal buscado llamado Kenta Kuraaku. Pronto, Akai Tomato se encuentra con Kenta Kuraaku en las calles. El hombre toma rehenes: primero a un bebé que paseaba en bicicleta, luego una cucaracha que encuentra en el suelo y unas hormigas. La joven detective logra hacer que Kenta Kuraaku los libere y lo captura, ganándose el respeto de sus compañeros.

Este manga es el primer éxito de Toriyama. Fue realizado a partir de una solicitud de Kazuhiko Torishima, el editor de Toriyama. Poco después del fracaso de *Today's Highlight Island*, Kazuhiko Torishima le pidió a Toriyama que escribiera una historia con una chica como protagonista. El mangaka estaba pasando por un periodo oscuro y podría

haber abandonado sus ambiciones, pero el pequeño éxito de *Tomato*, el primer manga de Toriyama que terminó con un buen puesto en las encuestas de *Shonen Jump*, le dio esperanza. *Tomato* marcó un punto de inflexión en la carrera de Akira Toriyama. Decidió continuar con el tema de la chica ingenua que provoca desastres cada vez que hace algo y, unos meses después, creó su primer gran éxito, *Dr. Slump*.
(Toriyama, 1979).



ESCAPE, 1981

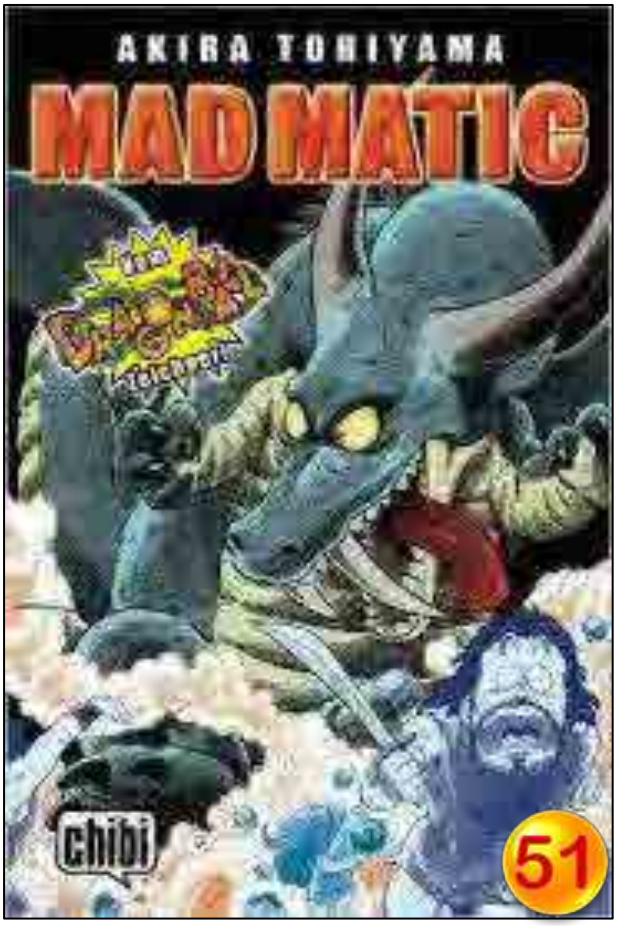
Es un manga de ciencia ficción de cinco páginas creado por Akira Toriyama. Fue publicado por primera vez en una edición especial de *Weekly Shonen Jump* el 10 de enero de 1981, a todo color. *Escape* narra la corta pero intensa odisea de una chica de cabello púrpura que no debe ser vista bajo ninguna circunstancia. Al estilo de los giros argumentales, esta historia sigue los mismos estándares de los cómics de ciencia ficción estadounidenses de los años 50.

La historia tiene lugar en el año 2070, en el planeta Umekobucha. Comienza con la protagonista femenina, que tiene el cabello púrpura, quien parece estar siendo perseguida. Ella huye de quien la sigue.

La chica se asusta al encontrarse cara a cara con un dinosaurio. Tras el susto, se da cuenta de que solo es un cachorro. Luego, se sienta detrás de una roca, diciendo que "nunca la encontrarán allí". La discreción es vital para ella, porque es la única que logró "sobrevivir" y escapar.

El miedo la embarga cuando una sombra se acerca. Viendo que no hay salida, la encuentran. Una pequeña cabra antropomórfica grita amigablemente que la encontró. Resulta que toda la situación era solo un juego de escondidas, y ella era la última en ser encontrada. Al final, anuncian que comenzarán un nuevo juego. Como dice la cabra

antropomórfica, otro protagonista, cuyo único nombre conocido es Scomp (Sokombu), tiene que buscar esta vez. El manga termina con las palabras: "El mundo vivió en paz..." *Escape* fue publicado originalmente a todo color en una edición especial de *Weekly Shonen Jump* el 10 de enero de 1981. Fue republicado en blanco y negro en el segundo volumen de la recopilación de historias cortas *Teatro Manga*, en marzo de 1988. Posteriormente, apareció a color en el libro de arte *Akira Toriyama - The World Special*, lanzado el 24 de septiembre de 1990. Las ilustraciones originales fueron publicadas en el catálogo de la exposición *Akira Toriyama Exhibition* de 1993, así como en su reimpresión de 1995. La protagonista femenina, así como su amiga cabra antropomórfica, hacen apariciones breves en el anime de *Dragon Ball* en el episodio "Prelude to Vengeance" ("Preludio a la venganza"), donde se les ve en West City corriendo en pánico junto con los demás. (Toriyama, 1981).



MAD MATIC, 1982

Se publicó en febrero de 1982 en Weekly Shonen Jump #12, y también apareció en Akira Toriyama's Manga Theater Vol. 1. Fue realizado después de que Toriyama fuera nuevamente nombrado en el top 10 de los artistas de manga de Shonen Jump. Toriyama lo escribió con la ayuda de su asistente. El héroe y su perro volador viajan en coche por una región árida, ambos completamente sedientos. Son atacados por el malvado Gun-Gun, y más tarde capturados por dos chicas llamadas Nivea y Muhi. Mientras el perro deambula inestablemente, desconecta la salida de un enorme refrigerador lleno de alcohol en el que un enorme dragón, que solía aterrorizar la región, estaba sellado. El chico simpatiza con el dragón, ya que ambos disfrutan del alcohol, y se alía con las chicas para enfrentarse, con la ayuda del dragón, a Gun-Gun y su flota aérea. (Toriyama, 1982).



PINK, THE RAIN JACK STORY, 1982

Publicado en octubre de 1982 en Fresh Jump. También aparece en *Teatro Manga Vol. 2*, que se publicó por primera vez en marzo de 1988, y fue adaptado a una película de anime de 30 minutos lanzada el 7 de julio de 1990.

El manga original se titula *Pink - The Rain Jack Story* y cuenta la historia de una joven llamada Pink, que vive en una ciudad remota con sus dos amigos: un pequeño dinosaurio llamado Black y un robot llamado White. En la ciudad donde ella vive, no ha llovido durante casi tres años, y la sombría Silver Company ha logrado obtener ganancias vendiendo un suministro constante de agua a precios exorbitantes. Pink se gana la vida como una misteriosa bandida robando agua de la Silver Company, que guarda para ella misma porque le encanta bañarse. Debido a que su rostro está oculto por gafas de sol negras, sus oponentes suponen que Pink es un chico. Después de varios robos, el jefe de la compañía, Silver, llama al sheriff local, Cobalt Blue, para que capture a la bandida y la lleve ante la justicia. Con poca información, Blue comienza a buscar a la bandida. Llega a la casa de Pink, la cual le parece sospechosa porque hay una palmera exuberante que sigue prosperando en medio de la sequía. Le hace algunas preguntas, pero no llega a nada, a pesar de toda la evidencia que tiene frente a él. Pink está más que dispuesta a responder sus preguntas, ya que se ha encariñado con él. Esa noche, después de soñar que ella y Blue caminaban juntos con el paraguas de sus padres bajo la lluvia, Pink encuentra la solución a la sequía y se dirige a la Silver Company para un último robo. Mientras tanto, Cobalt Blue finalmente ha deducido que la bandida y Pink son la misma persona y va tras ella. Pink realiza un ataque frontal a la compañía, pero rápidamente es superada por un samurái que Silver ha contratado para matarla.

Justo cuando están a punto de matarla, Cobalt Blue interviene y salva a Pink. Ella rápidamente le explica que está en una misión para rescatar al dios de la lluvia, Gorosuke Kaminari, y lo lleva al sótano donde está Kaminari. Resulta que la sequía es el resultado de que la Silver Company tiene prisionero a Kaminari y lo obliga a producir agua para venderla. Con Kaminari libre, él procede a recuperar el tiempo perdido y produce lluvia. Desafortunadamente, se excede y el manga termina con la tierra completamente inundada. Al final, Pink finalmente tiene a Blue solo para ella bajo el paraguas de sus padres, que ahora están usando como bote. (Toriyama, 1982).

Pink – Water Bandit



Casi ocho años después de que el manga fuera publicado por primera vez, Toei Animation produjo una película de anime titulada *Pink – Water Bandit* (ＰＩＮＫ みずドロボウ あめドロボウ), en la que algunos de los personajes establecidos fueron rediseñados. La película se mostró por primera vez en el Toei Anime Fair el 7 de julio de 1990, como parte de una proyección triple junto con otras dos propiedades de Toriyama: Kennosuke-sama y Dragon Ball Z: The Tree of Might. La película se distribuyó en video como un doble programa con Kennosuke-sama en mayo de 1994. (Toei Animation, 1982).

En otras obras

Pink tiene varias similitudes con otras historias de Toriyama, anteriores y posteriores, como la historia de 1981 Pola & Roid y la serie de 2000 Sand Land. Los personajes en Pink tienen nombres basados en colores, como los miembros del Ejército Red Ribbon, tales como General Blue y Sergeant Major Purple. El personaje Pink también puede compararse con la primera representación del personaje de Dragon Ball Yamcha, ya que ambos son ladrones que viven en el desierto y tienen compañía de criaturas parlantes inusuales. Daizenshuu 7 menciona que la ardilla jet de Yamcha se basó en el vehículo de Pink. Una versión más antigua de Gorosuke es un personaje recurrente en Dr. Slump. Además, Pink y Cobalt Blue hacen un cameo en la película *Dr. Slump y Arale-chan: N-cha! Love Comes From Villa Pingüino.*



LAS AVENTURAS DE TONGPOO, 1983

Fue publicada en el quincuagésimo segundo número de Weekly Shonen Jump el 29 de noviembre de 1983 y luego lanzada en la compilación *Teatro Manga Vol. 2*, publicada por primera vez en marzo de 1988.

Junto con *Dragon Boy*, *Las aventuras de Tongpoo* sirvió de inspiración para Dragon Ball. Tiene cuarenta y cinco páginas de longitud e introduce un concepto temprano de la cápsula, así como elementos de la historia que se usarían en el segundo capítulo de Dragon Ball, titulado "¡No hay bolas!".

La historia está centrada en un niño cyborg llamado Tongpoo, que es el único miembro de la tripulación de una nave conocida como "Planeta 12", enviada desde la Tierra para investigar planetas alienígenas. Después de haber estado en criogenización durante cinco años a bordo de la nave, Tongpoo se despierta, suponiendo que la nave se está acercando a un planeta. Para su sorpresa, no hay ningún planeta cerca, y fue despertado para escapar porque el motor de la nave había sufrido daños y estaba a punto de explotar.

Después de escapar en una pequeña nave de exploración con combustible limitado, Tongpoo llega a un planeta alienígena desolado, esencialmente oceánico. Mientras viaja en un aerodeslizador que proviene de una de sus cápsulas, se encuentra con las ruinas de una nave espacial que yace en un lago. Al sumergirse en el lago para investigar la nave, descubre que la nave es "Planeta 8", que fue enviada desde la Tierra dos años antes que él. Mientras sigue investigando, ve el esqueleto de lo que solían ser uno de los tres miembros de la tripulación del Planeta 8.

Tongpoo entonces escucha música cerca y acaba encontrando a una joven llamada Plamo bañándose en el lago. Plamo le dice a Tongpoo que ella era la única sobreviviente de la

nave Planeta 8, y que los otros dos miembros de la tripulación fueron asesinados por un alienígena que aterrizó en el planeta. Tongpoo y Plamo idean un plan para robar la nave. Tongpoo monta un campamento usando una casa creada con una cápsula. En la casa, Plamo revela que fue elegida originalmente como parte de un proyecto de investigación para investigar planetas alienígenas, debido a su habilidad para tardar una hora en doblar una cuchara, una razón cómica. Mientras se bañan juntos, ambos descubren que tienen 14 años. A la mañana siguiente, comienzan su plan para robar la nave alienígena. Tongpoo entra en la nave para ver si puede controlarla, pero se decepciona al ver que no puede. Decide hacerla volar con una granada que está programada para explotar una vez que se derrita un bloque de hielo. Plamo está afuera usando un vestido revelador e intentando seducir al alienígena, pero fracasa, ya que el alienígena intenta comerla. Tongpoo corre afuera e intenta salvarla. Después de ser disparado varias veces por el alienígena y seguir en pie, usa sus poderes de cyborg para derrotarlo y huir mientras su nave explota. Al ver que no tienen otra opción, Plamo y Tongpoo deciden tomar la nave de exploración de Tongpoo y emprender una aventura para ir al siguiente planeta, con la esperanza de encontrar otra nave para regresar a la Tierra. (Toriyama, 1983).

Comparaciones con Dragon Ball

La escena del baño en la Capsule House es similar a la de Dragon Ball: Plamo revela su edad al ver que Tongpoo está en el baño con ella, al igual que Bulma hace en Dragon Ball. El concepto de un personaje femenino usando una "mirada amorosa" en un intento fallido de seducir a un villano como método distractor que fracasa por varias razones, luego se reutiliza con Bulma durante la saga de General Blue.

Los roles están algo invertidos, ya que Plamo (la encarnación de Bulma) se asombra con la Capsule House, mientras que Tongpoo (la encarnación de Goku) es el que tiene las cápsulas y la tecnología. La cápsula #4 es la cápsula de la casa, mientras que en Dragon Ball la cápsula #1 es la de la casa. El diseño de la cápsula de la casa también es diferente, ya que se parece casi a la Casa Kame. En lugar de terminar usando un disfraz de conejo como lo hizo Bulma, Plamo usa un vestido revelador que muestra sus bragas en varias ocasiones.



MR HO, 1986

Publicado en la revista Weekly Shonen Jump en 1986, el manga fue posteriormente republicado en 1988 en la compilación de historias cortas en *Teatro Manga Vol. 2*. La historia es similar a la "Saga Red Ribbon" de la serie Dragon Ball, también de Toriyama, y el protagonista, Mr. Ho, es similar al personaje Yamcha de la serie.

La historia gira en torno a un ex-soldado del Norte llamado Mr. Ho, cuyo coche volador se descompone mientras paseaba por el Sur. Dado que una guerra entre el Norte y el Sur terminó recientemente, Ho no es tratado amablemente por los ciudadanos del Sur debido a que fue un soldado del Norte. Mientras está en un bar intentando averiguar sobre el alquiler de un coche, Ho conoce a un joven llamado Chazke y a su amigo gato antropomórfico, quienes deciden dejar que Ho use el coche de su rancho a cambio de enseñarlos a usar armas para luchar contra la banda del Chai, que está aterrorizando el Sur.

Cuando llegan al rancho, Ho conoce a la hermana mayor de Chazke (quien ya había visto antes cuando su coche se estrelló). Cumpliendo con su parte del acuerdo, Ho es llevado al sótano del rancho, donde hay un arsenal de armas militares que pertenecían al difunto padre de Chazke. Los miembros de la banda del Chai llegan al rancho y secuestran a la hermana de Chazke. Ho no logra detenerlos porque resbala con una botella. Decide salvar a la chica y despega hacia la base de la banda en un avión que estaba en el sótano. Cuando llega a la base, Ho vence fácilmente a toda la banda, incluido el jefe, revelando que Ho formó parte de la legendaria "Unidad 223", conocida como las "Boinas Negras". Después de que Ho explota la base, regresa al rancho con la hermana de Chazke, quien le está muy agradecida. La historia termina con Ho y la chica dando un paseo en coche.

(Toriyama, 1986).



LADY RED, 1987

Lady Red es un manga corto de tres páginas, publicado en Super Jump en 1987.

El cómic es una parodia oscura de los cómics occidentales, e incluso está hecho de izquierda a derecha en lugar de la tradicional dirección derecha a izquierda que caracterizan la mayoría de los mangas. La protagonista es una ex asistente de oficina que se convierte en superheroína para luchar contra el crimen en su ciudad, pero también está en la ruina económica.

Este manga es bastante controvertido entre los fans de Akira Toriyama debido a la comedia negra que contiene, y muchos lo consideran sexista. El manga ha sido reimpreso en el segundo volumen de los libros de la Akira Toriyama Exhibition y también en el volumen 1 de la colección Toriyama Grand Feast, una recopilación de los trabajos cortos de Toriyama.

Características y temas:

El malo gana: El ladrón roba la cartera, viola a la heroína y se escapa sin consecuencias.

Comedia negra con violación: Es el remate de la historia. Debido a que rompe su auto, Lady Red le pide a un taxi que siga al ladrón, pero como no tiene dinero, termina pagando al taxista con sexo. Cuando llega al escondite del ladrón, él no piensa nada de ella y termina violándola, y luego la paga como si fuera una prostituta. Al ser pobre, Lady Red decide abandonar su vida de vigilante y convertirse en prostituta.

Parodia deconstruida: De los cómics de superhéroes, incluso la forma en que se lee el cómic refleja cómo se leen los cómics occidentales. Este manga predice cómics como Kick-Ass al señalar que el vigilantismo no es algo glamoroso para las mujeres, que son más propensas a ser agredidas.

Lógica de troll insano: Lady Red esperaba que el taxista no quisiera dinero por ayudar a una "aliada de la justicia".

Karma Houdini: Ni el ladrón ni el taxista reciben castigo por violar a Lady Red, y en el caso del ladrón, por robar una cartera.

Mujer de rojo: Aunque no pretendía involucrarse en actividades sexuales, Lady Red usa rojo y termina siendo violada antes de convertirse en prostituta.

Protagonista perdedora: Lady Red es violada dos veces y termina reduciéndose a prostituta en el transcurso de tres páginas.

Solo se conoce por su apodo: Nunca se revela el verdadero nombre de Lady Red.

Campeona de color primario: Lady Red viste de rojo y amarillo.

Rojo es heroico: Lady Red piensa esto claramente, ya que el nombre de superhéroe que ella misma eligió incluye el color rojo.

Diseño de personaje reutilizado:

El ladrón tiene un parecido sorprendente con el popular presentador del Torneo Mundial de Dragon Ball.

Angela, un personaje de relleno del anime Dragon Ball Z, se parece mucho a Lady Red. No está claro si el personal del anime se inspiró en el personaje o no, pero dado que muchos personajes menores en los episodios de Gran Saiyaman presentan una gran cantidad de personajes de los mangas cortos de Toriyama, probablemente sea intencional. Zangya, de la película de Bojack, también es básicamente una Lady Red malvada con piel verde. (Toriyama, 1987).

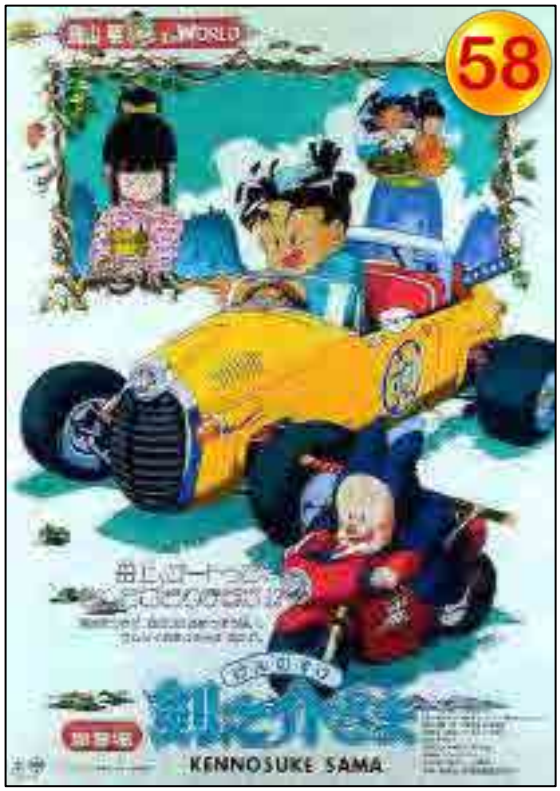


EL SEÑORITO KENNOSUKE, 1987

Publicado en el número 38 de Weekly Shonen Jump en agosto de 1987 y editado en 1988 en Teatro Manga, vol 2. Un joven bien educado, Kennosuke, se dirige a su primera cita. Al no saber nada sobre lo que implica, investiga discretamente con su entorno para que nadie se dé cuenta de que es su primera vez.

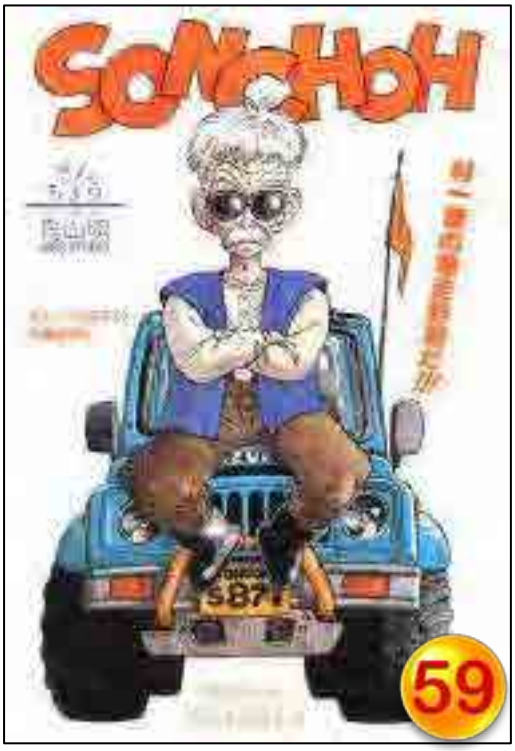
En 1987, Toriyama dibuja una nueva historia que se sitúa en un universo medieval japonés: "Kennosuke Sama". Todo está

presente: bonsáis, casas antiguas y jardines de piedra. El autor crea nuevamente desajustes humorísticos basados en el contraste entre un universo tradicional y breves incursiones de objetos modernos. Aparece un cerdo antropomórfico como Oolon. El personaje principal, Kennosuke, tiene un carácter muy serio, lo que le da a la historia un tono igualmente serio. Kennosuke terminará luchando contra bandidos. Así que es un manga de kung-fu con un fondo romántico.



Kennosuke Sama fue adaptado al cine en julio de 1990 en una versión de cincuenta minutos, en el mismo Toei Anime Fair especial "Akira Toriyama - The World" que Pink y el sexto filme de Dragon Ball. Fue el propio Akira Toriyama quien dirigió este pequeño film.

(Toriyama, 1987).



SONCHOH, 1988

Sonchoh apareció como parte del evento "¡Feliz Navidad! Una ráfaga de mangas de un solo capítulo" de Weekly Shonen Jump (nº5, 1988), que celebraba el logro de la revista de alcanzar los 4.85 millones de ejemplares en circulación. Sonchoh es principalmente una larga secuencia de persecución en auto protagonizada por el anciano de la aldea de Pon-Pon, quien conduce su auto favorito en busca de cualquier malhechor. Esta historia le dio a Toriyama la oportunidad de dibujar algo que le encanta: autos. ¡Así que no es sorpresa que las escenas de persecución realmente tengan un gran impacto!

Esta edición de Weekly Shonen Jump también incluía la conclusión épica de la batalla entre Goku y el Gran Rey Demonio Piccolo, con las páginas iniciales de esa pelea dibujadas completamente a color, lo cual fue un gran regalo para los fans que consiguieron esta edición y disfrutaron de doble dosis del estilo único de Toriyama. ¡Un verdadero lujo!
No solo Dragon Ball y Sonchoh enmarcaron esta edición de Weekly Shonen Jump, sino que ambas historias presentaban ilustraciones de portada igualmente elegantes y con un estilo similar.
La historia sigue las andanzas de Tetsunoshin Kataiwa, el testarudo y enérgico anciano de la Aldea Pon-Pon, que se toma la tarea de proteger la paz y el orden de su aldea con una pasión inquebrantable. Equipado con sus siempre presentes gafas de sol y su extravagante apariencia, Tetsunoshin recorre la aldea en su querido auto Pochi, atento a cualquier indicio de transgresión. Esta dedicación y estilo, que combinan energía y excentricidad, le otorgan un aire similar al del icónico maestro de artes marciales Kamesennin. Mientras patrulla, no tarda en notar a una joven aldeana montando en su bicicleta sin casco. Más allá de la preocupación por su seguridad, su atención parece sugerir un interés que evoca, nuevamente, la actitud del propio Kamesennin. Pero justo en ese momento, un hombre pasa a toda velocidad junto a ellos y, sin ningún reparo, arroja una lata vacía por la ventana de su vehículo, dejándola en plena calle. Para Tetsunoshin, este acto es imperdonable, y, sin pensarlo dos veces, salta a su auto Pochi y acelera a toda velocidad, decidido a atrapar al infractor. Con un profundo sentido de justicia, el anciano se lanza en una frenética persecución, porque en su aldea ningún acto irrespetuoso, por mínimo que sea, quedará sin castigo. Su fervor y su determinación recuerdan a las del héroe Gran Saiyaman, cuyo compromiso con la justicia también es inquebrantable.
Sin embargo, el anciano pronto descubre que el asunto es más serio de lo que parece: el infractor no es solo un ciudadano maleducado, sino un espía de una nación enemiga. Al parecer, el motivo de su apresurada huida es que ha colocado una bomba de tiempo en algún lugar cercano. Aun sin conocer la verdadera gravedad del crimen, Tetsunoshin continúa la persecución, decidido a no dejar impune al hombre que se atrevió a arrojar basura en su territorio.
La persecución se convierte en una emocionante carrera de alta velocidad entre el anciano y el astuto espía, ambos decididos a alcanzar su objetivo. Sin duda, esta historia ofrece una aventura inesperada y llena de humor, una trama perfecta para descubrir las valientes hazañas del testarudo anciano de la Aldea Pon-Pon.
(Toriyama, 1988).



MAMEJIRO, 1988

Publicado en agosto de 1988 en *Weekly Shonen Jump* #38, y también incluido en *Akira Toriyama's Manga Theater Vol. 3*, la trama de esta historia es similar a la del capítulo de *Dr. Slump* titulado "Kinoko suelto". Mamejiro es un niño de seis años que vive en el campo. Es muy fuerte y valiente, gracias a que ayuda a sus padres con el trabajo agrícola. Cuando su padre, un exluchador profesional, se come su helado, Mamejiro decide convertirse en un delincuente. Para su primer "crimen", con la ayuda de su mejor amigo Joji, planea robar el dinero de un hombre que resulta ser el ladrón que asaltó la cooperativa agrícola vecina. Al ayudar a la policía a interceptar al criminal, Mamejiro recibe como recompensa una montaña de helado. (Toriyama, 1988).



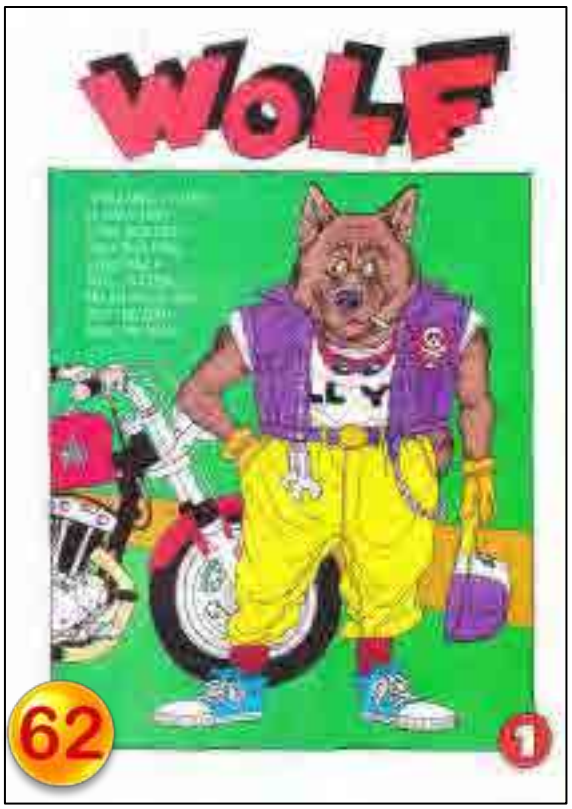
KARAMARU, 1989

Publicado en el número conmemorativo 1,050 de *Weekly Shonen Jump*. Como puede apreciarse en la ilustración de la portada, la historia está ambientada en un mundo único que mezcla elementos de la época samurái de Japón con aspectos modernos. Toriyama buscó crear un manga de comedia y acción protagonizado por un joven y enérgico muchacho, y logró capturar esa esencia a través de la emocionante y ágil historia de Karamaru, un ninja lleno de vida: Un día, se dirige al bosque a recoger unos hongos matsutake

para su abuelo, y siendo ninja, no busca los hongos con guantes y una canasta, sino con algunos movimientos de katana muy habilidosos. La forma en que entrena mientras ayuda en las tareas diarias recuerda a la manera en que Goku y Krilin estudiaron bajo la tutela de Kamesennin en la escuela de artes marciales de Kame. Como su abuelo ya no puede moverse tanto como antes, Karamaru se dirige al pueblo para vender los hongos en su lugar. En el camino, se encuentra con un hombre que resulta ser otro ninja.

El hombre confunde a Karamaru con un niño que juega a vestirse, en lugar de ver al gran ninja que realmente es, y decide mostrarle lo que un "verdadero" ninja es capaz de hacer… No solo todos los shurikens que lanza fallan, sino que su técnica de ocultación ninja es tan efectiva como esconderse detrás de una ventana de vidrio. Es una excusa lamentable de ninja con un nivel tan bajo de ninjutsu, ¡muy parecido al sargento Murasaki del Ejército de la Cinta Roja en Dragon Ball! Peor aún, mientras Karamaru está distraído por las torpezas del shinobi, un grupo de bandidos aparece y se lleva los hongos que tanto le costó conseguir. Al principio intenta recuperarlos sin revelar que es un ninja, pero Karamaru pronto no puede soportar la arrogancia descarada de los bandidos y se enfurece. Lleno de ira, desata su verdadera fuerza ninja y derrota a los bandidos uno tras otro.

La forma en que es capaz de enfrentarse a oponentes mucho más grandes siendo solo un niño es muy parecida a la de un joven Gohan. Karamaru es otro de los relatos de Toriyama cargado de elementos característicos de Dragon Ball. (Toriyama, 1989).



WOLF, 1990

Publicado el 15 de enero de 1990, en las páginas del libro de arte *Akira Toriyama - The World*. Es una especie de versión moderna de Caperucita Roja, donde el lobo pasa su tiempo haciendo viajes en motocicleta. Este lobo antropomórfico motociclista figura como protagonista principal. A través de algunas viñetas humorísticas, el Lobo cuenta su vida mientras realiza viajes en su motocicleta. Esta historia nunca fue publicada fuera de este único libro. (Toriyama, 1990).



ROCKY, 1990

Es un spin-off de *Dr. Slump* de siete páginas, lanzado en julio de 1989. Arale Norimaki aparece en esta historia.

Rocky fue lanzado en julio de 1989 en *Dōjinshi Neko Jū Jisha to Sono Yūjin-tachi*, un libro de 185 páginas que es una recopilación de historias cortas originales hechas por varios mangakas. Rocky nunca fue publicado fuera de este libro en particular.

El protagonista principal de la historia, Rocky, tiene una apariencia similar a Suppaman, un personaje recurrente en los mangas de Akira Toriyama. Conduce un coche de carreras y comete infracciones de velocidad en serie. En un momento, se encuentra con Arale y trata de escapar de ella. Sin embargo, la chica logra alcanzarlo y le pone una caca en la cabeza. Finalmente, Rocky pierde su coche en un accidente y la historia termina.

Al igual que *Awawa World* y *Mysterious Rain Jack*, Rocky es sin duda una de las obras menos conocidas de Akira Toriyama. Tanto *Awawa World* como *Mysterious Rain Jack* fueron citadas como trabajos comercialmente no publicados y sus primeras páginas aparecieron en los catálogos de la *Akira Toriyama Exhibition*, pero Rocky pasó desapercibido en todas las publicaciones relacionadas con las obras de Toriyama.

Esta obra simplemente no aparece en ninguna recopilación de *one-shots* y no se menciona en ninguno de los libros de arte publicados más tarde. Tal vez porque no es una historia publicada por Shueisha.

Rocky forma parte de una edición llamada DO-JIN-SHI.

Esta edición es extremadamente rara en Occidente, tiene formato A5 con 186 páginas y fácilmente alcanza valores superiores a los diez mil yenes en sitios de subastas.

(Toriyama, 1990).



MAHI MAHI, 1998

Publicado en el número combinado 4 y 5 de *Weekly Shonen Jump* en abril de 1999.

Esta historia corta fue publicada bajo el título "Toriyama Dōbutsu-ki" (Crónicas de animales de Toriyama) y fue escrita por Akira Toriyama. En ella, Toriyama observa a su pez de compañía, el Mahimahi, y plasma su misteriosa ecología de una manera completamente libre. El toque único y cómico de Toriyama le da un giro simpático a la historia, con un estilo narrativo que incluye humor en la explicación. Esta obra no se ha incluido en ningún cómic recopilatorio, por lo que los fanáticos la consideran una obra maestra casi mítica.

En la historia, el pez Mahimahi nada junto a una sirena de medaka llamada Suisui. Juntos observan este extraño pez, y Suisui se siente un poco frustrada con el comportamiento despreocupado del Mahimahi.

Al final de la historia, Toriyama comenta que Suisui podría representar algo de sí mismo, dando la impresión de que Suisui actúa como portavoz de los pensamientos del autor.

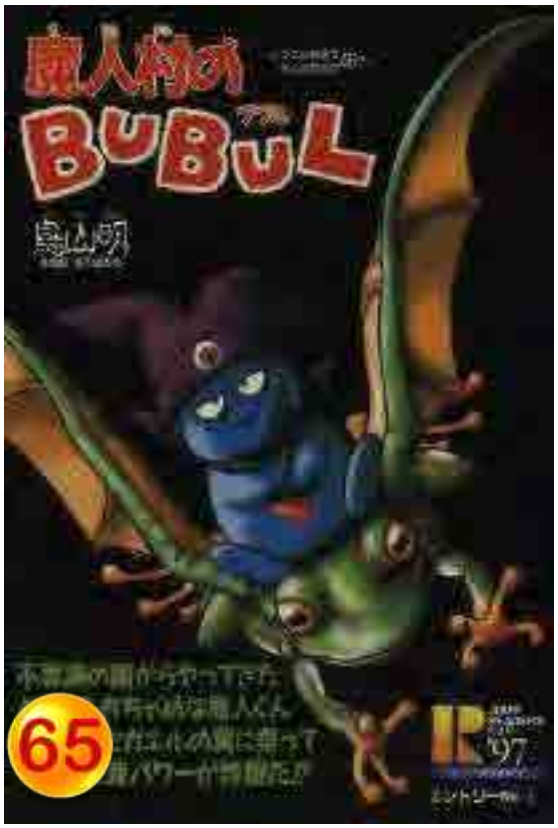
El Mahimahi respira por los pulmones y es capaz de tragar grandes conchas enteras. Además, produce heces sorprendentemente grandes. Con su peculiar biología y su apariencia adorable, es casi inevitable que los lectores quieran tener un Mahimahi como mascota.

Desde una perspectiva "Dragon Ball", se puede disfrutar aún más de *"Higyo no Mahimahi"*.

En una entrevista para la película *Dragon Ball Z: La Batalla de los Dioses*, Toriyama comentó sobre la relación entre Bills y Whis, explicando que, cuando se tiene dos personajes, las interacciones y conversaciones eliminan la necesidad de narración, algo que de otro modo sería necesario con un solo personaje. La conversación entre Suisui y Mahimahi tiene un efecto similar, permitiendo una narración divertida de la extraña ecología del Mahimahi sin que sea demasiado explícita.

A su vez, el pez profético que habita el planeta de Bills tiene una apariencia misteriosa similar al Mahimahi.

Al final de la historia, aparece "la comunidad de Mahimahis del mundo". El encantador Mahimahi de Toriyama y las explicaciones dibujadas a mano son absolutamente adorables. Como hemos detallado anteriormente, Toriyama era un gran amante de los animales y tuvo varios como mascotas a lo largo de su vida. Hubiese sido maravilloso ver más de sus "crónicas de animales" sobre otras especies o algunas de las mascotas que tuvo, más allá de las apariciones en sus “bonus” de los tomos o los cameos en Dragon Ball o Dr. Slump. (Toriyama, 1998).



MAJIN MURA NO BUBUL, 1997

Publicado en el número doble 22/23 de Weekly Shonen Jump en 1997.

Majin no Mura BUBUL (Bubul del Pueblo Majin) es un cómic de un solo capítulo creado por Akira Toriyama y fue uno de los contendientes en la Copa de Lectores del '97 de Weekly Shonen Jump, un concurso que buscaba determinar el cómic no serializado más popular del año. Este cómic de 46 páginas muestra la peculiar y maravillosa vida diaria de Bubul, un Majin juguetón. Toriyama comentó sobre la longitud del cómic en la edición en la que se publicó: "¡Puede que sea la primera vez que hago 46 páginas de una sola vez!"

Bubul es un joven Majin que vive en la Aldea Majin. Su nombre y el uso de la palabra "Majin" ya pueden sonar familiares, y es que Bubul guarda varias similitudes con Majin Bu de Dragon Ball. Su cuerpo rechoncho y redondeado evoca al Majin rosa, e incluso su casa tiene cierto aire característico similar.

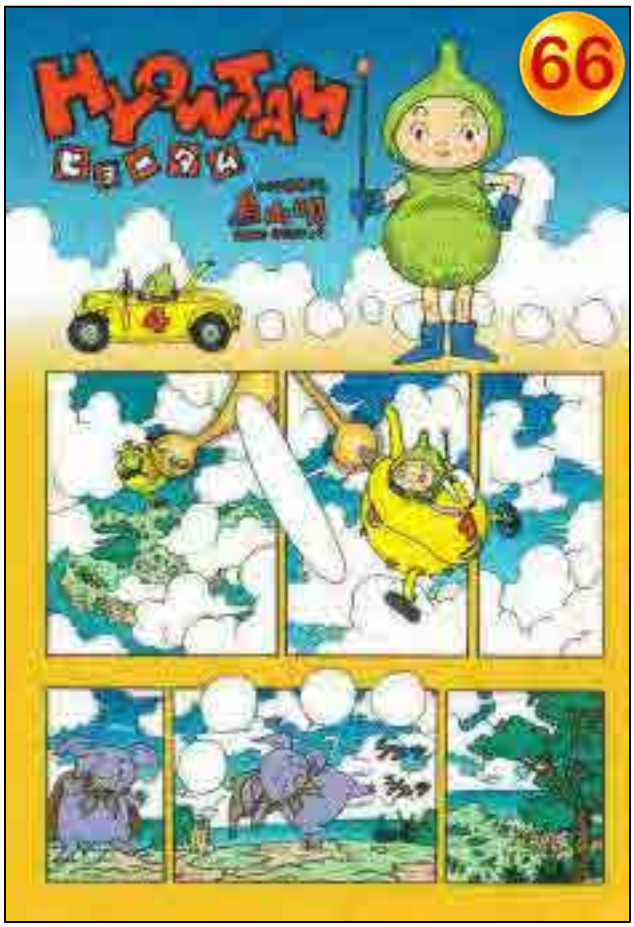
En su tiempo libre, a Bubul le encanta observar a los habitantes del mundo humano mientras realizan sus actividades cotidianas. Y, por supuesto, siendo un Majin, su forma de observar es un tanto inusual. Al parecer, Bubul comparte la habilidad de Majin Bu para modificar su cuerpo a voluntad. (Toriyama, 1997).

Un día, mientras Bubul y su amigo miran el mundo humano, ven una persecución a toda velocidad entre la policía y un ladrón de bancos. Durante su audaz escape, el ladrón toma un giro equivocado y acaba entrando en la Aldea Majin. Aunque a Bubul siempre le ha fascinado observar a los humanos desde la distancia.

Poderes y detalles a lo Dragon Ball

Tal como en Dragon Ball, cuando los Majin de esta historia se enfadan, desatan un poder descontrolado. Además, otro toque de Dragon Ball es el nombre de la esposa del ladrón, Zrohs (Drawers/Cajones), siguiendo el patrón de nombres basados en ropa interior como Bulma y Trunks.

Majin Mura no BUBUL es un cómic único lleno de elementos característicos del universo Dragon Ball que encantarán a los fans. Tanto gustó esta historia en la Copa de Lectores del '97 que ganó el primer lugar con nada menos que 174,835 votos. Al recibir el premio, Toriyama mencionó que estaba considerando la creación de una serie sucesora de Bubul. Coincidentemente, más tarde ese año, su conmovedor cómic COWA!, protagonizado por un pequeño monstruo, debutó en el número 48 de Weekly Shonen Jump.



HYOWTAM, 2000

De tan solo 8 páginas, esta historia fue publicada digitalmente en una compilación especial conocida como eJump el 18 de enero del año 2000. La trama gira en torno a un ser excéntrico y misterioso llamado Hyowtam, que procede de un mundo escondido por encima de las nubes y desciende a la superficie en busca de un objeto valioso que ha perdido. Hyowtam aterriza en una pequeña isla con su aeronave Tamu-Tamu 1 y se dirige a un cerdito azulado que estaba entrenando en la zona, preguntándole si por casualidad ha visto caer un huevo del

cielo. Desconcertado, el cerdito responde que no ha visto ningún huevo y le pregunta quién es. Hyowtam se presenta explicando que viene de un mundo oculto por encima de las nubes y que está buscando desesperadamente su huevo, que se le ha caído al mundo de abajo. Mientras Hyowtam se lamenta pensando que probablemente se haya roto en pedazos, el cerdito intenta consolarle sugiriendo que tal vez el huevo haya caído al mar y que debería preguntarle a la ballena. Al escuchar esto, Hyowtam empieza a gritar para llamar la atención de la ballena, pero el cerdito le advierte que no grite tanto, ya que un cazador malvado ronda la zona y sería peligroso que los descubriera, motivo por el cual entrena tanto. Comprendiendo la situación, Hyowtam decide hablar con la ballena en persona para evitar hacer ruido, utilizando una hélice situada en la parte superior de su traje para volar hasta ella. Cuando ve que la ballena se ha sumergido, invoca con su bastón el Tamu-Tamu 5, un vehículo en forma de pez que funciona como submarino. Al hablar con la ballena, esta le confiesa que no ha visto caer ningún huevo al mar, así que Hyowtam regresa abatido junto a su nuevo amigo, convencido de que nunca lo encontrará.

Al volver, el cerdito le anuncia que ha encontrado su preciado huevo intacto, ya que había caído sobre la cabeza de la abuela oveja. Agradecido, Hyowtam usa su bastón mágico para cumplir el deseo de la abuela oveja, que era tener una casa con jardín, aunque esta acaba pareciendo más un corral. Cuando el cerdito pregunta a Hyowtam qué es ese huevo tan especial, él responde simplemente que es un huevo cocido que quería comerse.

Como muestra de gratitud por su ayuda, Hyowtam también le ofrece al cerdito cumplir cualquier deseo. Justo antes de que el cerdito pueda pedir su deseo de poder volar, aparece de repente el malvado cazador que tanto temía, burlándose y diciendo que su madre estaba deliciosa y que ansía saber cómo sabrá él. Enfurecido, Hyowtam usa su bastón para golpear al cazador en la cabeza y convertirlo en un ser diminuto, del tamaño de una hormiga. Tras esto, Hyowtam se despide de su nuevo amigo, a quien regala la hélice de su traje para que pueda cumplir su deseo de volar. Toriyama coloreó esta historia de manera completamente digital, algo poco común para la época en la que se publicó. Este proceso resultó ser una valiosa experiencia de aprendizaje para el autor, que emplearía la coloración digital en futuros proyectos. (Toriyama, 2000).



KOCHIKAME, CROSSOVERS VOLUMEN 69 (1991), 2006

Es un manga de humor de Osamu Akimoto. Ha aparecido en varios videojuegos crossover con *Dragon Ball*, como *Kyutai Panic Adventure Returns!*, además de un capítulo especial de manga coescrito con Akira Toriyama.

KochiKame se ha estado publicando de forma continua en la *Weekly Shonen Jump* desde septiembre de 1976 y es la serie de manga más larga en la historia de la revista. Ambientada en la actualidad, en y alrededor de una pequeña comisaría de barrio (kōban) en una zona céntrica de Tokio, *KochiKame* gira en torno a las desventuras de un policía de mediana edad llamado Ryotsu Kankichi (también conocido como "Ryo-san").

Crossovers Volumen 69 (1991) Los personajes de *Dragon Ball*, Freezer, Zarbon y Appule, aparecen en una escena de dos páginas creada enteramente por Osamu Akimoto en el volumen 69 de *KochiKame* (1991). Ryotsu Kankichi emprende un viaje, haciendo parecer que es el último capítulo de *KochiKame*, pero regresa de inmediato. Todos se enfadan con él por haberles engañado. Ryo-san señala que nunca dijo explícitamente que la serie terminaría y comenta que era solo una forma de mantener las cosas frescas. Luego, bromea con cambiar el nombre de la serie a *KochiKame Z*. Su compañero decide entonces lanzarlo a otro manga, y termina en *Dragon Ball*, durante la saga de Namek.

30º aniversario (2006)

Con motivo del 30º aniversario de la serialización de *KochiKame*, en septiembre de 2006, Ryo-san hace un cameo en cada manga que se publicaba en ese momento en el *Weekly Shonen Jump* #46. De forma destacada, aparece como un marinero en *One Piece* (capítulo 428) y bebiendo junto a Don Patch en *Bobobo-bo Bo-bobo*. Paralelamente, se publicó un manga especial titulado *Chō KochiKame* el 15 de septiembre de 2006, con capítulos

crossover en los que los personajes de *KochiKame* interactúan con otras series de *Shonen Jump*: *Golgo 13*, *Lupin III*, *Kinnikuman* y *Dragon Ball*.

El capítulo crossover con *Dragon Ball* se titula *"Kochira Namekkusei Doragon Kōen Mae Hashutsujo"* (こちらナメック星ドラゴン公園前派出所) y se basa en la historia del volumen 69 de *KochiKame*. En este capítulo especial de nueve páginas, Ryo-san es reasignado al planeta Namek y tiene que lidiar con Freezer, que ha aparcado ilegalmente su nave. Vegeta y Goku también hacen apariciones. Freezer está esperando junto a Appule que se encuentren las otras tres Bolas de Dragón Namekianas cuando llega Ryotsu Kankichi y le dice que no puede aparcar ahí. Freezer usa un Rayo de la Muerte para intentar matarlo, pero sorprendentemente, Ryotsu Kankichi sigue vivo. Ryotsu insiste en que deben pagar la multa, y Freezer lo ataca con una Ola de Energía, que tampoco logra dañarlo. Cuando Ryotsu saca un lanzacohetes de la nada, Appule concluye que no hay duda: Ryotsu Kankichi es un personaje de un manga de humor. Freezer, agotado, decide que no merece la pena y se marcha en su nave con Appule, diciendo que no ha pasado nada. Ryotsu entonces se encuentra con Vegeta y, al ver que lleva la misma armadura de combate que Freezer, le pregunta si lo conoce. Luego, la nave de Goku aterriza en el mismo sitio donde estaba la de Freezer. Ryotsu le dice a Goku que no puede aparcar ahí, y la historia termina. Además, se publicaron ilustraciones de felicitación de más de 80 mangakas, muchos de autores de *Weekly Jump* del pasado y presente, así como de otros mangakas de Shueisha y hasta artistas no asociados con la editorial, como Hiromu Arakawa (*Fullmetal Alchemist*) y Jyoji "George" Morikawa (*Hajime no Ippo*).

La felicitación de Toriyama no tiene desperdicio:

"¡Akimoto-sensei, felicidades por el 30º aniversario de KochiKame! ¡30 años! Para un vago como yo, un récord tan increíble es inconcebible. Es un completo misterio dónde escondes tal poder dentro de tu cuerpo delgado y tu cara de sonrisa amable. Aunque nuestras edades no están tan distantes, llevas en este trabajo mucho más tiempo que yo, y significa mucho para mí poder hacer este manga colaborativo contigo. Después de todo, estoy apareciendo en las mismas páginas que Ryo-san, quien ya era famoso antes de que yo me convirtiera en mangaka. Es un gran honor, pero preferiría no hacerlo de nuevo (risas)". Akira Toriyama, septiembre de 2006. (Toriyama, 1991).



CROSS EPOCH, 2006

Se trata de una colaboración entre los reconocidos mangakas Akira Toriyama y Eiichiro Oda, creadores de *Dragon Ball* y *One Piece*, respectivamente. Este crossover reúne a personajes de *Dragon Ball Z* y *One Piece* y se publicó en Japón a través de la *Weekly Shonen Jump* el 25 de diciembre de 2006. La historia comienza con Shenlong, quien ha concedido el deseo de Mr. Satán de convertirse en rey. Posteriormente, Shenlong invita a sus amigos a una fiesta del té. Los personajes de ambas series se esfuerzan por llegar a dicha celebración, interactuando entre ellos y esquivando sus responsabilidades y compromisos para poder asistir a la fiesta de Shenlong.

Mr. Satán: Protagoniza esta historia como un hombre que ha logrado convertirse en rey de un país gracias a un deseo concedido por Shenlong. Este evento impulsa a los demás personajes a emprender su viaje hacia la fiesta.

Pandaman: Aparece como un ciudadano celebrando la coronación de Mr. Satán. Se le puede encontrar escondido en la primera página, detrás de un panel, a la izquierda de Mr. Satán. **Krilin y Chopper**: Son los conductores de los trenes marinos llamados Kuri-Chopa. Al enterarse de la fiesta de Shenlong, cierran su estación por un día, lo cual no agrada a sus clientes.

Bulma y Nami: Estas dos forman un dúo de ladronas espaciales. Roban una nave antes de dirigirse a la fiesta de Shenlong.

Mutenroshi y Sanji: Se presentan como dos policías del Oeste. Deciden dejar sus obligaciones para asistir a la fiesta y a una reunión de mujeres atractivas.

Piratas del Cielo de Vegeta: Este grupo, liderado por Vegeta y conformado por Nico Robin, Usopp y Trunks del Futuro, viaja en un barco pirata volador con emblemas antiguos de estilo chino. Aunque se esperaba que lucharan contra los piratas del Dr. Gero, deciden ir a la fiesta de Shenlong.

Piratas del Cielo del Dr. Gero: Son mencionados por Trunks como rivales que nunca llegan a aparecer en escena, ya que los piratas de Vegeta eligen ir a la fiesta en lugar de enfrentarse a ellos. **Piccolo y Zoro**: Aparecen como dos espadachines que se han perdido. Viajan en un ciervo con una cara de león, pero logran llegar a la fiesta al abordar el tren Kuri-Chopa. **Goku y Luffy**: Los protagonistas de sus respectivas series se presentan a sí mismos. Utilizan un ataque combinado llamado "Gomu Gomu no Kamehame Bazooka" para destruir una nave hecha de papel maché. Son los últimos en llegar a la fiesta de Shenlong. **La organización criminal Pilappaggy**: Un grupo de villanos liderado por Pilaf y Buggy. Utilizan un barco con forma de pez globo llamado Tettiri 55, que en realidad es un vehículo pequeño con un diseño intimidatorio de papel maché. Son derrotados por los demás personajes.

Shenlong: Es el centro de la historia, actuando como el dragón que concede el deseo de Mr. Satán y organiza la fiesta del té en una isla con enormes postres. Este es el motivo por el que todos los personajes se reúnen.

Curiosidades: En las páginas a color, los personajes de *Dragon Ball* presentan un esquema de color similar al del anime, no al del manga, a pesar de la participación de Akira Toriyama. Bulma aparece con cabello verde azulado en lugar de morado, y Shenlong es verde en lugar de azul. Estos esquemas de color se han usado ocasionalmente en el manga, pero no son los colores originales de Toriyama. Trunks del Futuro muestra su cabello lavanda claro, como en el anime de *DBZ*, en lugar de los tonos morado o azul del manga. Cabe destacar que Pilaf y Buggy, líderes de la Unión de Villanos Pilappaggy, comparten al mismo seiyuu, Shigeru Chiba, en sus series originales. Asimismo, aunque no relacionados, Luffy y Kuririn comparten la voz de Mayumi Tanaka.

(Toriyama, 2006).



DR. MASHIRITO – ABALE CHAN, 2007

Fue publicado el 6 de marzo de 2007 en el número 4 de la Monthly Shonen Jump de 2007 y fue adaptado a un cortometraje de cinco minutos que se lanzó tres días antes, el 3 de marzo de 2007.

Dr. Mashirito y Abale-chan gira en torno a Dr. Mashirito Jr. y su creación, Abale, quien es una versión rebelde y opuesta de la protagonista Arale Norimaki.

Cerca de un año después del final de *Dr. Slump*, Dr. Mashirito Jr. regresa para vengar a su padre, Dr. Mashirito, el enemigo acérrimo de Senbei Norimaki. Crea un androide idéntico a Arale en todos los aspectos, excepto en su personalidad. A este androide le da el nombre de "Abale" (que significa "desenfreno" o "pelea"). A pesar de las intenciones malignas de Mashirito, Abale resulta tener simplemente una mala actitud y consigue repeler exitosamente la invasión de los alienígenas Tech-Tech en ausencia de Arale.

Lanzamiento *Dr. Mashirito y Abale-chan* se publicó con páginas a color con motivo de la promoción de la caja de DVD de *Dr. Slump*. Esta historia corta fue adaptada a un cortometraje animado de cinco minutos, que se estrenó el 3 de marzo de 2007 y se proyectó junto con el estreno de la película *One Piece: La princesa del desierto y los piratas - Aventuras en Alabasta*. Posteriormente, se incluyó en la colección *Dr. Slump Movie Box*. (Toriyama, 2007).



SACHIE-CHAN GOOD!!, 2008

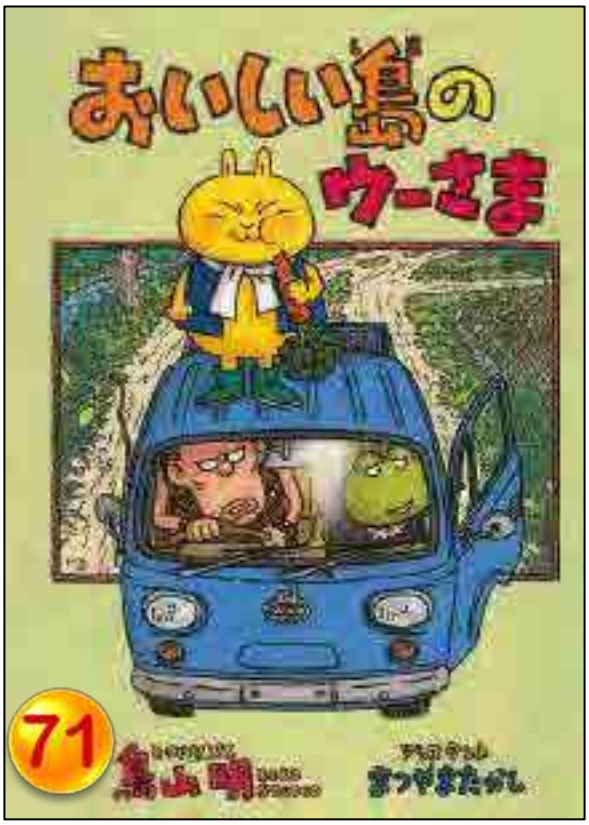
Akira Toriyama y Masakazu Katsura publicaron en la edición de mayo de 2008 de Jump Square y se lanzó en un volumen recopilatorio junto con Jiya el 4 de abril de 2014. Es la primera parte de la serie "Patrulla Galáctica" de Akira Toriyama, junto con Jiya y Jaco el Patrullero Galáctico.

Sachie Momochi, una chica del instituto Satoyama y hija de un famoso ninja y campeón de artes marciales, Momochi el 20º, se encuentra con unos extraterrestres del planeta Octo que buscan a su padre para que les ayude a luchar contra los piratas espaciales conocidos como el Clan Mil, que están aterrorizando su planeta. Con la promesa de elegir entre muchos premios maravillosos de un catálogo, Sachie decide ayudar a los Octo con la esperanza de que le quiten la marca de nacimiento en forma de excremento que tiene en su trasero como recompensa. En la nave, conoce a otro artista marcial humano llamado Zarid, quien fue campeón juvenil del Torneo Mundial de Artes Marciales y que se unió a la misión para obtener el premio de 500 kilogramos de frijoles y salvar su aldea. Los Octo informan a Zarid y Sachie que necesitaban buscar ayuda por su cuenta, ya que la Patrulla Galáctica aún no había respondido a su solicitud.

Cuando llegan al planeta Octo, tienen poco tiempo para familiarizarse con el pueblo antes de que aparezcan Mil y su clan. Mientras Sachie está en una casa haciendo ramen, Zarid se enfrenta a Crate y Kucho, quedando solo Mil, quien logra darle la vuelta a la situación y derriba a Zarid. Sachie, que termina su ramen, sale a luchar y revela que el ramen contiene una sustancia especial desarrollada por su abuelo, Momochi el 21º, que aumenta la fuerza de los miembros de su linaje.

Sachie salva a Zarid pisoteando a Mil después de saltar por la ventana, pero su tiempo limitado de fuerza empieza a agotarse y es capturada por Crate. Justo antes de que Crate la lance por los aires, ve la marca de nacimiento de Sachie al levantarle la falda y la

confunde con el símbolo de la Patrulla Galáctica, lo que le distrae y permite a Sachie golpearlo y tirarlo al suelo. Como último recurso, Mil toma a uno de los Octo como rehén a punta de pistola, pero Zarid lo distrae con su shuriken para que Sachie lo derribe con una patada en la cara. Tras la batalla, llega una nave de la Patrulla Galáctica, arrestan al Clan Mil y recompensan a Sachie y Zarid con medallas de la Patrulla Galáctica. Sachie y Zarid regresan a la Tierra; Zarid recibe los 500 kilogramos de frijoles para su aldea, mientras que Sachie opta por un set de brotes y semillas de césped para ayudar a la aldea, diciendo que decidió conservar su marca de nacimiento ya que, en realidad, le había salvado. Zarid agradece que la decisión de Sachie haya salvado su aldea y la haya hecho florecer con vegetación. Sachie logra regresar a Japón justo a las 7, llegando tarde para la cena. (Toriyama, 2008).



DELICIOUS ISLAND'S MR. U, 2009

Es un manga de dos partes escrito por Akira Toriyama. La primera parte se titula "Ū-sama de la isla potable" y la segunda "Por qué los habitantes del planeta Tech-Tech quieren la isla Guruguru". Este manga de veinticuatro páginas fue creado para un folleto en la revista 2030 Magazine Saishū Senryaku Biosphere, con el objetivo de introducir a los niños en temas medioambientales. También es destacable por ser el único trabajo en el que Takashi Matsuyama actuó como asistente de Toriyama desde el final de Dragon Ball en 1995.

La historia se sitúa en una isla donde los residentes viven en armonía con un entorno natural rico. Un día, dos hombres de una ciudad moderna llegan a la isla y se sienten fascinados por el estilo de vida cercano a la naturaleza. Finalmente, deciden proteger la isla de las malvadas intenciones de los alienígenas del planeta Tech-Tech, que buscan explotar los recursos naturales de la isla.

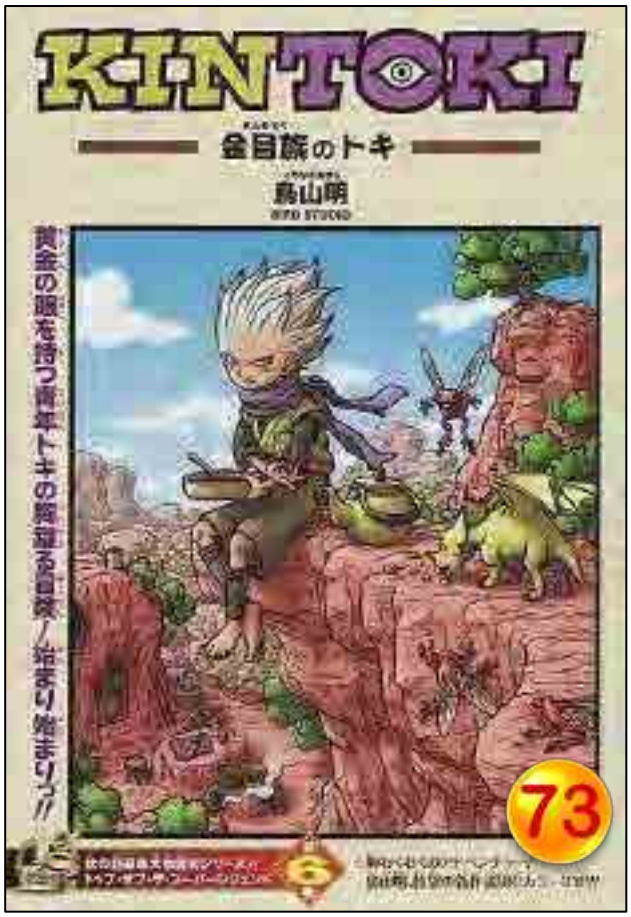
Los personajes principales tienen un aspecto similar al Wombat y al Motociclista de Nekomajin, y Ū-sama en sí se parece a un Neko Majin. El dios de la isla Guruguru tiene un parecido con Kami de Dr. Slump (y con el Maestro Roshi de Dragon Ball). También aparece un monstruo marino similar a Nessie de Dr. Slump y al monstruo cercano al Castillo de Bills en Dragon Ball Z: Battle of Gods.

El folleto incluye además preguntas sobre temas medioambientales futuros para que los niños reflexionen desde la perspectiva de sus propias ciudades y pueblos.

El proyecto fue concebido por el Rural Society Project de Anjo, una organización sin ánimo de lucro que organiza actividades extracurriculares, conferencias y sesiones en escuelas primarias, jardines de infancia y otros lugares, para destacar la importancia de la agricultura y la naturaleza. La organización pidió a Toriyama que proporcionara ilustraciones para un folleto que ayudara a los niños a comprender los problemas medioambientales; Toriyama consideró que era una gran idea y decidió expandirlo a una historia original. Los ejemplares fueron distribuidos por el gobierno de la ciudad de Anjo en conferencias medioambientales y otros eventos. (Toriyama, 2009).







KINTOKI, 2010

La historia tiene lugar en una zona montañosa y rocosa con pequeños reinos. La serie se publicó originalmente en Weekly Shonen Jump en 2000, y más tarde se lanzó como un capítulo de 30 páginas en América del Norte a través de Weekly Shonen Jump el 28 de enero de 2013.

La trama comienza con un joven llamado Toki, quien es miembro del clan Kinme (Ojos Dorados), una raza de humanos místicos. Se cree que es el último de su tipo debido a la corta esperanza de vida de su pueblo. Viaja por el mundo buscando una esposa o otros miembros de su clan. Durante su travesía por el desierto, se encuentra con un peligroso pterodáctilo llamado "Thundra". Toki logra derribar a la criatura usando su habilidad con el arco y las flechas, y después de derrotarla, viaja a un pueblo cercano. En el pueblo, conoce a una mujer llamada Merlusa, que se hace pasar por adivina y finge ser una mujer de Venus. Tras ser preguntada por un niño sobre su afirmación, ella finge que es cierta y dice que puede resistir un calor extremo, hasta que se quema con un cigarrillo, lo que arruina su farsa. Más tarde, se encuentra con Toki, quien está arrastrando al Thundra que mató. Ella se asombra de la hazaña y, más tarde, Toki intenta vender la carne del animal a un carnicero, quien le ayuda a ganar mucho dinero con la venta. Después de ganar el dinero y darle la mitad a Merlusa, Toki le propone matrimonio, sorprendiendo a la joven con su solicitud. Él le explica que es miembro del clan Kinme y que su gente se ha extinguido debido a su corta vida. Le cuenta que su padre falleció recientemente y le pidió que encontrara una esposa y tuviera muchos hijos para restaurar su clan. A pesar de su solicitud, Merlusa lo rechaza debido a su extraña apariencia y comportamiento.

Después de que Toki se va, Merlusa se encuentra con el Señor Barry, el señor feudal local, acompañado de su pequeño grupo de soldados. Él intenta invitarla a una cita, pero ella lo rechaza debido a su estatura baja. Al encolerizarse, el Señor Barry ordena a uno de sus

soldados que capture a Merlusa y la obligue a salir con él. Merlusa intenta escapar, pero el Señor Barry ordena a uno de sus hombres dispararle, aunque sin matarla. Tras oír el disparo, Toki corre a su ubicación y descubre que Merlusa está herida en la pierna, mientras el Señor Barry intenta nuevamente invitarla. Toki llega para protegerla y Barry ordena a uno de sus soldados, llamado Karn, que se encargue de Toki. Durante la pelea, otro soldado de Barry le informa que Toki es miembro del clan Kinme y habla de lo fuertes que son. Toki derrota a Karn y a otro soldado que empuñaba un rifle. Tras vencer a dos de los soldados de Barry, uno de ellos, un anciano llamado Kuina, se enfrenta a Toki. Toki se encuentra emparejado con Kuina, luchando a la par. Después de su enfrentamiento, Toki le elogia y se da cuenta de que Kuina también es miembro del clan Kinme. Kuina lo confirma y le explica que él es el más viejo de su raza y que terminó sirviendo al Señor Barry por codicia, con la intención de ganar mucho dinero antes de morir. Sin embargo, al encontrarse con otro miembro de su clan, se da cuenta de lo inmaduro que es Barry y decide retirarse. También le cuenta a Toki que pensó que él era el último de su pueblo, pero que había oído rumores de que existían otros cinco miembros de su clan en las Tierras del Este. Insatisfecho con la situación, el Señor Barry apunta con una pistola a Merlusa y le dice a Toki que no se mueva si no quiere que la lastime. Toki le advierte que un nuevo Thundra aparecerá en la zona y, tras decirlo, otro Thundra llega y secuestra a Barry. Toki decide rescatarlo usando la pistola de uno de los soldados de Barry para dispararle al Thundra desde lejos, lo que provoca que el monstruo lo deje caer cerca de allí. Después de que el soldado que le dio la pistola se va, Toki decide quedarse con ella. Tras la batalla, Toki decide llevar a uno de los soldados heridos y a Merlusa al hospital. Merlusa le propone una relación con Toki si él se hace rico, aunque él espera encontrar una mujer del clan Kinme.

La historia termina con Toki, Merlusa y el soldado más fuerte de Barry, Huckle, partiendo en un viaje para encontrar a más miembros del clan de Toki.

Conexiones con Dragon Ball

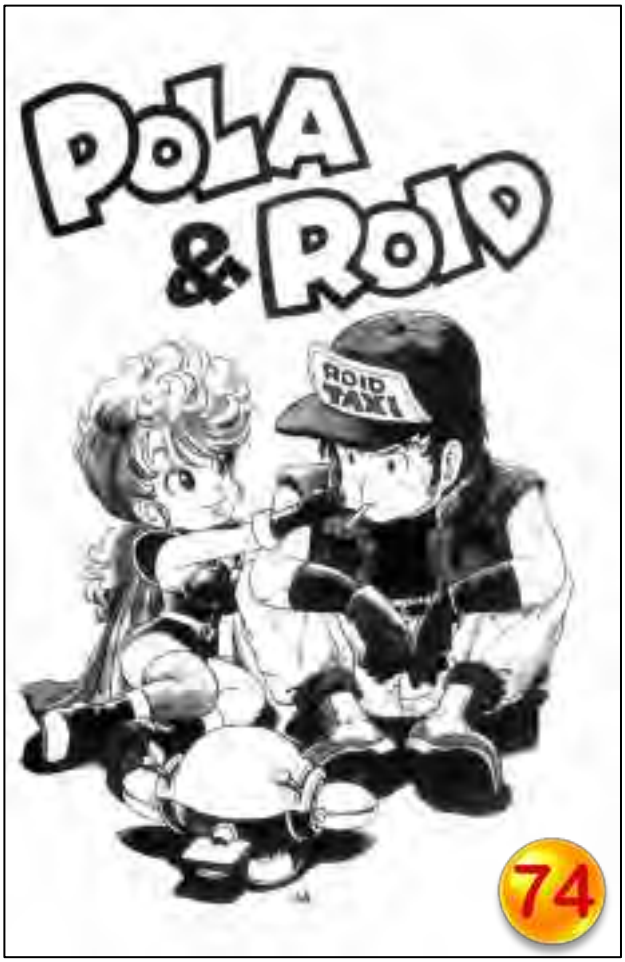
Merlusa aparece en "The Galactic Patrolman's Enforcement".

Kuina se asemeja a Dr. Gero de Dragon Ball, pero con el cabello más largo y gafas.

El personaje de Dragon Ball Super, Granolah, comparte varias similitudes con Toki.

(Toriyama, 2010).

Mangas Cortos



POLA & ROID, 1981

Pola & Roid es un manga corto publicado en marzo de 1981 en Weekly Shonen Jump nº17. También se incluyó en Teatro Manga Vol. 1. Esta historia sigue el viaje de Roid para convertirse en el mayor héroe de la galaxia. Los personajes King Nikochan y su asistente hacen apariciones breves, y los dos personajes principales también hacen un cameo en el capítulo de Dr. Slump titulado "¡Villa Pingüino Dom-Dom-Dom!".

A finales de 1980, Weekly Shonen Jump pidió a sus lectores que nombraran a sus autores favoritos, y Akira Toriyama se ubicó en el top 10 por primera vez en su carrera. En 1981, como parte de la competencia, la revista invitó a los diez mejores artistas de manga a crear una historia de 40-50 páginas. Toriyama creó Pola & Roid para esta ocasión, que ganó el "Premio de los Lectores" tras ser votado como el favorito por los lectores de Shonen Jump. El premio fue un viaje a Suiza. Pola & Roid consta de 43 páginas, divididas en 15 capítulos, y fue completamente dibujado con bolígrafo de punta de fieltro.

La historia se centra en Pola, una joven vengadora que lucha contra el tirano emperador Gagambo, quien está aterrorizando el planeta Kongaragatta. Roid, un piloto de taxi interplanetario, recibe una llamada para viajar a Kongaragatta. Él está ansioso por dejar el planeta artificial Yakandagaya, donde solo hay monstruos y robots, sin mujeres atractivas. Se apresura a llegar a Kongaragatta, pensando que encontrará a una hermosa mujer, solo para descubrir que Pola es una adolescente, acompañada por un robot. Pola tiene dificultades para viajar por el desierto con su pesado equipaje y contrata el taxi de Roid. Aunque Roid está cansado del espacio y desea regresar a la Tierra, Pola le ofrece

dinero (habiendo robado a un transeúnte para pagar el taxi) para que lo acompañe, comenzando su aventura para derrotar al mal.

Pronto, la nave de Roid es destruida por uno de los hombres de Gagambo, y él, Pola y el robot se ven obligados a caminar. Al día siguiente, Gagambo los ataca, pero Roid lo derrota fácilmente, ya que los habitantes de Kongaragatta son débiles, incluso los dragones gigantes, y nadie se había enfrentado a Gagambo antes. Luego, Roid toma una nave de la sede de Gagambo, donde dos gorilas cautivos por el malvado emperador le piden ser devueltos a la Tierra, y Roid se da cuenta de que eso también lo llevará a casa. Roid lucha por librarse de la persistente Pola, que, habiéndose enamorado de él, insiste en acompañarlo a la Tierra y casarse con él pronto.

Mientras se acercan a la Tierra, Roid y Pola son atacados por King Nikochan y su sirviente. Inspirado por su lectura de Dr. Slump, Roid disfraza a Pola como Arale Norimaki, asustando a sus atacantes. Sin embargo, un accidente los hace viajar en el tiempo hasta la Tierra prehistórica. Más tarde, se revela que los dos gorilas que trajeron a la Tierra serán conocidos eventualmente como Adán y Eva.

El título del manga, Pola & Roid, es una referencia a una famosa empresa de fotografía.

Un cangrejo gigante que perdona a Pola y Roid aparece en un episodio relleno de Dragon Ball Z. En el manga, el cangrejo los perdona si ganan en una partida de Piedra, Papel o Tijeras contra él. La trampa es que el cangrejo tiene un clip oculto en forma de hoja que usa para ganar a quienes elijan "piedra". Roid evita la trampa eligiendo "tijeras". (Toriyama, 1981).





HETAPPI MANGA KENKYŪJO, 1982-1984

Es un manga de Akira Toriyama y Akira Sakuma. Es una recopilación de lecciones publicadas desde octubre de 1982 hasta marzo de 1984 en *Fresh Jump*, y se publicó en un volumen único en mayo de 1985. El manga tiene una secuela titulada *Hetappi Manga Kenkyūjo R* (ヘタッピマンガ研究所 R), que fue escrita e ilustrada por Yusuke Murata (ilustrador de *Eyeshield 21*) de 2008 a 2010 y por Yoshihiro Togashi (autor de *Yū Yū Hakusho* y *Hunter × Hunter*) en 2011. *Hetappi Manga Kenkyūjo* es una fuente de información y consejos para cualquier artista que quiera hacer manga o cómics. Todo se explica de manera clara, asociada al humor característico de Toriyama. Akira Toriyama, representado como su contraparte de manga, Tori Bot, enseña a su joven asistente Hetappi, así como a los lectores, sus técnicas para crear manga. *Hetappi Manga Kenkyūjo* explica cómo dibujar, entintar, aplicar marcos, crear efectos de animación, onomatopeyas, las bases de la caracterización y la creación de personajes, cómo proceder para asegurar la brevedad y claridad de la historia, etc., todo en un ambiente juguetón. El libro está dividido en cuatro partes.

Los puntos esenciales listados en *Hetappi Manga Kenkyūjo* para hacer un manga exitoso son: dibujar de manera regular (diariamente si es posible); siempre comenzar una historia con la ambientación; burbujas grandes con poco texto y legibles, bocetos de diferentes tamaños, pero con una presentación ordenada que facilite el orden de lectura; personajes expresivos con diferentes apariencias y personalidades, y con un mínimo de humor; su posición y orientación deben ser lógicas (mirarse mutuamente cuando hablan, luchan, etc.); sorprender al lector (suspenso, sucesos o acciones inesperadas, bromas [abiertas a

todos], etc.); y siempre pensar principalmente en la comodidad de lectura (ponerse en los zapatos del lector).

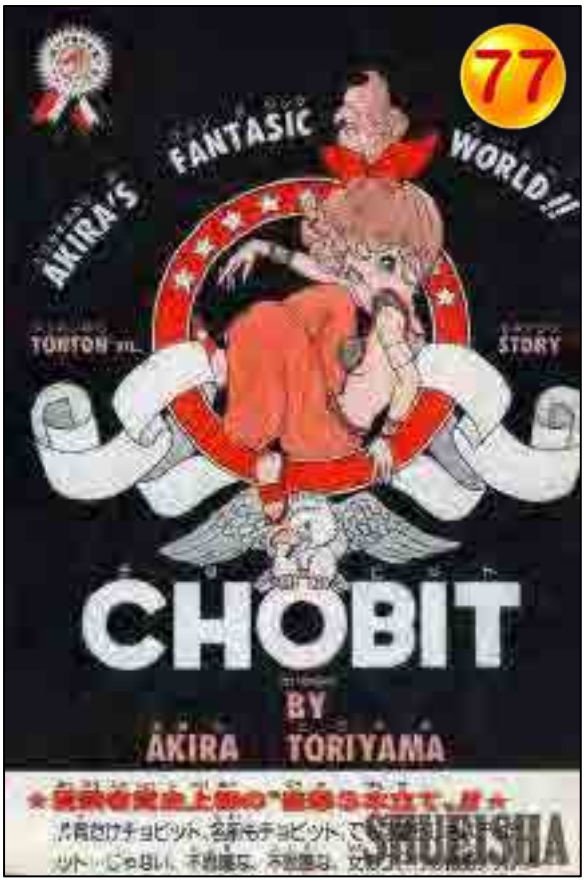
La primera parte, que también es la principal, presenta 12 lecciones originalmente publicadas en *Fresh Jump*. Explica todos los aspectos técnicos, desde el aspecto narrativo hasta la creación de personajes a través del diseño técnico. El profesor Tori Bot enseña a su alumno Hetappi cómo crear un personaje identificable, cómo hacer que un personaje envejezca, el uso de la perspectiva, el manejo de la pluma, el bocetado, el entintado en papel Kent, la edición, el diseño y la narración. Como bono, ofrece consejos sobre cómo hacer los tableros antes de presentarlos a un editor. En la segunda parte, el artista de manga y coautor Akira Sakuma le explica a los lectores cómo Toriyama hace sus mangas. Esta parte está formada por ilustraciones de Akira Sakuma y fotos de la vida real de Masanori Nishimura (西村まさのり). Akira Toriyama es mostrado trabajando, y Akira Sakuma, representado como un pequeño conejo, hace un análisis del estilo de Toriyama y le cuenta a los lectores cómo el autor realiza sus tableros. Esta parte también es una descripción detallada de las herramientas y otras cosas que aún no se han introducido: qué material usar, cómo dibujar un rostro, cómo crear personajes y sus personalidades, pintar y entintar, aplicar marcos, usar onomatopeyas y diversos efectos (velocidad, primeros planos, etc.), el diseño de los bocetos, gestionar las burbujas, algunos consejos sobre las acciones de los personajes, la expresión de los sentimientos, los secretos del manga de gag, la adecuación de la acción con el diseño y muchas otras cosas.

La parte pedagógica. La tercera parte son correcciones de tableros amateurs. Akira Toriyama realiza un análisis de las obras enviadas por aspirantes a mangakas de todas las edades, siguiendo la publicación de los capítulos de *Hetappi Manga Kenkyūjo* en *Fresh Jump*. Él corrige, aconseja y explica a los jóvenes escritores cómo mejorar sus mangas. Toriyama señala los puntos buenos, así como las trampas a evitar. El autor destaca el hecho de que un creador de manga debe pensar necesariamente en el bienestar del lector en el diseño, así como en la presentación del guion, para no perderlo.

Para concluir este volumen, en la cuarta parte, Toriyama le explica a los lectores cómo dibujar cinco personajes de *Dr. Slump*: Arale Norimaki, Gatchan, Senbei Norimaki, Kinoko Sarada y Suppaman. Esta parte es, de hecho, una manera de brindar algunos consejos adicionales sobre cómo dibujar los rostros de los personajes.

En Francia, el editor Glénat tuvo la idea de agregar al personaje de *Dragon Ball*, Kid Goku, en la portada para aumentar las ventas de la versión francesa, que se publicó el 22 de octubre de 1997. (Toriyama, 1982-1984).





CHOBIT, 1983

Chobit se publicó en la edición #10 de *Weekly Shonen Jump* de 1983, lanzada el 8 de febrero de 1983. *Chobit* — que no debe confundirse con *Chobits* de Clamp de principios de los 2000 — fue la contribución de Toriyama en la competición del 11.º "Premio de los Lectores de Jump" de 1983, en la que artistas populares de *Jump* presentaban historias únicas y los lectores votaban por su favorita. Toriyama ganó el concurso en 1981 con *Pola & Roid*, obteniendo un viaje a Europa como premio; aunque no ganó de nuevo en 1983, obtuvo el tercer lugar. Este fue el último año hasta que la competencia se revivió brevemente en 1997 como la "Copa de los Lectores de Jump"; Toriyama ganó nuevamente ese año con *Bubul de la Aldea Demonio*, que se convirtió en el prototipo de *Cowa!* La historia de *Chobit* sigue a Mugifumi Yamano, un joven policía en el tranquilo pueblo de Tonton, quien tiene un encuentro cercano con un platillo volador en forma de tetera. De su interior sale *Chobit*, una diminuta alienígena que también es una joven mujer. El primer capítulo de *Chobit* se imprimió junto con el capítulo 157 de *Dr. Slump* ("¡Aparece Caramelman No. 5!") y fue mencionado en el comentario semanal del autor en esa edición: En la posterior colección de obras cortas de Toriyama, el autor describe cómo le dijeron que tendría mucho tiempo para dibujar su contribución mientras no fuera el primero; para su mala suerte, de los diez autores, Toriyama fue el primero. Se vio obligado a dibujarlo con prisa mientras los demás disfrutaban del Año Nuevo, y para colmo, no fue particularmente popular. *Chobit* recibiría más tarde una secuela (apropiadamente titulada *Chobit 2*) en la edición de junio de 1983 de *Fresh Jump*, lanzada el 23 de abril de 1983 (alrededor de dos meses y medio después del primero). (Toriyama A, 1983).

"Esta semana es una cuádruple presentación de lujo, con Dr. Slump y la serie de 3 partes ¡CHOBIT! También estuve ocupadísimo escribiéndolo. Entonces, ¿qué les pareció? ¡Ah, al fin podré dedicarme a construir modelos!" – Akira Toriyama, 1983.



DRAGON BOY, 1983

Dragon Boy se publicó originalmente del 19 de junio de 1983 al 22 de septiembre de 1983 en los números de agosto y octubre de *Fresh Jump*. Posteriormente, fue incluido en el volumen 2 de *Akira Toriyama's Manga Theater*, publicado por primera vez en marzo de 1988. Dragon Boy es conocido por ser el prototipo del mucho más popular manga Dragon Ball, que comenzó el año siguiente.

Dragon Boy sigue las aventuras de un joven llamado Tangtong y un grupo heterogéneo que emprende un viaje al País de las Flores. Este trabajo breve tiene 45 páginas (15 para el primer capítulo y 21 para el segundo) y combina el estilo cómico de la exitosa serie *Dr. Slump* de Toriyama con una trama más orientada a la acción, rindiendo homenaje al famoso actor de artes marciales Jackie Chan. Toriyama mencionó que su objetivo para la serie era contar una historia "no convencional y contradictoria". Al igual que Dragon Ball, este manga está basado principalmente en la historia china *Viaje al Oeste*. Varios elementos de la historia fueron reutilizados en Dragon Ball, en gran medida en los primeros 13 capítulos, especialmente el tema de las artes marciales y la atmósfera general. Dragon Boy incluso tiene su propia versión de las esferas del dragón, que en esta versión producen pequeños dragones cuando se les dispara con un ataque de energía, aunque resultan bastante inútiles cuando Tangtong las invoca en la historia.

En una tierra lejana llamada Sen, Tangtong vive y entrena con su maestro. Su maestro decide enviarlo en una misión para devolver a la princesa del País de las Flores (Ka en la versión japonesa) a su tierra natal. Ella se había escapado durante la guerra, que ya ha terminado. Tangtong siente curiosidad por la chica y rápidamente la irrita.

Tangtong recibe una esfera del dragón para ayudarlos. Durante el viaje, la princesa se queja y regaña a Tangtong, dándole una mala impresión de lo que son las chicas. Después de detenerse para que la princesa pueda bañarse, ella vuelve a quejarse, esta vez de tener

sed. Encuentran un pozo habitado por un demonio acuático. El demonio es demasiado fuerte para Tangtong, así que usa la esfera del dragón, que solo produce un dragón débil e inútil. Tangtong entonces usa sus alas de dragón y logra derrotar al monstruo. En lugar de agradecerle, la princesa lo regaña por no haber volado antes.

En el segundo capítulo, la princesa tiene hambre y acepta de mala gana una bola de arroz. Mientras descansan, encuentran a Pingyao, un viajero que busca comida. La princesa le da su parte y luego se da cuenta de que es un demonio transformista. Tangtong le da una lección de modales al demonio demostrando su fuerza, y el demonio se disculpa y huye. Tangtong y la princesa se acercan a un puente y ella le ordena que la cargue, ya que él se niega a volar.

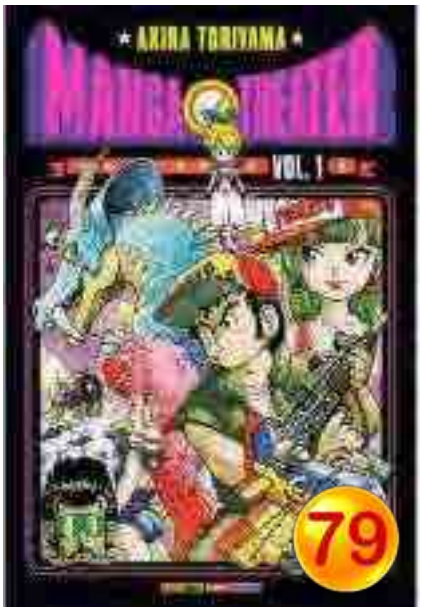
Pingyao regresa y les advierte sobre un monstruo que guarda el puente, pero es demasiado tarde y se enfrentan a un soldado robot. Mientras Tangtong lucha, la princesa se orina de miedo. Tras intentar negociar con el robot, Pingyao se transforma en un comandante y ordena al soldado que los deje pasar. El robot obedece, pero la princesa solo se preocupa por su ropa mojada y le pide a Pingyao que se transforme en ropa para ella, aunque vuelve a su forma original tras tres minutos, dejándola desnuda.

Los personajes de la historia, con más de una analogía en Dragon Ball, son los siguientes: Tangtong: el protagonista; Maestro Anciano (ご老師さま; go-rōshi-sama): entrenador de Tangtong y cuidador, lo envía en su misión; Princesa del País de las Flores; Demonio Acuático; Joya del Dragón; Pingyao; Robot de Heyun: un soldado mecánico que guarda Heyun desde hace 100 años.

El paisaje de ambos mangas está influenciado por los paisajes de la antigua China. Tangtong, el "chico dragón" epónimo, es el prototipo de Goku. Es un joven artista marcial socialmente aislado que nunca ha visto mujeres y siente curiosidad por ellas. Se distingue de los humanos por sus alas de dragón (en vez de cola de mono). El maestro de Tangtong viaja en una nube voladora similar a la Nube Voladora de Dragon Ball.

La princesa es el prototipo de Bulma, proviene de una familia poderosa y es egoísta e impaciente. Pingyao es un gato volador que cambia de forma, similar a Puar y Oolong. El diseño del robot soldado fue reutilizado en Dragon Ball como el robot pirata de la saga del General Blue.

(Toriyama, 1983).



TEATRO MANGA 1, 1983

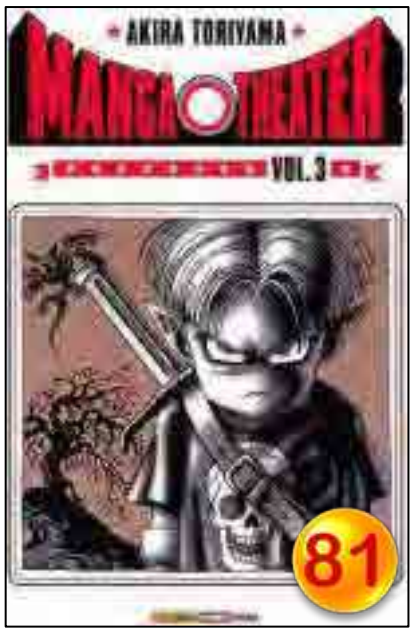
Como hemos comentado en la gran mayoría de obras autoconclusivas, se tratan de recopilatorios en los que se recogen las obras de un solo episodio de Toriyama. Hemos podido ver y analizar cada una de estas obras en el primer apartado de este subtema, por lo que nos resultan conocidas. La ventaja de Teatro Manga, además de rentabilizar obras publicadas en la revista *Jump*, es la de poder acercar al lector múltiples personajes e historias diferentes en un mismo volumen, haciendo que se traten de tomos muy agradables de leer.



TEATRO MANGA 2, 1988

La variedad y velocidad de acabar las historietas hace que no se pueda cansar ningún aficionado de ninguna de las pequeñas obras (es cierto que no todas gozan de un mismo dinamismo o calidad, como hemos contado, por haber sido dibujadas en épocas diferentes en cuanto a estado de ánimo de Toriyama se refiere), por más que unas destaquen sobre las otras.

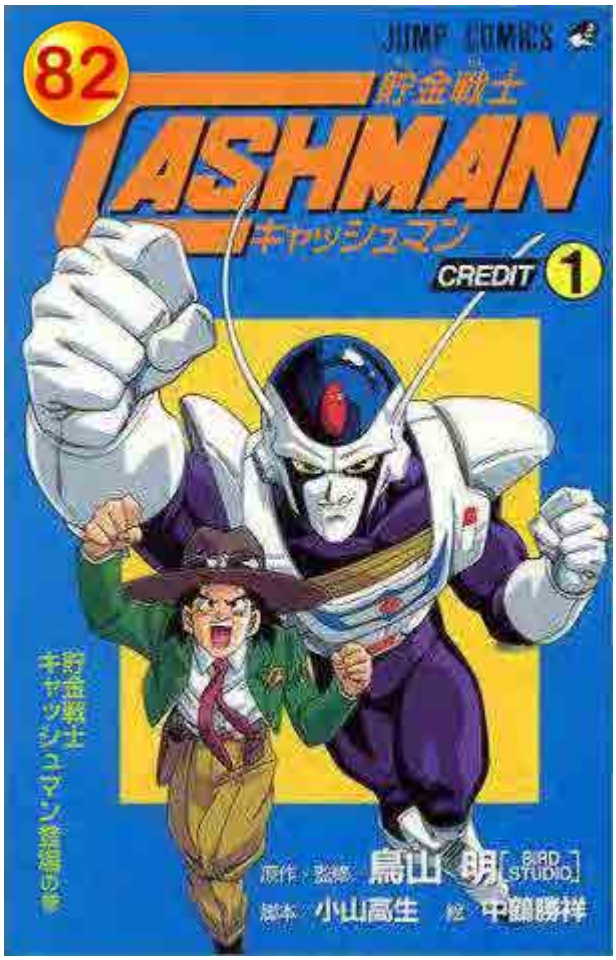
Dos joyas para tener todos los “hijos pequeños” de Akira Toriyama a mano (o casi todos…).



TEATRO MANGA 3, 1997

La tercera entrega de recopilatorios de cortos de Toriyama llega después de finalizar la serie de Dragon Ball. Reúne todas las obras más modernas hasta esa fecha, en un formato idéntico al de las dos ediciones anteriores.

La relevancia del autor en estas fechas propició que se vendiese la tercera edición en un tiempo récord, así como provocó con su lanzamiento la reimpresión de las otras dos anteriores, pudiéndose adquirir como un pack de *Teatro Manga*, 1+2+3.



CASHMAN, EL HÉROE AHORRADOR, 1990 - 1991

Manga de tres partes publicado entre diciembre de 1990 y 1991 en V-Jump, y también incluido en el Vol. 3 de *Teatro Manga.* El protagonista principal tiene un aspecto similar a los miembros de la raza de Freezer, ya que *Cashman* fue publicado durante el mismo período que la saga de Freezer. Jiora es un policía del planeta Biretijon. Un día, su nave se estrella en la Tierra mientras perseguía a peligrosos criminales espaciales. Repara su nave, pero al quedarse sin combustible, se ve obligado a adoptar la apariencia de un hombre al que mató accidentalmente al llegar a la Tierra, Chapat, un policía perezoso y cobarde de la ciudad de Slope Town. Para recaudar la suma de 17 millones de yenes necesarios para comprar el combustible de su nave, que es oro, Jiora lucha contra el crimen por dinero como Cashman, retomando su apariencia extraterrestre. En el primer capítulo, Cashman salva a un anciano y a su hija, que estaban amenazados por un matón, y luego enfrenta a los gánsteres interestelares que perseguía antes de su llegada a la Tierra. En el segundo capítulo, salva a la novia de Chapat de las garras de una pandilla llamada los Devil Kids. En el tercer capítulo, arrebata un maletín con mil millones de yenes a un ladrón profesional llamado Albert Dupont.

Chapat, el disfraz humano de Jiora, se parece a Yamcha, mientras que la novia de Chapat, Shampur, se asemeja a Bulma y Maron.

Cashman utiliza una técnica llamada "Big Bang Attack", aunque en este caso no es un ataque de energía, sino una patada poderosa que usa para destruir una de las cabezas de un alienígena en el manga (similar a lo que ocurrió con los Cell Juniors).

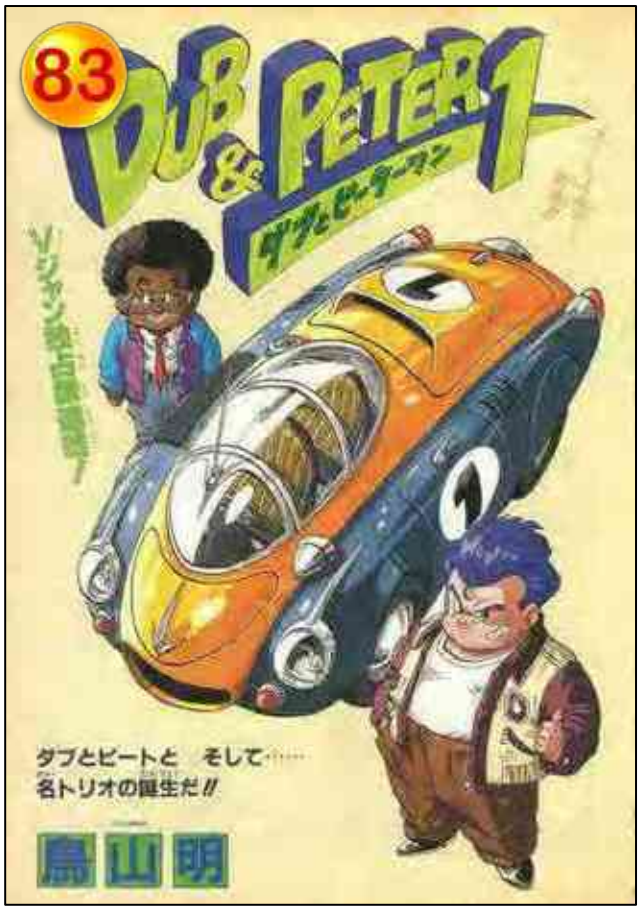
Uno de los oficiales de policía de esta serie hace un cameo en el capítulo 27 de *Dragon Ball Super*, titulado "Vida, Entrenamiento y Más".

(Toriyama, 1990-1991).

1984 – 2024

40 ANIVERSARIO DRAGON BALL

(y del autor de la Tesis)



DUB & PETER 1, 1992 – 1993

Esta serie, publicada en *V Jump*, apareció en las ediciones del 22 de noviembre y 30 de diciembre de 1992, así como en las del 21 de febrero y 4 de abril de 1993.

Constó de solo cuatro capítulos, con los números primero, tercero y cuarto presentados en color total. Se lanzó en paralelo a *Dragon Ball*, justo cuando los arcos de los Androides y Cell estaban en pleno apogeo, lo que implicaba que Toriyama trabajaba a toda velocidad para cumplir con su intensa agenda de creación de manga.

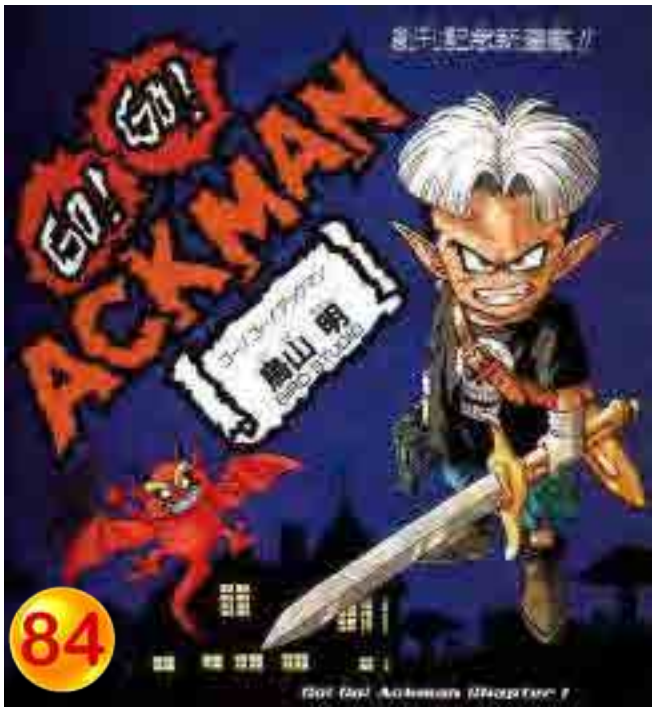
Soñando con convertirse en un éxito entre las mujeres, el protagonista de la historia, Dub, le pide a su amigo supergenio, Peter, que le construya un automóvil ultra genial. La insistencia de Dub en que el coche tenga una radio recuerda un poco a cuando el Dr. Brief pensaba dónde colocar los altavoces en la nave que reconstruía para Goku (con prisa por partir hacia el planeta Namek).

Después de superar varios problemas mecánicos, el coche incluso se equipa con una supercomputadora que le permite pensar y hablar como un ser humano.

Dub bautiza a su nuevo vehículo como "Peter 1", en honor a su creador principal, y se lanza sin demora en busca de una posible novia. Sin embargo, la mujer que Peter 1 encuentra para Dub no se ajusta a su tipo ideal y, además, no está en su rango de edad. Al final, Dub y Peter deben reiniciar el proceso y enseñarle al auto inteligente qué tipo de chica está buscando Dub. La situación se parece a cuando Kamesennin intentaba explicar a Goku qué significaba para él una chica bonita.

Y cuando no basta con andar por carretera, Peter 1 también puede transformarse y volar. Una vez más, vimos un diseño igual de llamativo en "Dragon Ball" con el avión en el que Bulma y Trunks viajaban.

(Toriyama, (1992–1993).



GO! GO! ACKMAN, 1993 – 1994

Se trata de un manga de 11 partes. Cada capítulo tiene entre 5 y 6 páginas y fue publicado de julio de 1993 a octubre de 1994 en V-Jump, impreso a color. El manga completo de 60 páginas se incluye en el Vol. 3 de *Teatro Manga.*

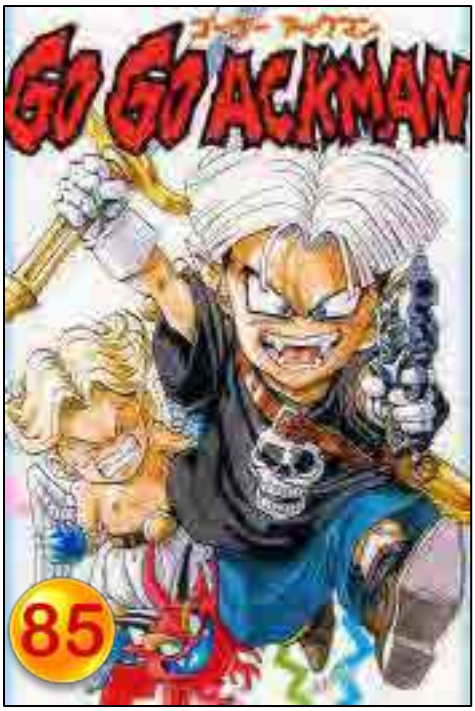
Un niño demonio de 200 años llamado Ackman se despierta después de una siesta de cincuenta años. Sus padres le explican que tienen la misión de matar personas y vender sus almas al Señor Oscuro a cambio de dinero. Después de que su hermana Medusa le da ropa más moderna y una espada para reemplazar su tridente, Ackman comienza a matar personas mientras su fiel compañero Goldon, una criatura con alas de murciélago roja, recoge las almas en un frasco.

Habiendo pensado que Ackman estaba muerto, su principal enemigo, Tenshi (un ángel tipo querubín), se sorprende al encontrarlo vivo e intenta matarlo, pero fracasa estrepitosamente. Un ejemplo de esto es cuando Tenshi intenta golpear a Ackman con un misil, pero lo falla y golpea un autobús escolar lleno de niños en su lugar. Tenshi pronto es arrestado por la policía gracias a Ackman.

Después de ser liberado de la cárcel, Tenshi contrata a varios agentes para matar a Ackman (Michel Yamada, el Maestro Yakimo Hedel y la señorita Josephine Matsumoto), todos sin éxito. Una noche, Ackman intenta unirse a dos marcianos para destruir a la humanidad, pero eventualmente los mata después de que lo atacaran.

Cuando no está cosechando almas, Ackman conduce su automóvil, se queda en casa jugando videojuegos en el Super Famicom o lleva las almas recogidas por su familia al palacio del Gran Señor (quien las necesita para recuperar su juventud y poder). Más interesado en el dinero, Ackman finalmente se casa con la rica demonio Majo después de una breve confrontación con su exnovio Dedevil.

(Toriyama, 1993–1994).



Go! Go! Ackman fue adaptado a una película de 15 minutos por Takahiro Imamura; se estrenó en el V-Jump Festa de 1994 el 28 de julio de 1994, y luego se convirtió en una característica especial en video Disponible para los compradores de V-Jump. La película fue producida por Kōzō Morishita, con guion de Takao Koyama, storyboard de Daisuke Nishio, Ryuuji Yoshiike como director de arte y Naoki Miyahara como director de animación (Imamura, 1994).

Cuenta con cuatro adaptaciones de videojuegos de Banpresto (tres para Super Famicom y una para Game Boy).

Uno de los alienígenas que Ackman mata hace un cameo en el Otro Mundo en el manga de Dragon Ball.



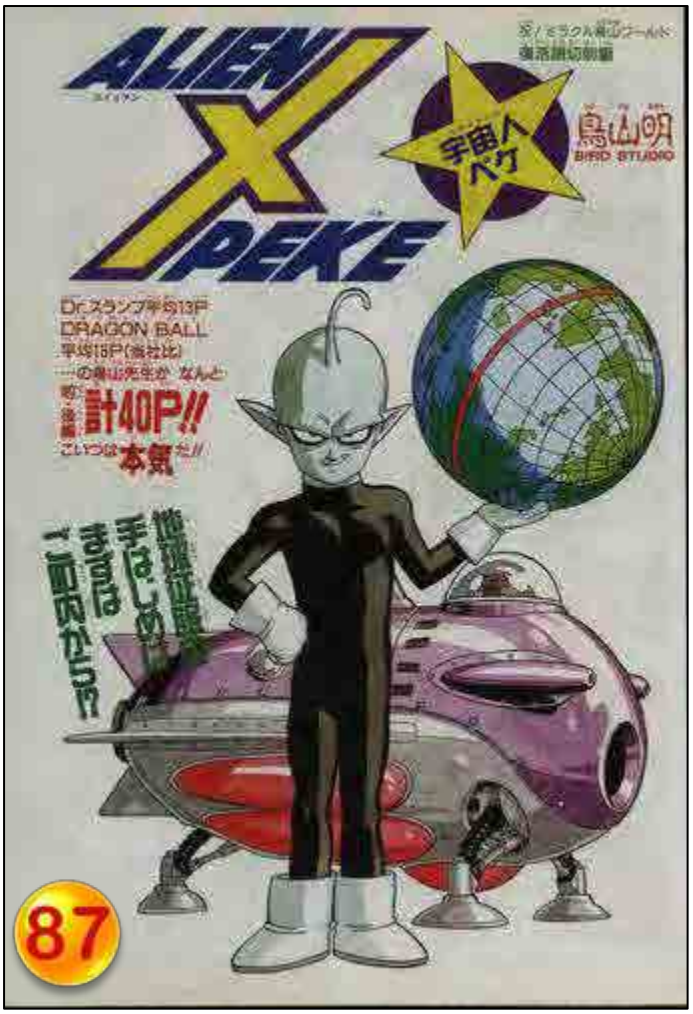
Ackman hace un cameo en la saga del Otro Mundo del anime de Dragon Ball Z.

Ackman y Tenshi hacen un cameo en el cuarto capítulo del manga spin-off Dragon Ball Heroes: Victory Mission.

Tanto Ackman como Chivil de Dr. Slump matan personas para vender su alma y ganar dinero para su maestro demonio.

Existe una clara referencia de diseño para Ackman, inspirado en Trunks (apareció por primera vez en el manga en el año 1991), el cual lleva el mismo estilo de peinado, un color de pelo claro y utiliza con maestría la espada.

Muchos aficionados indican que Ackman parece una fusión demoniaca entre Trunks joven y Krilin (nótese que Ackman tampoco tiene nariz).



ALIEN – X – PEKE, 1996

Publicado en *Weekly Shonen Jump* en 1996, en los números 37/38 y 39, esta serie constó de solo dos capítulos y contaba con el eslogan "¡Alégrense! ¡Las historias completas del milagroso Toriyama han regresado!". Fue el primer manga de Toriyama tras la finalización de *Dragon Ball* un año y medio antes. Sobre este regreso, Toriyama comentó: "Me sentía un poco oxidado". Se trata de un manga corto de estilo gag, muy similar a sus obras anteriores, que sigue las aventuras de un peculiar alienígena llamado Peke, su intento de conquistar la Tierra y los extraños encuentros que tiene con los terrícolas. La historia transcurre a lo largo de tres meses y sigue a Peke mientras trabaja a media jornada y busca su nave espacial, que se estrelló mientras intentaba conquistar nuestro planeta. Peke se ve obligado a adaptarse a la vida en la Tierra, pero su apariencia extraña hace que siempre llame la atención, sin importar a dónde vaya. Las jóvenes por las que pasa en la calle incluso lo confunden con un insecto o algún tipo de robot. Peke tiene mucho orgullo, ya que parece ser un ser de élite en su planeta natal, y el trato poco reverente que recibe en la Tierra lo deja constantemente molesto. Tiene control total sobre las antenas de su cabeza y puede incluso atacar a otros disparando bolas de desechos corporales desde su boca. No solo tiene una apariencia muy parecida a la de los miembros de la raza Namekiana de *Dragon Ball*, sino que también comparte con ellos la capacidad de sobrevivir solo con líquidos (zumo, a poder ser). Puede tener un pequeño problema de actitud, pero también es fuerte y capaz de ser amable, muy similar a Piccolo. Al igual que a éste, es común que se encuentre con personas que cuestionan su salud por estar un poco pálido. (Toriyama, 1996).



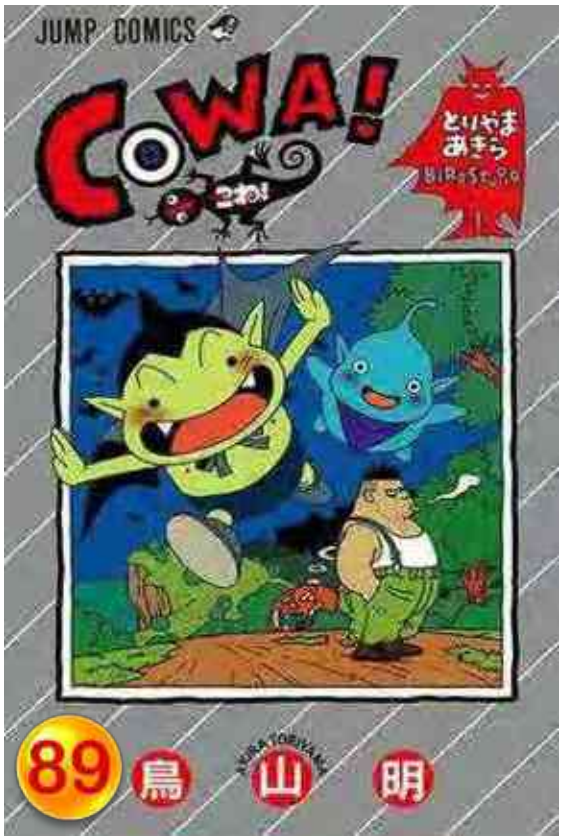
TOKIMECHA, 1996 – 1997

Publicado en diciembre de 1996 en la revista *Weekly Shonen Jump*. La historia sigue a Tai, una joven inventora que crea una máquina del tiempo y viaja al pasado, específicamente a la época prehistórica. El encuentro entre Tai y el hombre primitivo tiene muchas similitudes con la relación que existe entre Bulma y Goku en *Dragon Ball*. Ambas parejas de personajes representan un choque de mundos: en *Dragon Ball*, Bulma es una chica moderna e inteligente, mientras que Goku es un niño salvaje proveniente de las montañas. En *Toki Mecha*, el contraste es similar, con Tai representando la civilización moderna y el hombre primitivo representando la era prehistórica, lo que crea situaciones cómicas donde el desconocimiento y la confusión prevalecen.

Uno de los aspectos más destacables de la obra es cómo Toriyama juega con la dinámica de los personajes. Tai, a pesar de ser la figura más avanzada tecnológicamente, no puede evitar verse envuelta en situaciones que la hacen perder el control debido a la naturaleza salvaje e impredecible del hombre primitivo. A su vez, el hombre primitivo se enfrenta a la extrañeza de la tecnología de Tai y a su capacidad para inventar cosas como la máquina del tiempo. Esta interacción entre personajes de diferentes tiempos crea un equilibrio entre el humor absurdo y la exploración de los avances tecnológicos.

La trama está dividida en tres partes y se enfoca en la interacción entre ambos personajes y las situaciones cómicas y de choque que surgen de su encuentro.

Aunque breve, *Toki Mecha* refleja el estilo característico de Toriyama, combinando humor con elementos de ciencia ficción y explorando la diferencia entre civilizaciones de manera ligera y entretenida. (Toriyama, 1996–1997).



COWA!, 1997 - 1998

Se publicó en la revista Weekly Shonen Jump de Shueisha entre 1997 y 1998, y sus catorce capítulos fueron reunidos en un único volumen de tankōbon. La narrativa sigue las peripecias de Paifu, José y Arpon, tres niños monstruos, junto a Maruyama, un humano que se une a su causa, mientras emprenden un arriesgado viaje para encontrar una medicina que pueda salvar a su aldea de una terrible gripe que amenaza con aniquilarlos. Viz Media lanzó este volumen recopilatorio en América del Norte en julio de 2008. *Cowa!* fue aclamada por la crítica y, en 2009, fue nominada al prestigioso Premio Eisner en la categoría de Mejor Publicación para Niños. Paifu, un niño monstruo de espíritu rebelde y travieso, comparte una relación especial con su amigo José, aunque la rivalidad con Arpon añade un matiz de tensión a sus días, creando una dinámica de amistad y competencia que da forma a su mundo.

La tranquila vida en la aldea se ve abruptamente trastocada por la expansión de la temida Gripe Monstruo (お化け風邪, Obake Kaze), una enfermedad devastadora que lleva a los monstruos a la muerte en tan solo un mes. El médico del pueblo revela que la única esperanza de cura reside en una bruja que habita en la cima de la Montaña Búho Cornudo. Con los adultos de la aldea demasiado débiles para actuar, Paifu, José y Arpon toman la decisión de emprender el peligroso viaje, acompañados por Maruyama, un humano solitario que vive en los alrededores, y cuya fama está marcada por oscuros rumores sobre su implicación en la muerte de un hombre. Paifu, con astucia, engaña a Maruyama, asegurándole que el pueblo le pagará una fortuna de un millón de yenes por su ayuda.

A lo largo de su recorrido, los niños se encuentran con varios matones, a quienes Maruyama enfrenta sin esfuerzo, desvelando poco a poco su increíble fuerza y destreza como exluchador de sumo. En la última aldea antes de llegar a la montaña, Maruyama se detiene para hacer algunas compras, momento que Paifu aprovecha para intervenir en un asalto a un anciano, deteniendo al agresor con valentía. Sin embargo, justo cuando se

acercan al Monte Búho, Arpon cae gravemente enfermo, lo que los obliga a buscar ayuda. En su búsqueda, llegan a la casa del hombre al que Paifu había salvado previamente, quien amablemente accede a cuidar de Arpon. Mientras tanto, el grupo se adentra en el espeso bosque que rodea la montaña, donde se encuentran con Baroaba, un personaje enigmático que cambiará el curso de su aventura.

Paifu descubre, al aprender a silbar, cómo derrotar a un monstruo al explotar su debilidad. Al darse cuenta de que se acercan a la morada de la bruja, Baroaba decide guiarlos hasta su casa. Antes de entrar, son detenidos por Leonardo, un oni al servicio de la bruja, quien solo les permitirá el paso si responden correctamente a un acertijo. Tras conseguir la medicina, el grupo inicia el descenso de la montaña. Sin embargo, Maruyama resbala y cae, pero Paifu lo salva en el último momento, logrando volar por primera vez. En su regreso, Maruyama se siente desilusionado al descubrir que Paifu había mentido sobre la recompensa, pero decide que la acción heroica de Paifu ha sido suficiente compensación. De vuelta en la aldea, el éxito del grupo es celebrado con una fiesta, aunque Maruyama se retira, alegando no ser aficionado a tales eventos. Aprovechando la ocasión, Paifu les cuenta todo lo que sucedió, y juntos logran restaurar un viejo barco fantasma, dándoselo a Maruyama como una forma de cumplir la promesa de la recompensa, aunque esta no fuera en dinero.

¡Cowa! tiene sus orígenes en *Bubul of Demon Village* (魔人村の BUBUL, Majin-Mura no Buburu), un one-shot que, como mencionamos previamente, fue el primer proyecto de Toriyama tras un largo periodo de experimentación. Su victoria en el certamen fue rápida y contundente, marcando su primer gran éxito desde que *Pola & Roid* alcanzara el primer lugar en 1981. Tras ese logro, Toriyama reveló que contemplaba la posibilidad de desarrollar una versión "más completa" de *Bubul of Demon Village*. Para ello, rediseñó tanto los personajes como el entorno de la obra, adaptándolos a un formato de serie más largo, lo cual se expuso en los números anteriores al inicio de *Cowa!*.

Aunque en su momento Toriyama había anunciado su retiro de las series semanales, decidió hacer una excepción para *Cowa!* al enterarse de que Kazuhiko Torishima sería su editor. Este nuevo acuerdo le permitiría trabajar con mayor autonomía, un lujo que no había tenido en sus proyectos anteriores. A diferencia de *Dr. Slump* y *Dragon Ball*, donde la producción era ininterrumpida, Toriyama adoptó para *Cowa!* un método menos riguroso, trabajando durante tres semanas seguidas, seguido de una semana de descanso. Este patrón le brindó el espacio necesario para descansar y abordar el trabajo con mayor calma y dedicación. A pesar de sufrir dolores en su brazo, Toriyama decidió dibujar todo

el manga él mismo, prescindiendo de los asistentes que habitualmente colaboraban en sus proyectos más grandes.

El origen de la historia de *Cowa!* está profundamente ligado al deseo de Toriyama de experimentar con un enfoque narrativo más parecido al de un cuento tradicional. Su objetivo era presentar al protagonista como un personaje "gruñón y difícil de querer", una figura compleja que rompiera con los moldes típicos de héroes simpáticos y carismáticos. Esta elección fue aplaudida por varios críticos, como Deb Aoki de About.com, quien incluyó *Cowa!* en su lista de los "Mejores Mangas Nuevos para Todas las Edades" en 2008, describiéndolo como "lo suficientemente ingenioso y encantador como para cautivar tanto a adultos como a lectores más jóvenes".

(Toriyama, 1997–1998).

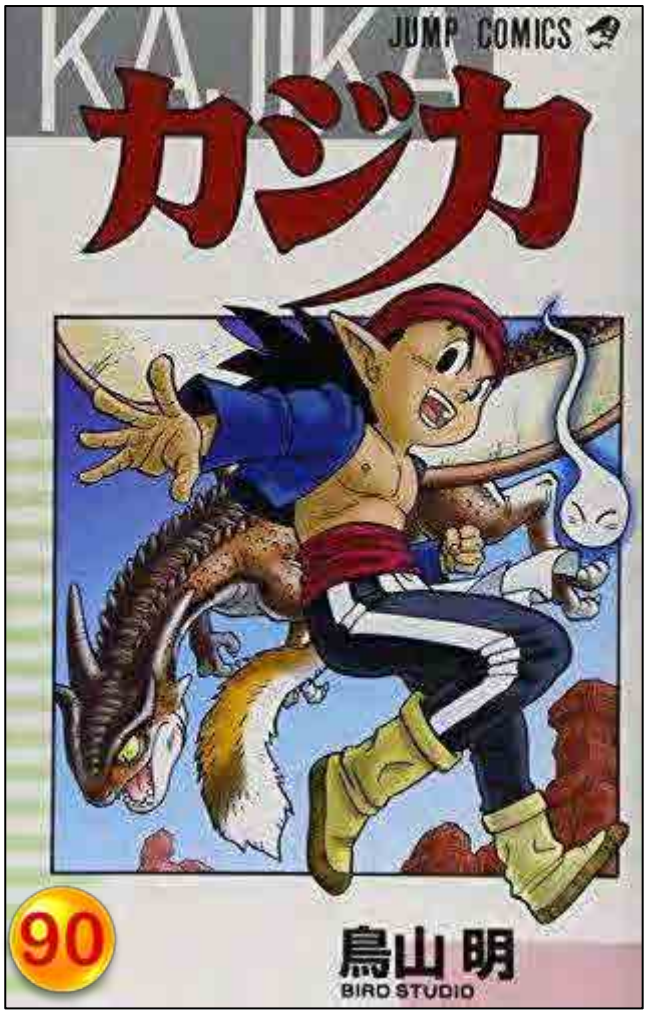
Sin embargo, no todos los críticos compartieron esta visión positiva. Carl Kimlinger, de Anime News Network, discrepó, señalando que la trama de *Cowa!* carecía de la complejidad necesaria para atraer a un público adulto. Kimlinger también expresó su decepción por la decisión de Viz de no incluir en su edición en inglés los capítulos originalmente a color, ya que la falta de color en la publicación en blanco y negro dificultaba la comprensión de algunas escenas (Kimlinger, 2008).

A pesar de estas críticas, reconoció que el personaje de Makoleen otorgaba una profundidad inesperada a lo que podría haber sido una simple historia de aventuras infantiles, transformándola en una fábula sutil sobre la aceptación y el entendimiento. Además, destacó el agudo sentido del humor que caracteriza la obra, algo que, a su juicio, la distingue de otros mangas del género.

Por otro lado, A.E. Sparrow, de IGN, otorgó a la serie una calificación de 8.6 sobre 10, calificándola como una "mini-épica autónoma", y alabando su capacidad para ofrecer una experiencia única dentro del formato de manga corto (Sparrow, 2008).

La versión en inglés de *Cowa!*, publicada por Viz Media, también recibió un reconocimiento significativo al ser nominada al Premio Eisner de 2009 en la categoría de Mejor Publicación para Niños, destacándose como un ejemplo de narrativa de calidad para un público más joven (Animenetswork, 2009).





KAJIKA, 1998

Kajika es un manga de Akira Toriyama que se publicó inicialmente en la revista *Weekly Shonen Jump* entre julio y septiembre de 1998, y más tarde se recopiló en un solo volumen *tankōbon*. La historia transcurre en un mundo de vastos desiertos y ciudades dispersas, donde el protagonista, un niño llamado Kajika, vive maldecido tras haber matado a un zorro llamado Gigi por diversión, un acto que lo transformó en un niño-zorro. Esta maldición, impuesta por el espíritu de Gigi, solo se romperá cuando Kajika salve la vida de 1000 seres vivos. A causa de esta situación, el Clan Kawa, al que pertenecía, lo expulsó y comenzó a deambular en un viaje de redención.

La trama comienza cuando a Kajika le faltan solo 10 vidas más para romper su maldición. Durante su travesía, encuentra a Haya, una ladrona que es perseguida por los secuaces de Gibachi, un poderoso y andrógino millonario que desea un huevo de dragón contenido en el collar de Haya. Kajika enfrenta a los matones, los vence y purifica la maldad de sus cuerpos, permitiéndoles redimirse. Haya explica que los dragones, una especie casi extinta de la isla Ronron, dependían de este huevo como su última esperanza. Gibachi había robado el huevo de un instituto de investigación para obtener un poder inimaginable bebiendo la sangre del dragón recién nacido, según una antigua leyenda. La misión de Haya era devolver el huevo a su isla natal, por lo que, tras agradecer la ayuda de Kajika, le pide que la acompañe. Kajika inicialmente se muestra reticente, pero Gigi, el espíritu del zorro, lo anima a aceptar, recordándole que podría completar su redención. Mientras tanto, Gibachi, al enterarse del fracaso de sus secuaces, los ejecuta por incompetentes y contrata a Isaza, un letal sicario del Clan Kawa exiliado por ser un mestizo y uno de los

pocos supervivientes tras la destrucción del clan por un volcán. Isaza acepta el trabajo a cambio de una gran suma de dinero, aunque Gibachi planea deshacerse de él una vez cumpla su cometido. En el viaje hacia la isla Ronron, Haya revela la leyenda de la sangre de dragón y su potencial para conferir poder colosal. Temiendo a los hombres de Gibachi, decide adelantarse y espera a Kajika en la isla, dejándole una pastilla curativa del Clan Kawa, conocida por sus enormes propiedades regenerativas. Isaza los alcanza y Kajika, usando su oído sobrehumano, lo descubre. Después de un enfrentamiento, Kajika es noqueado y el huevo es robado. Donko, un embaucador astuto y veloz, aprovecha la situación para ayudar a Kajika y Gigi a cambio de dinero. Encuentra a Isaza y, mientras lo distrae, roba el huevo. El huevo eclosiona y nace un pequeño dragón, que es herido por los hombres de Gibachi, permitiendo al villano beber su sangre y transformarse en un monstruoso híbrido. Isaza, movido por su propio sentido de honor, interviene para proteger a Kajika, recordando a Gibachi que planeaba matarlo de todas formas. Haya reaparece para darle la pastilla curativa a Kajika, quien con su poder restaurado, salva al pequeño dragón, completando así las 1000 vidas y rompiendo la maldición. Con toda su fuerza, derrota a Gibachi, quien pierde el control y se convierte completamente en un dragón. Kajika decide no matarlo y expulsa la maldad de su cuerpo, permitiéndole vivir como compañero del joven dragón. Haya regresa a la isla Ronron con las criaturas, mientras que Isaza le da su avión a Donko como agradecimiento, y Gigi, en un acto cómico, engaña a Kajika para que lo mate de nuevo, volviendo a ser un fantasma y devolviendo a Kajika su forma de niño-zorro. Entre los personajes principales, Kajika es un niño travieso y valiente que, a pesar de su maldición, demuestra un gran sentido de justicia. Gigi, el espíritu del zorro, inicialmente es quien impone la maldición, pero con el tiempo se convierte en un fiel compañero y brújula moral. Haya, la ladrona, muestra valentía y determinación, aunque es experta en mentir para salir de problemas. Isaza, el sicario, se revela como un personaje complejo con un código propio y un vínculo con Kajika al ser ambos sobrevivientes del Clan Kawa. Donko, aunque rechoncho y oportunista, tiene una velocidad sobrehumana y sabe sacar provecho de las situaciones. Gibachi, con su codicia y ambición desmedida, es el antagonista principal, cuya transformación en dragón lo hace perder su humanidad. El manga presenta fuertes reminiscencias artísticas de *Dragon Ball*, influenciado por la mitología japonesa y las leyendas sobre criaturas fantásticas. Se utilizan referencias a especies de peces para los nombres y diseños similares a personajes de la serie estrella que ocupa nuestro estudio (aunque sean de DBGT, los diseños fueron de Toriyama…). (Toriyama, 1998).





NEKOMAJIN, 1999 – 2005

Nekomajin es una serie de ocho capítulos que comenzó como un cómic autoconclusivo antes de convertirse en una serie corta. El primer capítulo fue publicado en *Weekly Shonen Jump* en abril de 1999. Sin embargo, fue en 2001 cuando la obra adoptó un estilo más cercano a *Dragon Ball* con la creación de *Neko Majin Z*, que apareció en *Monthly Shonen Jump*. Esta nueva parte de la serie incluye parodias de personajes de *Dragon Ball*, como Goku, Vegeta y otros, convirtiéndose en una referencia a la obra que nos ocupa en el presente trabajo. El manga finalizó en 2005 con su octavo capítulo, de los cuales cinco son parodias de *Dragon Ball*. Estos capítulos fueron recopilados en un solo volumen estilo *kanzenban* (recopilatorio que, como en el caso de Teatro Manga o Kajika, busca poder rentabilizar la obra, recopilando las publicaciones en *Jump* en un formato comercializable), lanzado en Japón el 4 de abril de 2005.

La trama de *Nekomajin* tiene lugar en un mundo idéntico al de *Dragon Ball*, en la misma era y en la misma Tierra. La historia sigue a los Neko Majin, una raza de seres mágicos parecidos a gatos, que disfrutan tanto de las artes marciales como de hacer bromas. A lo largo de la serie, se presentan varios Neko Majin, siendo el protagonista principal Neko Majin Z, un personaje que comparte muchas características con Goku, incluido el uso del Bastón Mágico y un ataque llamado "Nekohameha", una parodia de nuestro famoso Kamehameha.

En *Neko Majin Z*, los eventos siguen una estructura similar a la de *Dragon Ball*, pero con un tono más cómico y ligero (similar al inicio de la serie o, si se quiere, como si en *Dr. Slump* los personajes tuviesen poderes al estilo de *Dragon Ball*. El personaje de Neko Majin Z es una especie de Goku felino, con características físicas y habilidades que recuerdan a las de Goku, y la trama se llena de guiños y parodias de *Dragon Ball* (tanto

es así que lleva un *gi* idéntico al de Goku, con todos los complementos exactamente iguales y la misma paleta de color, la utilizada en toda la serie por los alumnos de la Escuela Tortuga). En esta parte de la serie, aparecen personajes como Kuriza, el hijo de Freezer, y Onio, un Super Saiyajin pasado de peso, además de cameos de Goku, Vegeta, Goten, Pan, Ub y otros personajes de *Dragon Ball*.

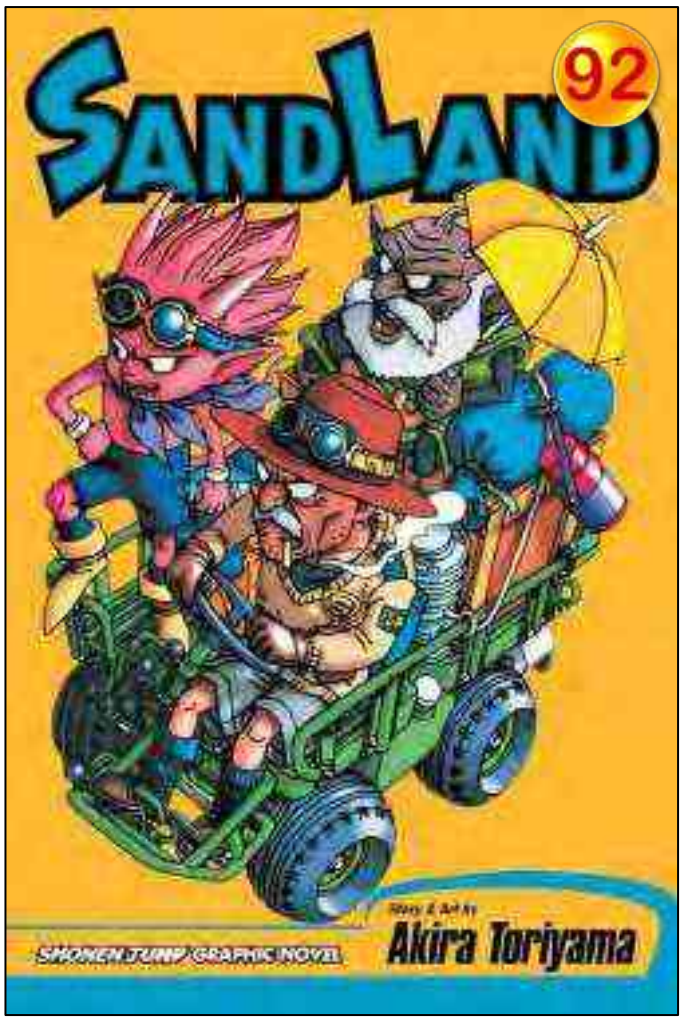
El último capítulo de *Neko Majin Z* tiene lugar después de los eventos de *Dragon Ball*, lo cual es evidente por la presencia de Goku con su *gi* azul, la aparición de Ub como su estudiante y la inclusión de Pan. Esto sitúa la historia en el período posterior al final de *Dragon Ball*, con eventos que se desarrollan después de la saga de Majin Bu. Además, *Neko Majin* se ha relacionado con varios videojuegos de la franquicia *Dragon Ball*, como *Dragon Ball Z: Budokai 2* y *Dragon Ball Z Supersonic Warriors 2*, donde se incluyen personajes y referencias a la serie.

La serie completa de *Nekomajin* fue publicada originalmente en *Weekly Shonen Jump* y más tarde reimpresa en *Saikyō Jump* en 2014. También tuvo una versión digitalizada en 2013, que ofreció una versión a color de las páginas del manga, manteniendo las ilustraciones originales y añadiendo nuevas versiones coloridas de las páginas en blanco y negro. Estos fueron recopilados en un único volumen publicado por Shueisha el 4 de abril de 2005. En inglés, *Neko Majin Z* fue publicado en *Shonen Jump* en 2007.

Además, *Nekomajin* ha sido referenciado en otras obras de Toriyama, como en *Dragon Ball SD*, donde aparece un guiño al momento en el que Goku le pide a Neko Majin Z que persiga un ratón. También, en *Dr. Mashirito and Abale-chan*, los extraterrestres que aparecen se parecen a los de *Neko Majin*, aunque Toriyama comentó que esto se debió a que le gustaba tanto el diseño de los alienígenas de *Neko Majin* que utilizó un diseño similar sin la intención de crear algo completamente nuevo.

Nekomajin tiene una estructura y estilo muy similar a otro manga de Toriyama, *Oishii Shima no Ū-sama*, lo que muestra cómo el autor disfruta de ciertos elementos recurrentes en su obra y cómo reinterpreta sus propios personajes y temáticas a lo largo de diferentes historias. (Toriyama, 1999-2005).





SAND LAND, 2000

Sand Land se compone de 13 capítulos más un epílogo, los cuales fueron publicados inicialmente en *Weekly Shonen Jump* entre junio y septiembre de 2000. Este conjunto fue recopilado en un único volumen, lanzado el 2 de noviembre de 2000 en Japón. En América del Norte, Sand Land se publicó en la revista Shonen Jump de Viz Media a lo largo de 2003, en 12 entregas, y su versión de bolsillo se lanzó como un solo tomo el 24 de diciembre de 2003. Posteriormente, en 2013, se hizo Disponible en formato digital el 4 de junio. El 4 de agosto de 2023 se publicó una nueva edición Kanzenban, y al mismo tiempo comenzó la publicación de una versión coloreada del manga en la revista mensual Saikyō Jump de Shueisha.

Sand Land se convirtió en un fenómeno en Japón, siendo aclamado por su originalidad y estilo visual. Toriyama, sin contar con asistentes, creó un mundo árido y estéril similar al de Pink. La idea inicial del autor era contar una historia corta sobre un hombre mayor y un tanque, escrita principalmente para su propio disfrute. Sin embargo, al tratar de ilustrar el tanque, Toriyama encontró grandes dificultades para lograr el diseño que había imaginado. En medio de su frustración, llegó a considerar la posibilidad de eliminar el tanque de la historia, pero como ya tenía la trama bastante desarrollada, no pudo abandonarla. A pesar de sus quejas sobre el diseño, la crítica elogió su estilo artístico, reconociendo la riqueza de los detalles y la creatividad en sus dibujos.

La historia de *Sand Land* se desarrolla en un futuro lejano, donde decenas de años de guerra y desastres naturales han convertido al planeta en un desierto interminable conocido como Sand Land. El río que solía abastecer de agua a la región se secó hace

mucho tiempo, y el suministro de agua está en manos de un rey codicioso. En este paisaje desolado, los humanos y demonios coexisten, aunque la escasez de agua ha generado conflictos constantes. El agua, ahora embotellada y controlada por el gobierno del rey, se ha vuelto un bien cada vez más caro, lo que ha sumido a los habitantes de Sand Land en una lucha desesperada por sobrevivir.

Cansado de la tiranía del rey, un anciano sheriff llamado Rao decide emprender un viaje para encontrar un lago perdido, situado aparentemente en el sur del país, guiado por los movimientos migratorios de un pájaro llamado Water Finch (Pinzón de agua). Rao comparte la noticia con Beelzebub, el hijo del rey demonio, quien se interesa por la idea de encontrar el lago, que podría ser la clave para salvar a su pueblo. Juntos, con la ayuda de un demonio sabio apodado Thief (Ladrón), inician una peligrosa expedición en busca del enigmático Lago Fantasma, con la esperanza de que el agua de este lago pueda aliviar el sufrimiento de los habitantes de Sand Land.

Después de iniciar su misión, el grupo se ve en aprietos cuando su vehículo queda fuera de servicio tras un ataque sorpresa de un dragón-cienpies. Esto los obliga a robar un tanque del ejército del rey, lo que desata la furia del monarca, quien rápidamente despliega a sus tropas para capturarlos. Rao, antiguo general de la armada real, se enfrenta con facilidad a los esfuerzos del ejército por obstaculizar su marcha, demostrando su habilidad militar.

Durante una conversación nocturna con los demonios, Rao descubre un hecho sorprendente: la "arma" que el ejército destruyó hace treinta años no era un artefacto bélico, sino una máquina capaz de producir agua. Esta invención había sido realizada por la tribu Picchi, un grupo que fue atacado por el rey para evitar que su tecnología pusiera fin al monopolio del agua. Rao, en aquel entonces conocido como el "General Shiba", fue quien lideró la ofensiva sin conocer las verdaderas intenciones del rey.

A medida que avanzan en su viaje, el trío se encuentra con una familia de gánsteres llamada los Swimmers (Nadadores): Papa, Pike, Shark y Guppy. Estos delincuentes quieren capturar a Rao y sus compañeros para ganar una recompensa, pues reconocen al sheriff como el temido General Shiba. Los Swimmers avisan al ejército del rey, y pronto, el General Are, el nuevo líder del ejército, inicia una persecución contra Shiba para vengar la muerte de su padre, quien había sido abatido durante el ataque a los Picchi.

Durante una confrontación, Beelzebub descubre que algunos miembros de la tribu Picchi han logrado sobrevivir en un oasis secreto, un escondite donde se encuentra el ansiado



lago que Shiba y su grupo buscaban. Con el misterio del lago resuelto y la verdad sobre la máquina que produce agua al descubierto, Are y los Swimmers cambian de bando y se unen a Shiba en su causa. Decidido a no tomar el Lago Fantasma para sí mismo, Shiba elabora un plan para derrocar al rey y tomar el control del suministro de agua, liberando finalmente a los oprimidos habitantes de Sand Land. (Toriyama, 2000).



Después de que el trío llega al punto donde se encuentra el suministro de agua, al final del lecho seco del río superior, descubren un lago que ahora ha sido convertido en una reserva privada por el rey. Mientras exploran, son atacados por un hombre-insecto enviado por el General Zeu, el comandante mayor de las fuerzas del rey. Zeu fue quien ideó y ejecutó el ataque a los Picchi, con el fin de destruir la brigada de tanques dirigida por Shiba y eliminar cualquier amenaza al monopolio del rey sobre el agua. A lo largo de la historia, se revela que Zeu manipula al rey, usándolo como una figura decorativa mientras él controla en secreto los hilos del poder (Takahashi, 2023).

Tras una feroz batalla, Beelzebub derrota al hombre-insecto, pero antes de que Zeu pueda atacar a Shiba, Are toma el control y lo elimina disparando al general con el cañón de un tanque, terminando con la vida de Zeu. El control del agua ha estado bajo el monopolio del rey, quien tiene una represa bloqueando el flujo natural. Con el apoyo de sus aliados, incluyendo a los Swimmers, Shiba destruye la represa, permitiendo que el agua regrese a la tierra y ponga fin al régimen tiránico del rey. Finalmente, el rey es forzado por Shiba a entregar su riqueza a las personas que había oprimido.

El 8 de diciembre de 2022, Bandai Namco lanzó un sitio web especial para el "Proyecto Sand Land", donde se presentó un video teaser con ilustraciones originales de Toriyama. En el sitio, se mostró una cuenta regresiva que finalizó el 17 de diciembre, día en que se reveló más información sobre el proyecto. Ese mismo día, se anunció que *Sand Land*

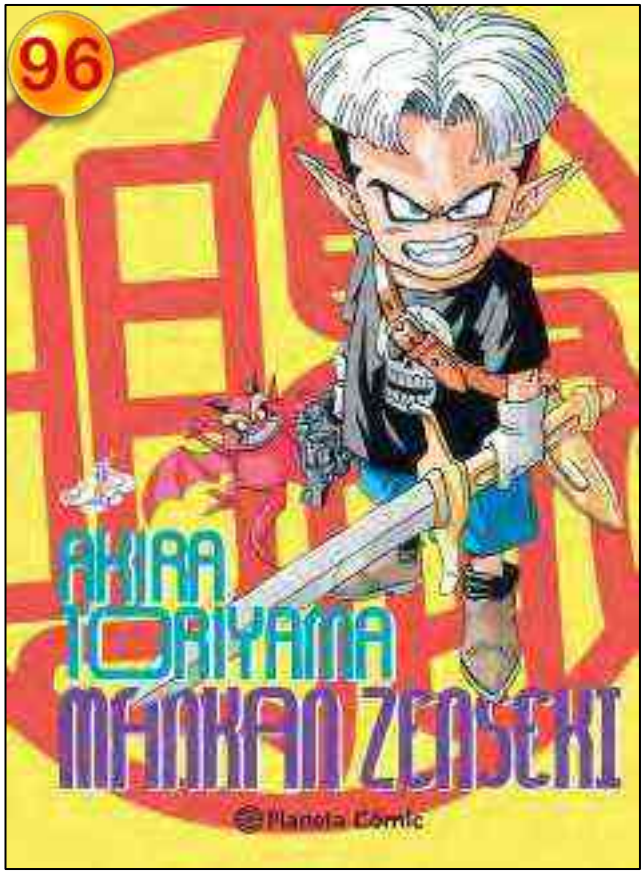


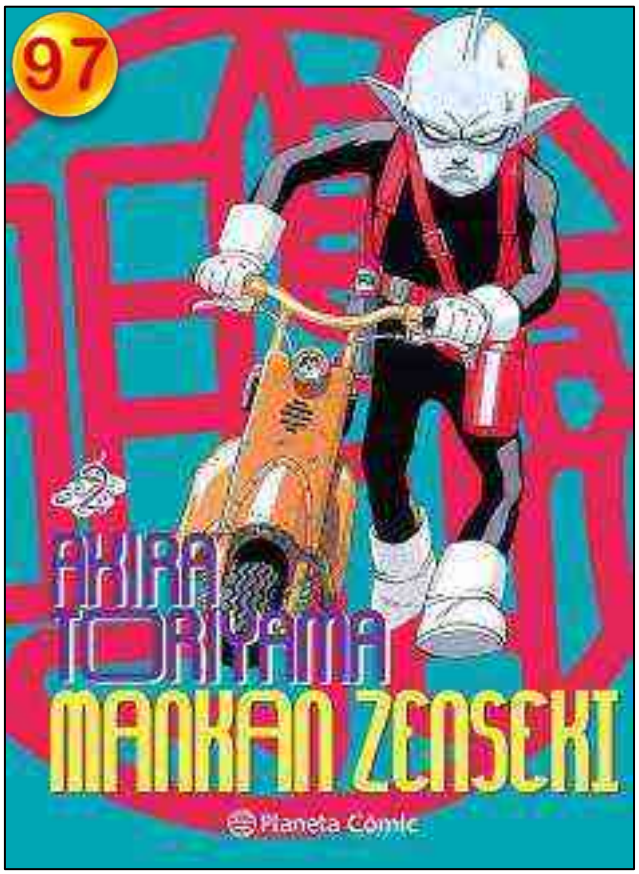
recibiría una adaptación a anime CGI, coproducida por Sunrise, Kamikaze Douga y Anima, con fecha de lanzamiento para 2023. La película fue dirigida por Toshihisa Yokoshima, con Hiroshi Kōjina como asesor de dirección, Hayashi Mori en la escritura del guion, Yoshikazu Iwanami supervisando el sonido y Yugo Kanno componiendo la banda sonora. La canción principal, titulada "Utopia" (ユートピア), fue interpretada por Imase. La película tuvo su estreno mundial en la San Diego Comic-Con el 22 de julio de 2023, y fue lanzada en cines de Japón el 18 de agosto de 2023, con un estreno en América del Norte programado para 2024. (Takahashi, 2024).

El 14 de noviembre de 2023, se dio a conocer que *Sand Land* tendría una adaptación en formato de serie original por Internet (ONA), que llevará el nombre de *Sand Land: The Series*. Esta nueva serie se estrenará mundialmente en Disney+ en la primavera de 2024 y también estará Disponible en Hulu para los usuarios en Estados Unidos. En cuanto a su contenido, la ONA incluirá escenas que fueron eliminadas de la película original, además de añadir algunas escenas icónicas que originalmente formaron parte del manga de *Sand Land*. También contará con una historia completamente nueva escrita por Akira Toriyama, que continuará la narrativa justo después del final de la película. El mismo elenco y equipo creativo de la película de *Sand Land* regresarán para este nuevo proyecto de animación.



Por otro lado, el 8 de junio de 2023, durante el evento Summer Game Fest, se anunció que Bandai Namco produciría un videojuego de rol de acción basado en *Sand Land*. Desarrollado por ICLA y utilizando el motor Unreal Engine 5, el juego estará Disponible para PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox Series X/S y Windows.



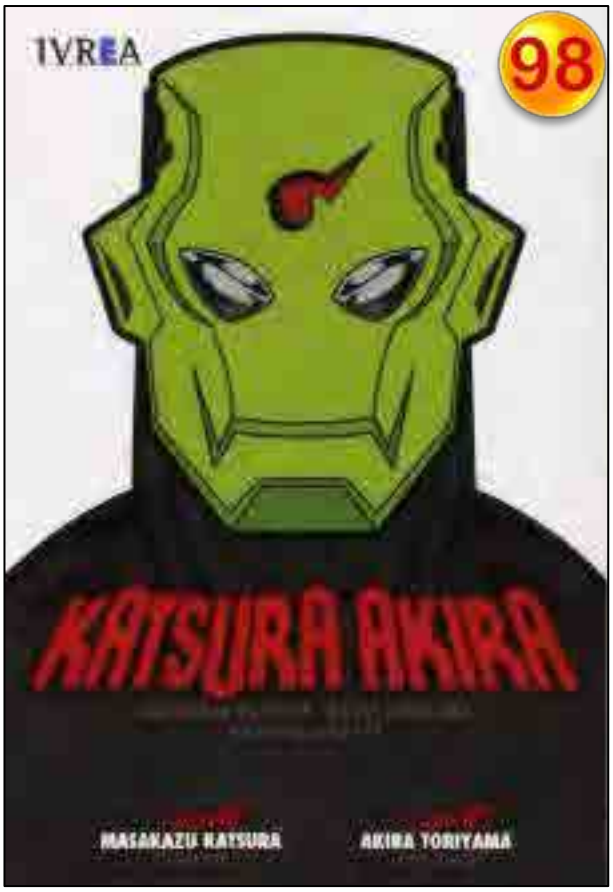


MANKAN SENSEKI 1 Y 2, 2008

Estas recopilaciones reúnen sus trabajos previos, incluyendo ilustraciones inéditas, dibujos humorísticos, y piezas más personales que revelan su estilo único. Suponen una concentración, actualización y edición recopilatoria con nuevas obras de *Teatro Manga.*

Vol. 1: Este volumen se centra en una selección de sus trabajos más tempranos, incluyendo bocetos, caricaturas y algunas obras publicadas en revistas. La recopilación incluye sus primeros pasos en el mundo del manga y cómo fue evolucionando su estilo artístico, desde sus obras más simples hasta sus trabajos más elaborados. También contiene comentarios y anécdotas sobre su proceso creativo y la evolución de su carrera.

Vol. 2: El segundo volumen continúa la línea del primero, pero se enfoca en los años posteriores a su éxito con *Dr. Slump* y *Dragon Ball*. Este volumen recopila ilustraciones de series y proyectos posteriores, además de trabajos que no fueron publicados en revistas o mangas oficiales. Al igual que el primer volumen, presenta sketches, dibujos en los que Toriyama prueba nuevos estilos o experimenta con personajes y situaciones. También contiene relatos cortos y reflexiones del autor sobre su carrera y sus experiencias en la industria del manga. (Toriyama, 2008).



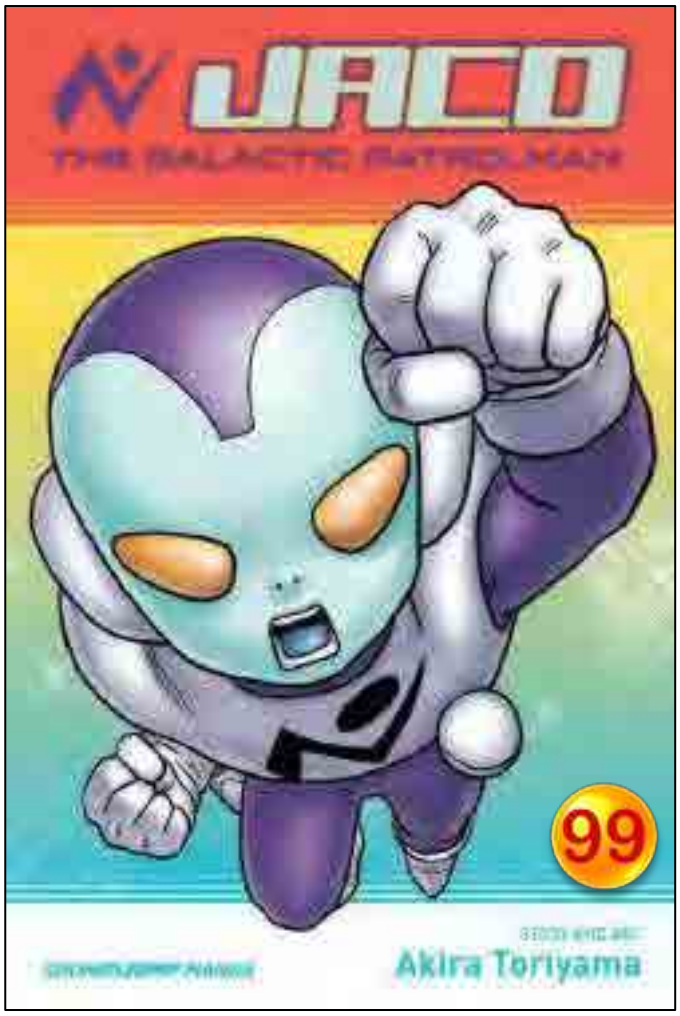
JIYA, 2009 - 2010

Ilustrado por Masakazu Katsura y escrito por Akira Toriyama, la serie de tres capítulos se publicó desde diciembre de 2009 hasta enero de 2010 en *Weekly Young Jump*, y fue lanzada en un volumen recopilatorio junto con *Sachie-chan Guu!!* el 4 de abril de 2014. Forma parte de la "serie de la Patrulla Galáctica" de Akira Toriyama, junto con *Sachie-chan Guu!!* y *Jaco, el Patrullero Galáctico*. Jiya es un alienígena y miembro de la Patrulla Galáctica en una misión en la Tierra. Su primer encuentro con los humanos es cuando rescata a la rica chica fiestera Beniya Kaede y a su chofer Yukio Kyumonji de unos bandidos de montaña. Usando el cuerpo del chofer como anfitrión, Jiya investiga rumores sobre una reciente infestación de "vampiros" que atacan a hermosas mujeres jóvenes en la Tierra.

Se sugiere que este manga podría situarse al menos un año antes de los eventos de *Dragon Ball Minus: La partida del niño destinado*, ya que la información que el Rey Galáctico tiene sobre la Tierra siendo un planeta próspero y en desarrollo, que vale la pena salvar, fue enviada por Jiya después de contrarrestar el falso informe de Steth diciendo lo contrario.

El Rey Galáctico, que más tarde aparece en *Jaco, el Patrullero Galáctico*, es mencionado por primera vez en esta serie.

Katsura comentó que la escena en la que Kaede deja caer su albornoz y muestra su cuerpo desnudo a Kyuumonji está inspirada en la escena de Bulma desnuda en *¡Lo llaman... el ermitaño tortuga!*. Toriyama, por su parte, comentó que las mujeres eran lo único que no le satisfizo visualmente en este manga y dijo que la representación de Katsura de la escena desnuda de Kaede le pareció insatisfactoria porque Kaede todavía llevaba sus bragas puestas. Yukio y Kaede aparecen en el cuarto capítulo de *Dragon Ball Heroes: Victory Mission*. (Toriyama, 2009–2010).



JACO, EL PATRULLERO GALÁCTICO, 2013

Jaco el Patrullero Galáctico es un manga de comedia de doce capítulos escrito por Akira Toriyama. Es una precuela de su serie *Dragon Ball*, que tiene lugar aproximadamente 10 años antes del primer capítulo de *Dragon Ball* (exactamente 11 años según el penúltimo capítulo). El manga forma parte de la "serie de la Patrulla Galáctica" de Toriyama, que también incluye *Sachie-chan Gū!!* y *Jiya*.

La historia sigue a Jaco, un miembro alienígena de la Patrulla Galáctica, quien es enviado a la Tierra con la misión de detener a un Saiyajino de Planeta Vegeta. Jaco sufre un accidente y aterriza en una isla donde Omori, un viejo científico, había trabajado en una máquina del tiempo. Omori decide ayudar a Jaco a reparar su nave. Mientras tanto, en la televisión, se habla de un lanzamiento de cohete en el que participará la idol Ann Azuki.

Omori pronto es visitado por agentes del gobierno, quienes le advierten que debe abandonar la isla para convertirla en un resort para políticos. Cuando se marchan, el inspector Katayude ve a Jaco en la isla. Tras varios enfrentamientos, Jaco y Omori descubren que la máquina del tiempo de Omori puede manipular el tiempo, pero solo afecta al usuario y por breves momentos. Esta máquina despierta el interés de Jaco, quien inicialmente piensa en castigar a Omori, pero al darse cuenta de que solo afecta al usuario, decide perdonarlo. Ambos deciden viajar a la ciudad del Este para conseguir suministros, donde conocen a Tights, quien está siendo atacada por unos ladrones. Jaco la salva y, al hacerlo, revela accidentalmente que es un alienígena. Tights descubre que Jaco no es un "extranjero" común, y la situación se complica. El trío regresa a la isla de Omori, donde

Tights les revela que, en realidad, ella reemplazará a Ann Azuki en el lanzamiento al espacio como parte de un truco publicitario. Mientras tanto, Katayude y los agentes del gobierno siguen a Jaco. Jaco derrota a los agentes, y con la ayuda de Omori, rescatan a Tights de un cohete que está a punto de estrellarse. Después de destruir el cohete para evitar más daños, se revela que Jaco estaba buscando a Goku, un Saiyajino que acaba de llegar a la Tierra y vive con el abuelo Gohan. Este evento marca el inicio de la historia de *Dragon Ball*.

Personajes:

Jaco: Un Patrullero Galáctico enviado a la Tierra para detener a un invasor Saiyajino.

Omori: Un viejo científico que vive en una isla y se convierte en el primer amigo de Jaco en la Tierra. Anteriormente, trabajó en una máquina del tiempo.

Tights: Una joven que se hace amiga de Jaco y Omori; más tarde se revela que es la hermana mayor de Bulma.

Katayude: Un agente del gobierno que intenta sacar a Jaco de la isla de Omori.

Ann Azuki: Una idol pop que debía ir al espacio, pero es reemplazada por Tights.

Goku: El Saiyajin que Jaco buscaba, quien finalmente llega a la Tierra y se queda con el abuelo Gohan.

Jaco el Patrullero Galáctico se publicó en *Weekly Shonen Jump* desde el 13 de julio hasta el 30 de septiembre de 2013. Posteriormente, se recopiló en un solo volumen lanzado el 4 de abril de 2014 en Japón, que también incluye el capítulo especial *Dragon Ball Minus: La partida del niño destinado*, en el que aparece la madre de Goku, Gine.

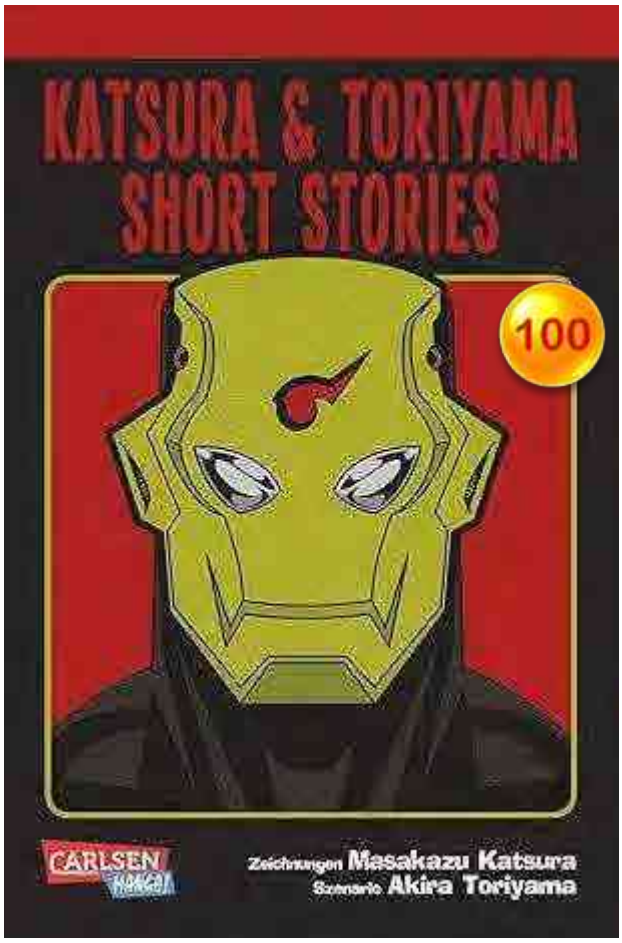
La edición limitada "Super Elite" del volumen incluía estuches de cubierta especiales y artículos exclusivos. El manga fue lanzado en América del Norte por Viz Media en enero de 2015. Jaco tiene una gran semejanza con Ultraman, incluso adoptando un pose de victoria como homenaje al clásico héroe.

Tights y Jaco hacen un cameo en *Dragon Ball Heroes: Victory Mission*.

En *Jaco el Patrullero Galáctico* se utiliza la moneda *yen* en lugar de *zení* (como en *Dragon Ball*), aunque ambos sistemas monetarios existen en el mismo universo.

En resumen, *Jaco el Patrullero Galáctico* es un manga de comedia y acción que funciona como precuela de *Dragon Ball*, introduciendo nuevos personajes y situaciones que preparan el escenario para la llegada de Goku a la Tierra, mientras mantiene una conexión estrecha con el universo de *Dragon Ball* (apareciendo regularmente en *Dragon Ball Super* y antes, en la OVA *La Resurrección de Freezer*). (Toriyama, 2013).





KATSURA & AKIRA SHORT STORIES, 2014

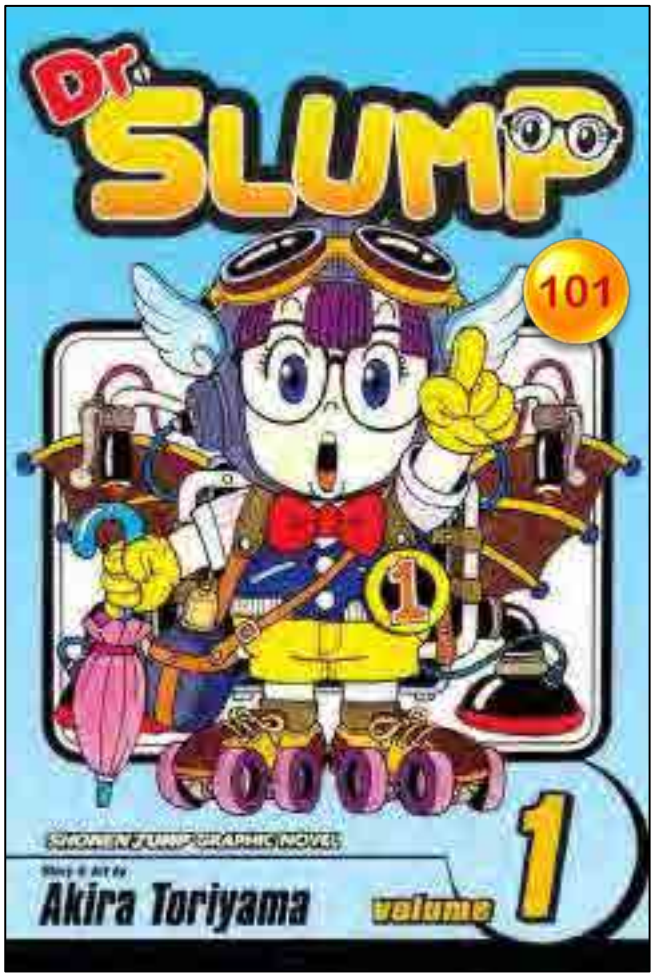
Se trata de una recopilación de diversas historias cortas creadas por Akira Toriyama y Masakazu Katsura,

La colección incluye varios títulos, entre los cuales destacan *Jiya* y *Sachie-chan Guu!!*. *Jiya* es una historia de ciencia ficción protagonizada por un agente galáctico llamado *Jiya*, quien llega a la Tierra en busca de vampiros que están atacando a mujeres jóvenes. A través de esta narración, Toriyama combina su característico estilo de comedia y acción, mientras que el dibujo de Katsura aporta una estética visualmente atractiva y detallada. La historia también tiene un enfoque en la misión galáctica de *Jiya*, sugiriendo que esta trama podría estar situada un año antes de los eventos de *Dragon Ball Minus: La partida del niño destinado*, lo que conecta indirectamente con el universo de Dragon Ball.

Además de estas dos historias, la recopilación incluye otras narraciones en las que los autores juegan con géneros como el romance, la acción y la ciencia ficción, alternando entre situaciones más ligeras y otras más serias. Cada historia se distingue por la colaboración de Toriyama y Katsura, donde el primero aporta su estilo de comedia y situaciones absurdas, mientras que el segundo enriquece el relato con su enfoque en los detalles emocionales y visuales.

El estilo artístico de Toriyama se caracteriza por líneas claras, personajes expresivos y un enfoque visual que mantiene el dinamismo y la ligereza, mientras que Katsura emplea un estilo más detallado, con un enfoque en los rostros y las emociones de los personajes. Esta combinación de estilos da como resultado una experiencia visual variada, pero complementaria. (Toriyama, 2014).

Mangas largos



DR. SLUMP, 1980 – 1984

El manga *Dr. Slump* debutó en la revista *Weekly Shonen Jump* de Shueisha en enero de 1980 y continuó hasta agosto de 1984. Finalmente, la serie fue compilada en 18 tomos de *tankōbon*. Este trabajo marcó un antes y un después en la trayectoria de Akira Toriyama, y en 1982 le valió el Premio Shogakukan de Manga en las categorías de *shonen* y *shōjo*. Tras su conclusión, algunos de los personajes y escenarios de *Dr. Slump* se integraron al universo de *Dragon Ball*.

La historia comienza con Senbei Norimaki, un inventor excéntrico que vive en el peculiar Villa Pingüino. Senbei construye lo que él considera el androide más perfecto del mundo, una niña llamada Arale Norimaki, y logra mantener su naturaleza robótica en secreto ante Aoi Kimidori, la camarera del café del pueblo. Al día siguiente de su creación, Arale asiste a la escuela secundaria local y rápidamente se hace notar por su extraordinaria fuerza y candor. Se une a la clase de Midori Yamabuki, quien es la mujer que enamora a Senbei, y pronto se hace amiga de Akane Kimidori, la hermana menor de Aoi, así como de Peasuke Soramame y su hermano mayor Taro.

El Villa Pingüino, donde se desarrolla la historia, es un lugar absurdo y humorístico, donde los humanos conviven con animales antropomórficos y objetos animados. El apodo de Senbei, "Dr. Slump", es una broma que se asemeja a llamar a alguien "Bloque de Escritor", mientras que su nombre proviene de un tipo de galleta de arroz. Arale, cuyo nombre también se inspira en un tipo de snack japonés, es una niña robot que requiere gafas debido a los errores en el diseño de Senbei. A pesar de su ingenuidad, Arale posee una fuerza descomunal, e incluso en un encuentro con el joven Son Goku, demuestra ser

más poderosa que él, motivándolo a entrenar con más empeño. La historia, en esencia, narra los malentendidos de Arale con el mundo humano y las desventuras amorosas y los experimentos fallidos de Senbei. Un antagonista recurrente en la serie es el Dr. Mashirito, inspirado en el editor de Toriyama en aquel entonces.

La obra es conocida por su abundante humor basado en juegos de palabras, bromas irreverentes y parodias de elementos de la cultura popular tanto japonesa como occidental. Entre los personajes destacados se encuentra Suppaman, una parodia cómica de Superman que consume *umeboshi* (una ciruela encurtida de sabor ácido) para "transformarse". Sin embargo, en lugar de volar, se desplaza en un monopatín tumbado boca abajo. Además, el oficial de policía Drop-kun lleva un casco similar al de un *Stormtrooper* de la franquicia estadounidense *Star Wars*.

Toriyama incluyó en los volúmenes recopilatorios diversos *omakes* que se suponían anécdotas reales de la creación de la serie, aunque con un toque humorístico que pone en duda su veracidad. En una de estas historias, Toriyama relata que cuando propuso a su editor, Kazuhiko Torishima, un manga sobre un médico, este sugirió agregar un robot. Inicialmente, el plan de Toriyama era un robot de gran tamaño, pero al no caber en los paneles, optó por hacerlo más pequeño. Cuando Torishima rechazó la idea, Toriyama decidió que el robot fuera una niña, pensando que le parecería encantadora a su editor. Aunque Senbei debía ser el protagonista, Torishima le aconsejó que Arale tuviera más relevancia, una sugerencia que Toriyama reconoció como acertada. El matrimonio de Senbei y Midori se desarrolló con rapidez debido a que a Toriyama no le interesaba ilustrar romances, aunque su editor, por el contrario, disfrutaba de estas tramas e impulsó otras relaciones como las de Arale y Obotchaman, Akane y Tsukutsun, y Taro y Tsururin. Toriyama no anticipaba que *Dr. Slump* tuviera una larga duración, pues incluso antes de comenzar la publicación, su editor ya le preguntaba por su próxima obra. No obstante, el manga se extendió por aproximadamente cinco años. Durante ese tiempo, Toriyama trabajaba desde su hogar, donde vivía con sus padres, y contaba con la asistencia de un ayudante que iba una vez a la semana. Las ideas para cada capítulo surgían de forma espontánea, generalmente inspiradas por las llamadas de Torishima. Toriyama redactaba el boceto de cada historia y lo enviaba a la sede de *Weekly Shonen Jump* en Tokio por mensajería aérea desde el Aeropuerto de Nagoya. Tras la aprobación del editor, delineaba los paneles y finalizaba los detalles con un *g-pen*, completando cada página en aproximadamente una hora. Hisashi Tanaka, conocido como Hiswashi, colaboraba coloreando las páginas, y con el tiempo, Takashi Matsuyama se unió como asistente

cuando Hiswashi empezó su propia serie. En ocasiones, la esposa de Toriyama también ayudaba a cumplir con los plazos.

En 2013, Toriyama reveló que para concluir *Dr. Slump*, una de las condiciones era que comenzara una nueva serie poco después, lo que llevó al nacimiento de *Dragon Ball* tras solo tres meses.

El autor describió los paisajes de *Dr. Slump* como inspirados en la "Costa Oeste Americana". Cuando su editor le preguntó por qué prefería fondos simples, Toriyama respondió que era por practicidad, aunque admitió que dedicaba más tiempo al arte en *Dr. Slump* que en *Dragon Ball*. En ciertos capítulos, se muestra que su asistente Matsuyama realizaba la mayoría de los fondos. Toriyama solía emplear papel de colores, algo poco común en el manga, y los eventos como el Gran Premio de Villa Pingüino y el concurso de patear la lata inspiraron los famosos torneos Tenkaichi Budokai de *Dragon Ball*. (Toriyama, 1980–1984).

Manga

El manga *Dr. Slump* se lanzó originalmente en la revista *Weekly Shonen Jump*, publicándose desde los números combinados 5/6 de 1980 hasta el número 39 de 1984. La serie fue posteriormente recopilada en 18 volúmenes *tankobon* bajo el sello *Jump Comics*. En 1990, se publicó una edición especial *aizōban* en nueve volúmenes, seguida de una edición *bunkoban* de otros nueve tomos en 1995. Más adelante, en 2006, salió al mercado una versión *kanzenban* de 15 volúmenes. Entre 2005 y 2009, Viz Media se encargó de la traducción al inglés de los 18 volúmenes originales, con Alexander O. Smith liderando el proceso. *Dr. Slump* compartía similitudes en humor y estilo con los inicios de *Dragon Ball* y su primera serie animada. (Smith, 2005–2009).

Una vez que *Dr. Slump* llegó a su final en 1984, algunos de sus personajes aparecieron en *Dragon Ball*, el siguiente proyecto de Toriyama. En este cruce de historias, Arale se une a Goku para ayudarlo en su enfrentamiento contra el General Blue durante la saga del Ejército de la Cinta Roja.

En 1994, se lanzó una secuela titulada *Dr. Slump Returns, But Only For a Little While* (en español, *Dr. Slump Regresa, Pero Solo Por Un Poco*), escrita por Takao Koyama e ilustrada por Katsuyoshi Nakatsuru. Esta secuela fue serializada en la revista *V-Jump* y se extendió hasta 1996, recopilándose después en cuatro volúmenes de *tankōbon*. (Koyama, (1994–1996)). En 2007, para promocionar el primer set de DVD de la serie animada *Dr. Slump & Arale-chan*, Akira Toriyama publicó un capítulo especial llamado *Dr. Mashirito and Abale-chan* en la cuarta edición de *Weekly Shonen Jump*. (Toriyama A.

, Dr. Mashirito – Abale Chan, 2007)Este relato presentaba a Abale, una versión oscura de Arale creada por el Dr. Mashirito Jr. La historia fue adaptada a un cortometraje de cinco minutos que se proyectó en cines junto con la película *One Piece Movie: The Desert Princess and the Pirates: Adventures in Alabasta*. (Toriyama, 2007).



Anime

La adaptación televisiva de *Dr. Slump* recibió el nombre de *Dr. Slump & Arale-chan*, y se emitió entre 1981 y 1986, abarcando un total de 243 episodios. Los personajes de Villa Pingüino que vemos en la Saga del General Blue conservan los mismos diseños que tenían en esta serie animada. (Takahashi, 1981–1986).

Posteriormente, una segunda serie de *Dr. Slump* fue transmitida entre 1997 y 1999, constando de 74 episodios. Además de la serie, se realizaron 11 películas animadas basadas en la franquicia.

En términos de cronología, *Dr. Slump* se desarrolla en un periodo anterior a los eventos de *Dragon Ball*. Los personajes de Villa Pingüino mantienen sus posiciones tal como se mostraban al final de la serie original, durante la parte de la Saga del General Blue. Ejemplos de esto incluyen a la familia Tsun viviendo en el pueblo, Taro ejerciendo como policía, Midori casada con Senbei y personajes como Turbo, Obotchaman y Gatchan #2 aún en existencia. Según lo detallado en el *Daizenshuu 7*, la creación de Arale, que es el punto de inicio de la historia, ocurrió en el año 745 de la Edad.

Dentro de la Saga del General Blue de *Dragon Ball*, los sucesos que tienen lugar en Villa Pingüino ocurren antes del desenlace de *Dr. Slump*, ya que Arale aún no es estudiante de último año en la secundaria y está disfrutando de sus vacaciones de verano cuando Goku hace su aparición. Además, en ese punto, Arale aún no ocupa el cargo de alcaldesa.

Más tarde, Obotchaman, y posteriormente Akira, viajan al futuro utilizando la máquina del tiempo de Turbo, un viaje que los lleva al año 759, aproximadamente, unos años antes de que comience la Saga de Raditz en *Dragon Ball*.



La secuela de *Dr. Slump*, titulada *Dr. Slump Returns, But Only For a Little While*, parece situarse algunos años después del final de la serie original, evidenciado por el envejecimiento de personajes como Turbo y otros. No obstante, las numerosas referencias y personajes de *Dragon Ball* dificultan una localización precisa en la línea temporal. Un ejemplo claro de esta confusión es la aparición de Goku ya adulto en un episodio, mientras que en otro se muestra al Goku niño de *Dragon Ball GT* junto a Pan, Trunks y Giru, lo cual indica que la historia podría desarrollarse poco después de esos eventos. Adicionalmente, se plantea una incoherencia, ya que Dr. Mashirito, quien había fallecido en el manga original de *Dr. Slump*, sigue vivo en esta secuela.

En varias ocasiones, *Dr. Slump* introduce lugares y elementos que pertenecen al mundo real, los cuales no tienen cabida dentro del universo de *Dragon Ball*.

En *Dragon Ball Super*, algunos personajes provenientes de *Dr. Slump* aparecen mucho más jóvenes de lo que correspondería según el transcurso de los eventos en sus respectivas historias. Esta inconsistencia entra en conflicto con sus versiones más maduras presentadas en *Dr. Slump*, donde los personajes de Villa Pingüino se muestran en un contexto temporal posterior. Sin embargo, hay que señalar que, en un episodio específico, Vegeta hace un comentario rompiendo la cuarta pared, refiriéndose a Arale como un personaje cómico. Este detalle sugiere que la escena no debe tomarse demasiado en serio, y su tono debe interpretarse de manera más relajada.

Interacciones entre *Dr. Slump* y *Dragon Ball*

Además de los eventos clave que conectan *Dr. Slump* con *Dragon Ball*, como el crossover durante la saga del General Blue y otro momento en *Dragon Ball Super*, hay numerosas apariciones y guiños a los personajes y elementos de *Dr. Slump* a lo largo de la saga de *Dragon Ball*. Asimismo, personajes y referencias de *Dragon Ball* han sido integrados en diversas obras de *Dr. Slump*, tanto durante como después de la emisión de la serie original de *Dragon Ball*. Un ejemplo de esto es que en el episodio *No Balls!* de *Dragon Ball*, es posible ver una nave espacial perteneciente al personaje King Nikochan volando por el cielo en plena noche, un pequeño homenaje a los mundos conectados de ambas series.

A lo largo de la saga *Dragon Ball*, se incluyen diversas referencias y homenajes a *Dr. Slump*, como carteles de Arale ubicados en distintos lugares. Por ejemplo, en *The Emperor's Quest*, uno de estos carteles se encuentra en la Casa Cápsula de Bulma, y lo mismo ocurre en *The Nimbus Cloud of Roshi*, en el mismo sitio. En *Sea Monkeys*, Tori Bot se pregunta si ha llegado a Villa Pingüino, lo que establece un claro lazo entre ambas series.

En *At Last... the Dragon!*, se presenta una escena humorística en la que Mai sostiene un palo con excremento mientras Pilaf, en una charla que rompe la cuarta pared, se muestra molesto por la referencia a *Dr. Slump*, destacando que ese tipo de humor vulgar no corresponde a *Dragon Ball*.

En *Find That Stone!*, aparece una imagen de Arale en la televisión que observa el Maestro Roshi, quien ve cómo ella está realizando una sesión de *Wide-Thigh Aerobics*.

Por último, en *Let the Contest Begin!!*, Kenta Kurakuu hace una aparición en la apertura del Torneo Mundial de Artes Marciales, continuando así las múltiples conexiones entre las dos franquicias. Estas son solo algunas de las numerosas alusiones que refuerzan el vínculo entre ambos universos en varias de las producciones.

En el episodio *The Battle is Set!!*, King Nikochan hace una aparición en la audiencia del Torneo Mundial de Artes Marciales, justo antes de que se inicie el combate entre Krilin y Bacterian. En *Which Way to Papaya Island?*, el aeropuerto de Yahhoy ofrece vuelos directos hacia Villa Pingüino.

Arale y Gatchan tienen una breve aparición en *Dragon Ball: Mystical Adventure*, donde derrotan a Mercenary Tao, y Senbei también tiene un cameo en la misma escena. En cuanto a Enma Daioh Sama, quien originalmente fue un personaje menor en *Dr. Slump*

trabajando con Trampire, adquiere un rol más prominente en *Dragon Ball*, con un rediseño.

En *Global Training*, un cartel de Arale puede verse en la Casa Cápsula de Tenshinhan, Chaos y Launch. Además, en *Dragon Ball Z: Son Goku, el Super Saiyajin*, Gohan tiene colgado un cartel de Arale en su habitación.

Finalmente, en *Dragon Ball Z: Broly*, el Maestro Roshi, en su estado de embriaguez, se coloca una máscara de Arale y se burla de Broly, añadiendo un toque humorístico a la escena.

En *Dragon Ball Z: El Regreso de Broly*, Goten sueña con enormes pasteles, entre los cuales se encuentran estatuas de Arale y Akira, como parte de su fantasía. Trunks, por otro lado, tiene un juguete de King Nikochan en *Dragon Ball Z: El Ataque del Dragón*.

En el juego *Super Dragon Ball Z*, dentro del nivel urbano, Sourman, al destruir un baño portátil, acaba cayendo sobre su patineta. En la séptima película de *Dr. Slump*, titulada *Dr. Slump y Arale-chan: N-cha! El amor llega de Villa Pingüino*, personajes como Launch, Oolong y los miembros de la Pandilla Pilaf se pueden ver en el público de una actuación en el Castillo Yapaiya. En otra escena, un avión exhibe figuras de Vegeta, Gohan y Cell como adornos en el salpicadero. Además, se incluyen cameos de Korin y Yajirobe, mientras que Goku tiene una aparición fugaz enfrentándose a Bojack.

En la versión de 1997 del anime *Dr. Slump*, hay un arco que se extiende por cuatro episodios, en el cual Goku llega a Villa Pingüino y permanece allí por un tiempo mientras Senbei trabaja en la reparación de su Radar del Dragón. Durante este arco, el Ejército Red Ribbon, con figuras como el General Blue y Ninja Murasaki, aparece intentando hacerse con las Esferas del Dragón.

En el prólogo de *Jaco el Patrullero Galáctico*, Daigoro Kurigashira es presentado como un locutor de noticias. Además, en el episodio 43 de *Dragon Ball Super*, Arale realiza una cómica aparición al estar tocando excremento, cuando la Teletransportación Instantánea de Goku lo transporta sin querer a Villa Pingüino. También en el episodio 69 de la misma serie, Goku, Pan, Trunks y Giru son vistos viajando en la nave Grand Tour al inicio de un episodio.

Dr. Slump también tuvo varias incursiones en los videojuegos. En 1982, un juego portátil de Animest titulado *Hoyoyo Bomber* se lanzó como una especie de clon de los Game & Watch. Al año siguiente, en 1983, se presentó otro juego de *Dr. Slump* para la consola



Arcadia 2001. En 1999, llegó un juego para PlayStation basado en la segunda serie de anime, mientras que en 2008, *Dr. Slump: Arale-Chan* se lanzó para Nintendo DS, con Goku apareciendo en dicho título.



Arale hace su aparición en varios títulos de la franquicia Jump, destacando en *Famicom Jump: Hero Retsuden*. En *Jump Super Stars*, Arale y su eterno rival, Mashirito, son personajes jugables, siendo el último el principal antagonista del juego. Ambos personajes repiten su rol en la secuela *Jump Ultimate Stars*, donde Senbei Norimaki se presenta como un Koma de apoyo que puede potenciar las habilidades de Arale si ambos están cerca en el tablero. En esta secuela, también se añaden personajes como Midori, Gatchan, Obotchaman y Poop-Boy en roles de apoyo.

Arale también se convierte en una luchadora jugable en *J-Stars Victory Vs*, donde Gatchan y Poop-Boy participan en sus ataques especiales. Además, Senbei, Midori y Turbo Norimaki son personajes NPC en el modo J-Aventura de este título. En *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3*, Arale es jugable y, de paso, el mapa de Villa Pingüino se convierte en un escenario interactivo. En *Super Dragon Ball Z*, se puede ver a Suppaman en el fondo de un nivel de ciudad, surcando las calles en su patineta después de destruir una cabina telefónica.

En *Dragon Ball: Revenge of King Piccolo* y *Dragon Ball: Origins 2*, Arale se desbloquea como luchadora jugable. En *Dragon Ball Fusions*, el deseo de Tekka y Pinich a Shenron abre la Grieta del Tiempo, donde Arale y Villa Pingüino hacen su aparición. En este juego, Arale puede realizar una EX-Fusión con personajes como Androide 18 (creando a "Arale 18") o con Towa, dando lugar a una nueva versión, "Towale".

En *Xenoverse*, los accesorios "Arale-chan's Cap" y "Arale-chan's Poop Stick" hacen una referencia clara a *Dr. Slump*. En *Dragon Ball Heroes* y *Super Dragon Ball Heroes: World Mission*, la carta SH3-27 de SSGSS Goku activa una habilidad especial llamada "Subspace Summon W", que convoca a Arale-chan del Subespacio para ejecutar el "Double N'cha Kameha", una mezcla explosiva del N'cha Cannon de Arale y el God

Kamehameha de Goku. Este ataque, además de causar un gran daño, aumenta el daño infligido y reduce permanentemente la defensa del oponente cuando el equipo de Goku tiene más de 7 Hero Energy. La habilidad solo se puede activar una vez por batalla, comenzando desde la Ronda 3 si SSGSS Goku está en el rol de atacante y el Avatar Hero forma parte de su equipo.

En cuanto a la serie original de los años 80, fue lanzada en DVD en Japón en la Región 2, dividiéndose en dos volúmenes: *La N'cha Collection*, lanzada en marzo de 2007, y *La Hoyoyo Collection*, lanzada en septiembre del mismo año.

Dr. Slump ha dejado un legado cultural duradero en Japón, con varias de sus expresiones integrándose en el habla cotidiana. Entre las frases más emblemáticas del manga se encuentran:

"N-cha": Un saludo distintivo de Senbei, que parece ser una versión abreviada de "konnichiwa", y que Arale también emplea. Como despedida, Senbei usa "Bye-cha".

"Hoyoyo": Una expresión utilizada por Arale para manifestar desconcierto o confusión ligera.

"Kiiiiiin": Una onomatopeya que originalmente imitaba el sonido de un motor de avión.

"Cul": Una forma única de Arale para decir "cool".

"Arare megane": El término para las gafas redondas de Arale, que han quedado asociadas con su personaje y se utilizan para referirse a ese estilo de gafas.

En cuanto al autor, Akira Toriyama ha aparecido en su manga de varias maneras. Aunque su diseño de Senbei está inspirado en su propia apariencia, Toriyama se ha retratado a sí mismo como un pájaro, un pequeño robot con gafas oscuras, o incluso un hombre de mediana edad con gafas de sol y mascarilla, lo que parece sugerir su deseo de mantener el anonimato. Además, ha incluido representaciones de personas reales en su trabajo, como sus superiores, su esposa, amigos y colegas como Masakazu Katsura, creando así un puente entre su vida personal y su creación.





Capítulo 2: La base mitológica y tradicional de la historia





2- LA BASE MITOLÓGICA Y TRADICIONAL DE LA OBRA

Akira Toriyama fundamentó su obra sobre un sólido estudio de la cultura y tradiciones orientales, de popular conocimiento en su Japón natal, aunque con referencias comunes a todos los países de influencia budista o taoísta, así como particulares de determinadas zonas o países. Por supuesto, la obra de Toriyama se desarrolla en un mundo moderno en el que podemos ver numerosos ejemplos de la vida cotidiana oriental actual y, sin embargo, nos ofrece toda una serie de ejemplos en los que nos muestra elementos tradicionales propios de épocas anteriores.

Fundamentalmente en Dragon Ball, aunque no solamente, Toriyama buscó historias preexistentes, cuentos populares, personajes y costumbres en los que basar sus dibujos y sus historias, siendo de todas ellas la más reconocible *Viaje Hacia el Oeste*, como veremos en detalle en el consiguiente apartado.

Sin embargo (y también serán objeto de estudio pormenorizado), nos encontramos con otras fuentes de referencia de las que el maestro Toriyama bebió para crear historias en las que mezclaba tradición y modernidad, temas reales y ficción, logros posibles e imposibles... Con el fin de crear una de las mejores obras de arte de la Historia, nuestro objeto principal de estudio.

No en vano, empleó todo un arsenal de elementos mitológicos, tradicionales y religiosos que, sin entrar en su estudio a fondo (de momento), pasamos a detallar:

La serie incorpora conceptos tanto del budismo como del taoísmo, que influyen en las temáticas de la espiritualidad, el equilibrio y la búsqueda de la inmortalidad.

Shenlong y las Bolas del Dragón: El dragón Shenlong, que surge al reunir las siete esferas mágicas, está inspirado en los dragones orientales, que son criaturas benévolas asociadas a la lluvia, la fertilidad y la sabiduría. Las esferas, por su parte, pueden relacionarse con la búsqueda de objetos místicos en leyendas taoístas, que otorgan inmortalidad o poder (podrían tomarse como la analogía de las escrituras que buscan el Rey Mono y sus compañeros en Viaje Hacia el Oeste). (Anónimo chino del Siglo XVI, 2024).

Reencarnación y ciclos de vida: El concepto de resurrección, que aparece repetidamente en Dragon Ball, refleja la creencia budista en el Samsara, el ciclo de muerte y renacimiento (Bodhi, 2000).



Toriyama también adaptó la figura de deidades y seres celestiales, dando forma a los diversos "dioses" que gobiernan diferentes aspectos del universo en la serie.

Kami Sama y Kaioshin: La estructura jerárquica de los dioses en Dragon Ball recuerda a los sistemas mitológicos orientales, donde existen guardianes divinos y deidades mayores que supervisan la vida y el equilibrio cósmico (Palmer, 1997).

Enma Daio: Inspirado en el Rey Yama del hinduismo y el budismo, quien juzga a las almas después de la muerte, Enma Daio es el encargado del más allá en la serie.

El uso de técnicas de combate y la exploración de la energía interna o ki reflejan una mezcla de conceptos de las artes marciales tradicionales y la filosofía oriental (Bixia, 2012).

El uso del ki: La capacidad de manipular el ki es similar al chi en el taoísmo y al prana en el hinduismo, representando la fuerza vital que fluye en todos los seres vivos.

Entrenamientos y maestros: El maestro Roshi y otros mentores siguen el arquetipo del sabio anciano, similar a figuras de la literatura y la mitología que guían a los héroes en su camino, recordando a maestros de leyendas como Lao-Tsé o Bodhidharma, el monje que llevó el budismo zen a China. El uso de nombres y elementos estéticos en Dragon Ball también alude a tradiciones mitológicas.

Nombres basados en juegos de palabras y temas: Toriyama empleó la costumbre japonesa de usar puns o juegos de palabras. Muchos personajes tienen nombres relacionados con alimentos, lo que agrega un toque humorístico que recuerda al folclore japonés.

Vestimentas y armas: Detalles como la vestimenta de los luchadores y los artefactos mágicos tienen reminiscencias de la iconografía de los samuráis y héroes legendarios de Asia. (Tzu, 2018).

Mitología y transformación: La idea de los zorros y otros animales con poderes mágicos es común en el folclore japonés. Los *kitsune* son zorros que, dependiendo de la tradición, pueden ser seres benevolentes o traviesos con habilidades sobrenaturales, como la capacidad de cambiar de forma (siendo el ejemplo palmario Puar, una especie de zorrillo volador mágico, amigo y compañero de Yamcha, que puede transformarse o adoptar cualquier aspecto, del mismo modo que puede hacerlo también el Rey Mono. Oolong, el cerdo, también puede transformarse a voluntad). (Molina-Gavilán, 2006).

El concepto de diferentes planos existenciales y juicios post-mortem se refleja en la creación de lugares como el *Más Allá* o el *Otro Mundo*, donde existen reinos celestiales, castigos infernales y procesos de reencarnación, similares a las ideas del



budismo y el taoísmo. En las distintas obras de Toriyama, además, encontramos otros elementos que tienen que ver con los valores o la moral en oriente, siendo buenos los siguientes ejemplos:

Concepto de karma: El protagonista de *Kajika*, es un joven maldecido por haber matado a un zorro y debe realizar cien buenas acciones para romper la maldición. Este arco narrativo está claramente influenciado por la idea budista de que las acciones tienen consecuencias y que es posible redimir los errores a través del comportamiento positivo. El uso de la maldición y la búsqueda de la redención son paralelos directos a las historias de seres que deben pagar por sus acciones pasadas antes de alcanzar un estado de equilibrio espiritual. En *Cowa*! la historia presenta a Paifu, un niño vampiro-hombre lobo, y a otros personajes monstruosos que son claramente inspirados por los *yokai*. La representación de estos seres como protagonistas que tienen que superar pruebas y enfrentarse a desafíos refleja las historias tradicionales de los *yokai*, que a menudo contienen lecciones morales o narran la lucha por la supervivencia en un mundo complejo. Las historias de *Cowa!* Tienen, además, un tono inocente y se centran en temas de amistad, superación y redención, conceptos que resuenan con las enseñanzas budistas sobre la importancia de las acciones correctas y la bondad (Repp, 2016).

Influencias del shintoísmo: Aunque de manera más sutil, *Dr. Slump* también hace eco del shintoísmo, que considera que los objetos inanimados pueden tener un *Kami* o espíritu. Esto se refleja en el enfoque de la serie, donde casi cualquier cosa, desde robots hasta objetos cotidianos, puede cobrar vida y tener personalidad (De Garis, 1935).

Demonios y figuras míticas: En *Sandland,* los personajes principales incluyen a Beelzebub, un príncipe demonio, y a otros seres que evocan figuras demoníacas de la mitología budista. En las creencias budistas, los demonios o *asuras* a menudo representan fuerzas de conflicto e ira. Sin embargo, Toriyama subvierte esta tradición al mostrar a los demonios como seres simpáticos y con matices, lo que aporta una visión más humana y menos dicotómica de lo bueno y lo malo. La historia tiene ecos de las narrativas de aventuras mitológicas, donde un grupo de personajes emprende un viaje en busca de un recurso vital (agua, en este caso), similar a las búsquedas sagradas de las leyendas orientales, como la que estamos a punto de entrar a analizar. Esta estructura refuerza temas de supervivencia y la lucha contra la opresión, conceptos presentes en gran parte de las historias mitológicas y épicas. De todas ellas, la base mitológica y tradicional por antonomasia para *Dragon Ball* es, sin duda, la que veremos a renglón seguido.
(Padula, 2017).





DRAGON BALL

a) Viaje hacia el Oeste





a. Viaje hacia el Oeste

Viaje hacia el Oeste, anónima (atribuida a Wu Cheng'en en el siglo XVI), es una de las cuatro grandes novelas clásicas de la literatura china. Su fama es tan grande en todo oriente que se podría asemejar a nuestro *Ingenioso Hidalgo Don Quijote de la Mancha*, *la Odisea* de Homero o *La Divina Comedia*, de Dante. El contexto histórico, social y cultural de la obra es fundamental para comprender su estructura, temas y el significado que tiene dentro de la tradición literaria china. Además, es fundamental llegar a conocer en profundidad la obra para poder extraer todo el jugo en referencia a *Dragon Ball* y poder entender, así, cómo Akira Toriyama pudo adaptar, de manera implícita, todos los elementos que, a buen seguro, quedarán más claros después de resumirlos a continuación.

1. CONTEXTO HISTÓRICO: DINASTÍA MING (1368-1644)

China en la época de la Dinastía Ming:

Viaje hacia el Oeste fue escrito en el período final de la dinastía **Ming**, una dinastía que fue marcada por el renacimiento cultural y una gran prosperidad económica, pero también por conflictos internos y externos. El período Ming fue una época de consolidación del poder imperial y expansión de la cultura popular, incluyendo el teatro, la literatura y las artes visuales.

En la década de 1500, cuando supuestamente Wu Cheng'en escribió la novela, China experimentaba una relativa paz y estabilidad, pero también se encontraba bajo las presiones de las tensiones sociales, económicas y políticas, incluyendo una creciente burocracia y una pobreza generalizada en las clases bajas.

Durante este período, el **Confucianismo** seguía siendo la ideología dominante en el gobierno y en la vida intelectual, aunque había una coexistencia significativa de elementos budistas y taoístas, sobre todo en la vida espiritual y filosófica de los chinos.

Religión y filosofía en el contexto histórico:

El Budismo era una influencia muy fuerte en la vida espiritual y cultural de China en ese momento, especialmente en el Zen, que fue popular en las cortes, y el Budismo Chan, más accesible para el pueblo. El **Taoísmo** también seguía teniendo una gran presencia, especialmente en la forma en que las prácticas taoístas influían en las artes marciales, la alquimia y la medicina tradicional.

El **Confucianismo**, que promovía la moralidad, la justicia social y la jerarquía, también desempeñó un papel importante, especialmente en el gobierno imperial y la educación, aunque el enfoque moral de la obra refleja más las influencias del Taoísmo y el Budismo, particularmente en la relación de los personajes con los desafíos espirituales y los valores universales.

El auge de la novela popular:

La Dinastía Ming fue también un período en que la novela como forma literaria alcanzó una prominente expansión. Durante este tiempo, el **populismo literario** se consolidó, y muchas obras de ficción, antes reservadas para las clases altas, comenzaron a ser leídas y apreciadas por un público más amplio.

Las novelas largas y complejas, como *Viaje hacia el Oeste*, *A la orilla del agua* (水滸, Shuǐhǔ Zhuàn), *Sueño en el pabellón rojo* (紅樓夢, Hóng Lóu Mèng) y *La corte del destino* (金瓶梅, Jīn Píng Méi), se consolidaron como los pilares de la literatura popular de la época (Esherick, 2006).

2. CONTEXTO SOCIAL: INFLUENCIAS Y DESIGUALDAD

La estructura social de la época:

En la **sociedad Ming**, había una marcada división entre las clases sociales. La **élite** y los **nobles** gobernaban el país, mientras que los campesinos, comerciantes y artesanos vivían en condiciones mucho más difíciles. Las clases altas eran las encargadas de la administración del imperio y la burocracia, y su vida estaba profundamente influenciada por los ideales confucianos de deber, honor y jerarquía.

A pesar de los logros culturales y económicos, había una enorme disparidad entre los ricos y los pobres. La pobreza y la desesperación eran comunes en las clases bajas, mientras que las tensiones sociales aumentaban debido a las condiciones de vida de los campesinos.

El sistema de exámenes imperiales para seleccionar a los funcionarios del gobierno, basado en estudios de los clásicos confucianos, generaba una fuerte competencia entre los intelectuales. Sin embargo, las oportunidades de ascenso social eran limitadas, lo que exacerbaba las tensiones sociales (Esherick, 2006).

Religión popular y leyendas:

En cuanto a la religión popular, el **Budismo** estaba muy extendido entre las clases bajas, especialmente en las áreas rurales. Sin embargo, el **Taoísmo** también tenía un gran arraigo entre la población, y ambos sistemas de creencias coexistían con las supersticiones y las creencias folclóricas.

Las leyendas populares de los **demonios**, las **deidades**, y las **figuras místicas** estaban profundamente integradas en la cultura china de la época. La historia de la **peregrinación de Xuanzang** al oeste de Asia para obtener las escrituras budistas sagradas era un tema conocido en las tradiciones populares, pero Wu Cheng'en, a través de su novela, lo eleva a una narrativa épica y mitológica.

La figura del héroe y el crecimiento personal:

Viaje hacia el Oeste refleja una visión moralista de la vida social de la época. Los personajes principales, especialmente **Sun Wukong**, son figuras que atraviesan un proceso de transformación y redención. El desarrollo del personaje principal como un ser impetuoso, rebelde y desobediente que finalmente alcanza la iluminación es, en muchos sentidos, una metáfora de la lucha entre el caos y el orden, entre el egoísmo y la virtud.

3. CONTEXTO CULTURAL: MITOS, RELIGIÓN Y LITERATURA

La influencia del Budismo, Taoísmo y Confucianismo:

El Budismo juega un papel central en *Viaje hacia el Oeste*, particularmente con el concepto de **la iluminación espiritual** que persigue el monje Tang Sanzang. Sin embargo, el Taoísmo también está muy presente, especialmente a través del personaje de **Sun Wukong**, cuyas habilidades sobrenaturales y su resistencia al control reflejan elementos taoístas de lucha contra el destino, la autonomía y la transformación espiritual.

El **Confucianismo**, por su parte, permea la novela, especialmente en la relación de los personajes con el orden, el respeto por las jerarquías y la importancia de la virtud moral y la disciplina. La narrativa del viaje y las dificultades que enfrentan los protagonistas reflejan la lucha entre la autoafirmación y la moderación moral, que son valores confucianos.

La tradición literaria y las leyendas:

La obra está profundamente influenciada por los mitos y las leyendas populares, particularmente la historia real de **Xuanzang**, el monje budista que viajó a la India en el siglo VII a traer las escrituras budistas a China. Esta historia real fue adaptada y estilizada con una rica mezcla de mitología popular, Taoísmo y Budismo.

La novela también es una sátira de la burocracia imperial y las convenciones sociales de la época, a menudo burlándose de las instituciones de poder, los monjes corruptos y las jerarquías de la sociedad.

La estructura narrativa:

Viaje hacia el Oeste es un claro ejemplo de la **literatura fantástica**, con elementos como **monstruos**, **dioses**, **espíritus** y **magia**. Estos elementos no solo forman parte de la historia, sino que también son fundamentales para su simbolismo. La obra está escrita como una **novela de aventuras** en la que los personajes luchan contra fuerzas sobrenaturales, pero también contiene profundas lecciones sobre la moralidad y la espiritualidad.

La relación con otras obras clásicas:

La obra está estrechamente relacionada con otras novelas clásicas chinas, especialmente las que tienen como tema la peregrinación o la lucha espiritual, y con la tradición literaria de las **"cuatro grandes novelas"** de China (junto con *A la orilla del agua*, *Sueño en el pabellón rojo* y *El romance de los tres reinos*). Estas novelas, aunque varían en género, comparten un enfoque en los valores morales, el destino y la lucha por el orden y la armonía (Esherick, 2006).

Analizando la obra como tal, encontraremos que este texto no es solo una narración de aventuras y humor, sino que está profundamente entrelazado con la cosmovisión y los sistemas de creencias de la antigua China. Al inicio de la obra, la cosmogonía juega un papel fundamental en establecer el trasfondo del mundo en el que se desarrollarán las aventuras de **Sun Wukong**, el monje **Tang Sanzang** y sus compañeros. Esta introducción mitológica y filosófica es una combinación intrincada de creencias taoístas, budistas y del folklore chino que proporciona contexto y profundidad al relato.

La Creación Primigenia del Universo: El Vacío y la Plenitud del Caos

El relato de la creación comienza con el concepto de **Caos** o **Wu Ji** (無極), un estado de vacío absoluto y sin forma, que se entiende como un precursor del universo. Este es un punto de partida común en la filosofía taoísta, que enfatiza la idea de que antes de que existieran los cielos, la tierra o cualquier cosa material, solo existía un vacío inmenso. El **Wu Ji** representa un estado de potencial puro, una fuente ilimitada de energía sin distinciones ni dualidades, una noción que encapsula la esencia de la no-existencia antes de la creación (Anónimo chino del Siglo XVI, 2024).

De este vacío surge el **Tai Ji** (太極), también conocido como el Gran Límite, que es la manifestación de la primera energía activa. El Tai Ji es el inicio de la separación y el surgimiento del **yin** y el **yang**, las fuerzas opuestas pero complementarias que dan forma a todas las cosas en el universo. El yin, que es pasivo, oscuro y femenino, y el yang, que es activo, brillante y masculino, se encuentran en un constante ciclo de movimiento y transformación. Esta interacción dinámica da lugar al surgimiento de la materia y la energía, que poco a poco se organizan para formar los cimientos del universo físico.

La Formación del Mundo y el Equilibrio de las Fuerzas Naturales

La interacción del yin y el yang no solo marca el comienzo de la materia, sino que también da origen a los **Cinco Elementos** fundamentales de la cosmología china: **madera, fuego, tierra, metal y agua**. Estos elementos se consideran los bloques constructores del universo, y su interrelación y mutua transformación permiten la creación de todo lo que existe. En el relato de la creación que precede a "Viaje hacia el Oeste", estos elementos se combinan y se distribuyen para formar las montañas, los ríos, las estrellas y los océanos, así como los reinos celestiales y terrenales.

La existencia de los dioses y seres inmortales en este proceso de creación es clave. Los cielos y la tierra no solo surgen como entidades abstractas, sino que están habitados y gobernados por una jerarquía de deidades. Estas entidades celestiales, que representan los principios universales y las fuerzas de la naturaleza, tienen la tarea de mantener el equilibrio y de actuar como guardianes del orden cósmico. En la obra, se percibe una visión de un mundo interconectado, donde lo divino y lo humano coexisten y donde las acciones en un plano afectan a otros (Anónimo chino del Siglo XVI, 2024).

La Montaña de las Flores y Frutas: Nacimiento de la Esencia Primigenia

Dentro de esta estructura cósmica y espiritual, un lugar ocupa un papel destacado: la **Montaña de las Flores y Frutas** (*Huāguǒ Shān*). Esta montaña es un microcosmos de la perfección natural y se describe con un nivel de detalle que resalta su belleza y singularidad. Es un lugar lleno de árboles frutales, arroyos de agua cristalina y una atmósfera vibrante y serena. En este entorno místico, se encuentra una **roca antigua** que ha absorbido las esencias del cielo y la tierra durante miles de años. Esta roca es mucho más que un simple pedazo de piedra; es una manifestación de la convergencia de las energías primigenias, cargada de un potencial sobrenatural.

Después de eones de absorber la energía cósmica, la roca alcanza un estado de madurez espiritual. Una noche, bajo la luz de la luna llena y el canto del viento, la roca se rompe y de su interior surge **Sun Wukong**, el Rey Mono. Este no es un

nacimiento ordinario; es la culminación de un proceso de gestación cósmica en el que la roca, que ha estado bañada en las esencias más puras del universo, da a luz a un ser que encarna tanto las fuerzas de la creación como la naturaleza indómita de la existencia.

El Nacimiento de Sun Wukong y su Significado Espiritual

Sun Wukong, al emerger del huevo de piedra, ya muestra características extraordinarias. Es capaz de caminar y hablar desde el momento en que nace, lo que indica que no es un ser común, sino una manifestación de las fuerzas cósmicas. Su nacimiento simboliza la capacidad de la naturaleza para generar vida de la nada y la idea de que lo más básico puede transformarse en algo sublime cuando es tocado por la energía divina.

La imagen de un ser naciendo de la roca también tiene un profundo simbolismo en la filosofía china. Representa la idea de la **naturaleza primordial** y la conexión entre el hombre y el cosmos. Sun Wukong es una criatura de la tierra, pero también lleva consigo la esencia del cielo y el poder del yang, lo que lo hace poderoso, ambicioso e inquieto. Su curiosidad y sed de poder reflejan la naturaleza humana y la búsqueda de trascendencia, así como la lucha constante entre los deseos materiales y la iluminación espiritual.

El Equilibrio Divino y el Desafío de Sun Wukong

A medida que Sun Wukong crece y desarrolla sus habilidades, aprende a usar la magia y se convierte en maestro de las **72 Transformaciones**, técnicas que le permiten cambiar de forma y engañar a enemigos y deidades. También aprende a viajar grandes distancias con un solo salto, lo que lo convierte en una figura temida y admirada. Su inteligencia y astucia lo llevan a desafiar el orden celestial, y eventualmente reclama un lugar entre los dioses. Se declara "El Gran Sabio, Igual al Cielo" (*Qítiān Dàshèng*), un título que desafía la autoridad del **Emperador de Jade**, el gobernante del Cielo.

El enfrentamiento de Sun Wukong con las deidades y su intento de subvertir el orden celestial reflejan el conflicto entre la libertad individual y las normas establecidas. En un nivel más profundo, Sun Wukong representa la mente inquieta y la naturaleza egoísta que debe ser controlada y redimida para alcanzar un estado de paz y armonía. Este desafío no solo es una lucha de poder, sino una metáfora de la necesidad de domar el ego y encontrar un propósito superior, alineado con las enseñanzas budistas.

(Anónimo chino del Siglo XVI, 2024).

Filosofía del Taoísmo y el Budismo en la Cosmogonía

El relato de la creación en "Viaje hacia el Oeste" no se limita a una narración mitológica; está impregnado de enseñanzas filosóficas y religiosas. La influencia del **taoísmo** es evidente en la idea de que el universo se rige por fuerzas naturales y por un orden que debe mantenerse para evitar el caos. La imagen de la Montaña de las Flores y Frutas como un espacio sagrado refleja la idea taoísta de la naturaleza como un lugar de armonía perfecta, donde la energía vital, o **qi**, fluye sin obstáculos.

El **budismo**, por otro lado, introduce el concepto de la redención y la lucha por la liberación del ciclo de sufrimiento. La historia de Sun Wukong es, en esencia, una parábola sobre la superación del ego y la búsqueda de la iluminación. Aunque al principio es una criatura descontrolada que busca poder por sí misma, su papel en la historia evoluciona hacia la de un protector y aliado del monje Tang Sanzang, quien representa la sabiduría y la compasión budista (Rahula, 1974).

La Dualidad de Sun Wukong: Potencial y Rebelión

La narrativa inicial de la creación y el nacimiento de Sun Wukong es una representación poderosa de la dualidad inherente a la existencia. Por un lado, es un ser nacido del cielo y la tierra, destinado a grandes cosas. Por otro lado, es impulsado por un ego que lo lleva a desafiar el orden divino. Su viaje personal refleja la lucha por equilibrar el deseo de poder con la necesidad de encontrar paz interior y propósito.

La **Roca Primordial** de la que nace simboliza la capacidad de cualquier ser de trascender su estado original y alcanzar un nivel de existencia superior. Sin embargo, esto solo es posible a través de la disciplina, la superación de pruebas y la aceptación de una verdad más grande. Esta parte de la historia sirve como un preludio que establece las bases para la transformación de Sun Wukong de un ser impulsado por el deseo y el poder a un protector iluminado que aprende a servir a un propósito mayor en su viaje hacia el Oeste.



Viaje hacia el Oeste es una obra compleja y profundamente rica en personajes, cada uno de los cuales aporta elementos únicos y significativos al desarrollo de la historia. Esta novela no solo es una narración de aventuras, sino un relato simbólico que refleja los dilemas morales y filosóficos de la vida. A continuación, se presenta una descripción minuciosa de los personajes principales, sus habilidades, características y el papel que desempeñan en la narrativa. Por no redundar, se hará referencia, de continuo, a la obra: (Anónimo chino del Siglo XVI, 2024).

SUN WUKONG (EL REY MONO)

Descripción general: Sun Wukong es, sin duda, el personaje más emblemático de la obra. Nace de una roca mística impregnada de la energía cósmica, lo que le confiere poderes extraordinarios desde su concepción. Sun Wukong es una criatura rebelde y traviesa que encarna el espíritu indomable, la astucia y la ambición ilimitada. A lo largo de la historia, se transforma de un ser impulsado por el ego y la búsqueda de poder a un protector leal y valiente.

72 Transformaciones: Sun Wukong puede adoptar cualquier forma, ya sea animal, objeto o persona, lo que le permite engañar a sus enemigos y adaptarse a diversas situaciones.

Nube Voladora: Posee la capacidad de volar grandes distancias en un instante utilizando su nube mágica, lo que le confiere una movilidad sin igual.

Fuerza sobrehumana: Sun Wukong es capaz de derrotar a ejércitos completos y enfrentarse a poderosos demonios y deidades gracias a su inmensa fuerza.

Báculo Ruyi Jingu Bang: Su arma, un bastón mágico que puede cambiar de tamaño a voluntad, es uno de los símbolos más conocidos del personaje. Puede alargarse para alcanzar los cielos o encogerse para ser guardado en su oreja.

Inmortalidad múltiple: Adquiere la inmortalidad de varias formas: al estudiar con un maestro taoísta, al comer los **melocotones de la inmortalidad** del jardín celestial y al robar el **elixir de la inmortalidad** de Lao-Tse.

Visión penetrante: Después de ser quemado en el **horno de ocho trigramas** de Lao-Tse, adquiere una visión especial que le permite ver a través de las ilusiones y descubrir a los demonios disfrazados.

Regeneración rápida: La exposición al fuego del horno también lo hace resistente a las llamas y le permite recuperarse de heridas con mayor rapidez.

Rebelde y arrogante: Al principio de la historia, Sun Wukong es impulsado por su deseo de superar a todos los demás y obtener un lugar superior en la jerarquía celestial. Su arrogancia lo lleva a declararse "El Gran Sabio, Igual al Cielo" y desafiar a los dioses, lo que resulta en su captura y encarcelamiento.

Astuto e ingenioso: Sun Wukong es conocido por su mente aguda y capacidad para resolver problemas con ingenio. Usa sus transformaciones y habilidades mágicas para burlar a sus enemigos y superar obstáculos aparentemente imposibles.

Leal y protector: A pesar de sus defectos iniciales, Sun Wukong demuestra una gran lealtad hacia **Tang Sanzang** y se convierte en su principal defensor durante el viaje.

La transformación de Sun Wukong de un ser egoísta a un protector que sigue el camino del budismo es central en la historia. A lo largo de la obra, aprende a controlar su temperamento y a actuar con compasión y sabiduría.

TANG SANZANG (XUANZANG)

Descripción general: Tang Sanzang es un monje budista cuya misión es viajar al Oeste (India) para traer de vuelta las escrituras sagradas que llevarán la iluminación al pueblo chino. Está basado en la figura histórica de Xuanzang, quien hizo un viaje similar en el siglo VII.

Poder de la pureza: Aunque no posee habilidades mágicas como sus compañeros, su pureza y su devoción religiosa le otorgan protección divina. Los demonios buscan capturarlo y devorarlo, ya que su carne se considera un manjar que puede conferirles inmortalidad.

Resistencia espiritual: Su fe inquebrantable y su capacidad de soportar el sufrimiento se convierten en una fuente de inspiración para sus compañeros.

Compasivo y piadoso: Tang Sanzang es un modelo de bondad y compasión, siempre dispuesto a perdonar y a buscar la redención en sus enemigos, incluso cuando esto pone en peligro la misión.

Ingenuo y obstinado: A veces, su carácter ingenuo lo hace vulnerable a los engaños de demonios y enemigos. Además, puede ser excesivamente estricto y reprender a Sun Wukong por el uso de la violencia, lo que genera conflictos.

Mediador: Sanzang actúa como un contrapeso para los temperamentos de sus compañeros, especialmente Sun Wukong. Su carácter paciente y su fe inquebrantable ayudan a mantener unido al grupo.



A lo largo del viaje, Tang Sanzang muestra crecimiento al aprender de sus compañeros y comprender que la compasión debe equilibrarse con la firmeza.

ZHU BAJIE (EL CERDO)

Descripción general: Zhu Bajie es un exgeneral celestial degradado por su comportamiento lujurioso y glotón. Nació como una deidad en el Cielo, pero fue desterrado y reencarnado como un hombre-cerdo debido a su intento de seducir a la diosa **Chang'e** (curiosamente, cuando Oolong se transforma, grita *¡Change!*).

Fuerza física: Aunque no tan poderoso como Sun Wukong, Zhu Bajie posee una fuerza considerable y es un valioso combatiente en las batallas.

Horca de Nueve Dientes: Su arma principal, una horca pesada con nueve púas, es temida por sus enemigos.

Transformaciones: Al igual que Sun Wukong, tiene la capacidad de transformarse, aunque usa estas habilidades con menos astucia.

Glotón y hedonista: Zhu Bajie es conocido por su amor por la comida y las mujeres, lo que frecuentemente lo mete en problemas y retrasa la misión.

Perezoso y quejumbroso: Es un personaje que a menudo muestra resistencia al trabajo duro y se queja constantemente de las dificultades del viaje.

Leal y de buen corazón: A pesar de sus defectos, muestra lealtad hacia Tang Sanzang y un sentido de compasión que lo redime en momentos cruciales.

A lo largo de la travesía, Zhu Bajie aprende a superar, al menos en parte, sus deseos y vicios para convertirse en un aliado más confiable y comprometido con la misión.



SHA WUJING (MONJE DE ARENA)

Descripción general: Sha Wujing es otro exgeneral celestial que fue exiliado por romper un valioso jarrón de cristal en la corte del **Emperador de Jade**. Reencarnado como un demonio de aspecto amenazante, vive en un río hasta que se une a la misión de Tang Sanzang.

Fuerza y resistencia: Aunque no es tan fuerte como Sun Wukong ni tan glotón como Zhu Bajie, Sha Wujing es un luchador formidable y extremadamente resistente.

Tridente: Su arma principal es un tridente, que maneja con gran destreza en el combate.

Serio y estoico: Sha Wujing es el más serio y reservado del grupo, lo que contrasta con la extravagancia de Sun Wukong y la pereza de Zhu Bajie.

Leal y disciplinado: Es extremadamente leal a Tang Sanzang y sigue sus órdenes con una obediencia casi militar.

Reflexivo y conciliador: Actúa como mediador en los conflictos entre Sun Wukong y Zhu Bajie, y su presencia ayuda a mantener el equilibrio del grupo.

Aunque comienza la historia como un personaje menor, su lealtad y calma contribuyen significativamente al éxito de la misión. Se convierte en un símbolo de cómo la disciplina y la dedicación silenciosa pueden ser tan valiosas como la fuerza y la astucia.

GUANYIN (BODHISATTVA DE LA COMPASIÓN)

Descripción general: **Guanyin** es una figura clave que guía y protege al grupo en su viaje. Es un bodhisattva conocido por su infinita compasión y su deseo de salvar a los seres del sufrimiento. Es quien selecciona a Tang Sanzang para la misión y ayuda a reclutar a sus compañeros, ofreciendo ayuda y consejo en los momentos más difíciles.

Poderes divinos: Guanyin tiene la capacidad de intervenir en el mundo mortal, conjurando hechizos y protegiendo a los viajeros de demonios y otros peligros.

Sabiduría infinita: Su consejo es crucial para que el grupo supere obstáculos que van más allá de la fuerza bruta.

Compasiva y paciente: Guanyin representa la compasión absoluta y nunca se muestra enfadada ni impaciente, incluso cuando los personajes cometen errores.

Estratega y guía: Actúa como una guía espiritual, dirigiendo al grupo hacia su destino y ofreciendo consejos y asistencia cuando es necesario.

Su papel en la historia es vital, ya que representa el ideal budista de la compasión y la sabiduría, y su presencia refuerza la redención y la corrección de errores.

EL EMPERADOR DE JADE

Descripción general: Es el soberano de los cielos y el gobernante supremo de los dioses y los inmortales. El **Emperador de Jade** aparece como una figura de autoridad a la que Sun Wukong desafía durante su rebelión.

Poderoso, pero a veces distante: Aunque es el dios supremo, a menudo delega responsabilidades y no se involucra directamente en los asuntos terrenales.

Representa el orden: Simboliza el orden divino y la estructura jerárquica del universo.

Aunque no es un personaje central, su interacción con Sun Wukong en la primera parte de la historia establece las bases para la redención del Rey Mono.

DEMONIOS Y ESPÍRITUS

Descripción general: La obra presenta una gran cantidad de demonios y espíritus que intentan capturar a Tang Sanzang para obtener la inmortalidad. Estos personajes varían en poder e inteligencia, y cada uno representa desafíos específicos que ponen a prueba las habilidades y la moral de los viajeros.

Ejemplos notables:

El Rey Toro: Un poderoso demonio y rival de Sun Wukong, que aparece como antagonista en varias historias.

Reina de los Huesos Blancos: Un espíritu astuto que utiliza el engaño para intentar capturar al monje.

Demonios menores: Estos seres actúan como pruebas y obstáculos que reflejan las debilidades humanas, como la codicia, la ira y el deseo.

Cada uno de estos personajes contribuye al desarrollo de la historia y al crecimiento de los protagonistas, especialmente al forzar a Sun Wukong a luchar contra su naturaleza impulsiva y demostrar su lealtad y sabiduría.

Akira Toriyama se inspiró profundamente en la clásica obra china *Viaje hacia el Oeste* al diseñar los personajes y la narrativa de su serie. Este vínculo se evidencia en numerosos paralelismos entre los personajes principales y secundarios de ambas historias, así como en la estructura de sus tramas y las temáticas subyacentes. A continuación, se realiza un análisis detallado de cómo cada personaje de *Dragon Ball* tiene sus raíces en los personajes de *Viaje hacia el Oeste*, con un estudio minucioso de las similitudes y las diferencias que Toriyama incorporó en su reinterpretación.



SUN WUKONG Y SON GOKU

El personaje de **Sun Wukong**, también conocido como el Rey Mono, es la base evidente para **Son Goku** en *Dragon Ball*. Ambos comparten una serie de características que los conectan no solo por el nombre (en japonés, "Son Goku" es una transliteración de "Sun Wukong") sino por su naturaleza y habilidades.

Sun Wukong nace de una roca impregnada de la esencia del cielo y la tierra, mientras que Goku es un saiyajin enviado al planeta Tierra, dotado de poderes sobrehumanos. Ambos tienen un origen que los separa de los humanos comunes y les otorga habilidades extraordinarias.

Sun Wukong es conocido por su fuerza, agilidad y habilidades mágicas, como las **72 Transformaciones**, que le permiten cambiar de forma a voluntad. Goku, por su parte, es un guerrero con habilidades de combate incomparables, que se va fortaleciendo con cada batalla y también posee técnicas especiales como la **Kamehameha** y la capacidad de transformarse en Super Saiyajin, dentro de sus múltiples formas y, además, en Ozaru.

Sun Wukong utiliza un bastón mágico, el **Ruyi Jingu Bang**, que puede cambiar de tamaño y se convierte en un símbolo de su poder. Goku, aunque no usa un arma de manera constante, en sus primeras aventuras cuenta con un bastón similar llamado **Nyoibo**, que también puede extenderse y es una clara referencia al arma de Wukong.

Tanto Sun Wukong como Goku tienen un carácter travieso, despreocupado y, en ocasiones, infantil. Wukong es conocido por desafiar las normas celestiales y actuar según sus propios deseos, mientras que Goku es famoso por su actitud despreocupada y su amor por la pelea, sin preocuparse mucho por las consecuencias.

Sun Wukong inicia la historia como un ser impulsivo que desafía el orden del Cielo, pero a lo largo del viaje con Tang Sanzang, aprende lecciones sobre humildad, disciplina y la importancia del sacrificio. De manera similar, Goku comienza como un niño inocente e impetuoso que busca aventura, pero con el tiempo madura, asume responsabilidades y se convierte en el defensor de la Tierra y del universo.

Sun Wukong busca redimirse de su naturaleza rebelde al proteger y guiar a Tang Sanzang en su peregrinaje. Goku, aunque no tiene una historia de redención en el mismo sentido, encuentra un propósito en proteger a sus amigos y a su planeta, mostrando una evolución hacia un héroe más consciente y responsable.



TANG SANZANG Y BULMA

Tang Sanzang, el monje budista cuya misión es recuperar las escrituras sagradas, encuentra un paralelo en **Bulma**, quien inicia la historia de *Dragon Ball* buscando las **Esferas del Dragón**. Aunque Bulma no es un monje ni un líder espiritual, ambos personajes tienen un papel fundamental como catalizadores de la historia.

Tang Sanzang es el motivo por el que Sun Wukong y los otros discípulos emprenden el viaje. De igual forma, Bulma es quien motiva a Goku a emprender la búsqueda de las Esferas del Dragón, impulsando la narrativa y conectando a otros personajes en su aventura.

Tang Sanzang es sabio y representa la inteligencia espiritual y moral. Bulma, por otro lado, es un genio de la tecnología y utiliza su intelecto para superar obstáculos, encontrar soluciones y avanzar en su búsqueda.

A diferencia de Tang Sanzang, quien es indefenso y depende de sus discípulos para protegerse, Bulma no participa en las peleas, pero su habilidad para crear tecnología y gadgets la hace una pieza clave para el grupo. Además, utiliza a Goku como guardaespaldas personal en no pocas ocasiones. Esta diferencia refuerza el carácter más moderno y tecnológico de *Dragon Ball*.



ZHU BAJIE (EL CERDO) Y OOLONG

Zhu Bajie, el personaje hedonista y glotón de *Viaje hacia el Oeste*, encuentra su contraparte en **Oolong**, el cerdo cambiante de *Dragon Ball*.

Apariencia y comportamiento: Ambos personajes tienen una apariencia de cerdo y comparten una personalidad que gira en torno al hedonismo y la cobardía. Zhu Bajie es conocido por su glotonería y lujuria, mientras que Oolong es un personaje cobarde que disfruta de los placeres de la vida, especialmente la comida y el ocio.

Zhu Bajie tiene la capacidad de cambiar de forma, aunque no al nivel de Sun Wukong. Oolong tiene una habilidad similar, ya que puede transformarse en cualquier cosa por un tiempo limitado, lo que se convierte en un recurso cómico y útil en ciertas situaciones. Mientras que Zhu Bajie participa en las peleas y muestra momentos de valor y sacrificio a lo largo de *Viaje hacia el Oeste*, Oolong tiene un papel más secundario y actúa principalmente como alivio cómico. Sin embargo, ambos aportan una dinámica humorística al grupo y encarnan las debilidades humanas, como la pereza y la cobardía.



SHA WUJING (MONJE DE ARENA) Y YAMCHA

Sha Wujing, el personaje estoico y leal del viaje, podría verse reflejado en **Yamcha**, aunque de una forma más abstracta.

Ambos personajes empiezan como potenciales enemigos y luego se integran al grupo como aliados. Sha Wujing se une a Tang Sanzang después de ser un bandido temido, y Yamcha es introducido como un bandido del desierto que busca robar a Goku y Bulma, pero se convierte en su amigo.

Sha Wujing es un personaje serio y reservado que actúa como apoyo. Yamcha, aunque más ligero y cómico, desempeña un papel de compañero leal en las primeras etapas de *Dragon Ball*, contribuyendo al equipo y apoyando a Goku y a Bulma.

Sha Wujing mantiene una presencia constante y de apoyo durante toda la obra, mientras que Yamcha se vuelve un personaje menos importante a medida que *Dragon Ball* progresa. Esta diferencia refleja la adaptación moderna de Toriyama, en la que algunos personajes se desvanecen a favor de otros más relevantes en la historia.



EL EMPERADOR DE JADE Y KAMI

El Emperador de Jade, como soberano de los cielos, tiene un paralelismo en **Kami** (Dios en la versión hispanohablante), el guardián de la Tierra en *Dragon Ball*.

Ambos personajes son entidades que velan por el orden y el equilibrio, aunque desde diferentes posiciones. El Emperador de Jade gobierna a todos los dioses y seres inmortales en los cielos, mientras que Kami es el protector de la Tierra y tiene un papel más limitado.

Al igual que el Emperador de Jade, que a menudo es representado como una figura distante, Kami interviene solo cuando es absolutamente necesario, dejando que los héroes afronten sus propios desafíos.

Mientras que el Emperador de Jade tiene una relevancia indirecta en *Viaje hacia el Oeste*, Kami juega un papel más activo en la formación y guía de Goku, especialmente en los primeros arcos de *Dragon Ball*.



GUANYIN Y LAS FIGURAS FEMENINAS PROTECTORAS

Guanyin, la bodhisattva de la compasión y protectora del viaje, tiene su reflejo en personajes femeninos de *Dragon Ball*, como **Chichi**, aunque con diferencias en sus roles y características.

Guanyin interviene para guiar y proteger a Tang Sanzang y sus discípulos en momentos de dificultad. De manera similar, aunque Chichi no desempeña un papel espiritual, muestra un carácter protector hacia sus familias y se preocupa por el bienestar de los protagonistas.

Toriyama adapta la figura de Guanyin a personajes más modernos y mundanos, que reflejan el papel de mujeres fuertes e independientes en la vida de Goku y sus compañeros.



EL REY TORO (NIU MO WANG) Y EL REY DEMONIO PICCOLO

En *Viaje hacia el Oeste*, **el Rey Toro (Niu Mo Wang)** es un antagonista formidable que representa un desafío importante para Sun Wukong. De manera similar, el **Rey Demonio Piccolo** en *Dragon Ball* es uno de los primeros grandes villanos que pone en peligro la paz en la Tierra y desafía a Goku en su búsqueda de poder y superación.

El Rey Toro tiene una historia de alianzas y rivalidades con Sun Wukong, mientras que Piccolo es introducido como un enemigo mortal de Goku, cuyo enfrentamiento impulsa la historia y marca un punto de inflexión en la serie. Ambos personajes reflejan el concepto de enemigos complejos que tienen conexiones o pasados entrelazados con los protagonistas.

Mientras que el Rey Toro se mantiene como un antagonista durante toda la historia, Piccolo evoluciona a lo largo de *Dragon Ball*, pasando de ser un villano a convertirse en uno de los aliados más importantes de Goku y un mentor para Gohan (no así Piccolo Daimaoh, que murió como villano a manos de Goku, pero, se "reencarnó" en Piccolo Jr.). Esta redención es un desarrollo exclusivo de la obra de Toriyama, que añade profundidad y matices al personaje.



EL DRAGÓN SHENLONG Y LOS ELEMENTOS MÍSTICOS

En *Viaje hacia el Oeste*, los dragones son criaturas poderosas con roles significativos. Por ejemplo, el **Rey Dragón del Mar del Este** tiene un papel importante en la historia, proporcionando a Sun Wukong su arma, el bastón mágico **Ruyi Jingu Bang**. En *Dragon Ball*, **Shenlong**, el dragón que aparece al reunir las siete Esferas del Dragón, es una figura mística que concede deseos y simboliza la realización de metas.

Ambos dragones representan el poder divino y la capacidad de hacer realidad lo imposible. La aparición de estas criaturas marca momentos cruciales en las historias, subrayando la importancia de lo sobrenatural en la búsqueda de los protagonistas.



LOS DISCÍPULOS DE MUTENROSHI Y LOS DISCÍPULOS DE TANG SANZANG

Tang Sanzang es acompañado por sus discípulos (Sun Wukong, Zhu Bajie y Sha Wujing), a quienes guía en un proceso de aprendizaje y redención. De manera similar, El **Maestro Roshi** toma a **Goku** y **Krilin** como discípulos y los entrena en las artes marciales, enseñándoles no solo técnicas de combate, sino también lecciones de vida.

Lecciones de humildad: Al igual que Tang Sanzang busca la iluminación espiritual de sus discípulos, Mutenroshi inculca en Goku y Krilin el valor del trabajo duro, la humildad y la superación constante, reflejando la importancia de la guía de un maestro en el viaje hacia la mejora personal.



ZHU BAJIE (EL CERDO) Y PUAR

Si bien **Puar**, el compañero de **Yamcha**, no es un cerdo, comparte similitudes con **Zhu Bajie** en cuanto a la capacidad de cambiar de forma, una habilidad que ambos personajes tienen. Puar es un ser leal y algo miedoso, pero con habilidades útiles, lo que lo hace un personaje de apoyo en la historia, de forma similar a cómo actúa como apoyo en *Viaje hacia el Oeste*.

Aunque Zhu Bajie es más cómico y desvergonzado, tanto él como Puar sirven para aligerar la narrativa y proporcionar momentos de humor, lo cual es fundamental en ambos relatos para equilibrar los momentos más serios y de tensión.

BODHISATTVAS Y FIGURAS CELESTIALES

En *Viaje hacia el Oeste*, **Guanyin**, la bodhisattva de la compasión, es una figura celestial que interviene para proteger y guiar a Tang Sanzang y a sus discípulos. En *Dragon Ball*, personajes como **Kami** y, más tarde, **Kaio Sama** y **Supremo Kaioshin** cumplen roles similares, ofreciendo orientación espiritual y ayuda en momentos críticos.

Guanyin a menudo pone pruebas y ayuda a los protagonistas a avanzar en su camino. En *Dragon Ball*, los personajes divinos también retan a Goku y sus amigos, poniendo pruebas y ofreciendo entrenamientos que los ayudan a alcanzar un nivel superior de poder y entendimiento.

LA BÚSQUEDA Y EL VIAJE

Tanto *Viaje hacia el Oeste* como *Dragon Ball* comparten la estructura de un viaje de búsqueda. En el primero, la peregrinación hacia la India es una misión espiritual en busca de las escrituras sagradas; en *Dragon Ball*, la búsqueda de las **Esferas del Dragón** se convierte en una aventura que evoluciona a lo largo de la historia y que tiene implicaciones de autodescubrimiento y desarrollo.

Por si fueran pocos los paralelismos que encontramos, es el propio Toriyama en sus entrevistas quien confirmó en más de una ocasión que la historia de referencia para *Dragon Ball* es *Viaje hacia el Oeste:*

"En esta ocasión, queremos hacerle unas preguntas sobre Dragon Ball. Antes de nada, ¿cómo empezó Dragon Ball?

En cuanto acabé Dr. Slump me puse a pensar en la siguiente serie y pasé a consultarlo con el Sr. Torishima, mi editor por aquel entonces. Casualmente, en aquella época era aficionado a las películas de Jackie Chan (había visto Suiken unas 10 veces), por lo que Torishima me sugirió que dibujara un manga sobre un joven practicante de kung fu y de ahí surgió la historia corta Dragon Boy. La acogida de los lectores fue tan positiva que decidí seguir en esa línea.

Y empezó a darle vueltas a la nueva serie.

Si. El escenario de Dr. Slump era típicamente occidental y, para variar, hice que la ambientación tuviera sabor chino, ya que este es el origen de la leyenda del Rey Mono. El cuento tiene elementos de humor disparatado, aventura e incluso una pizca de modernidad; solo era necesario hacer un par de retoques [se ríe].

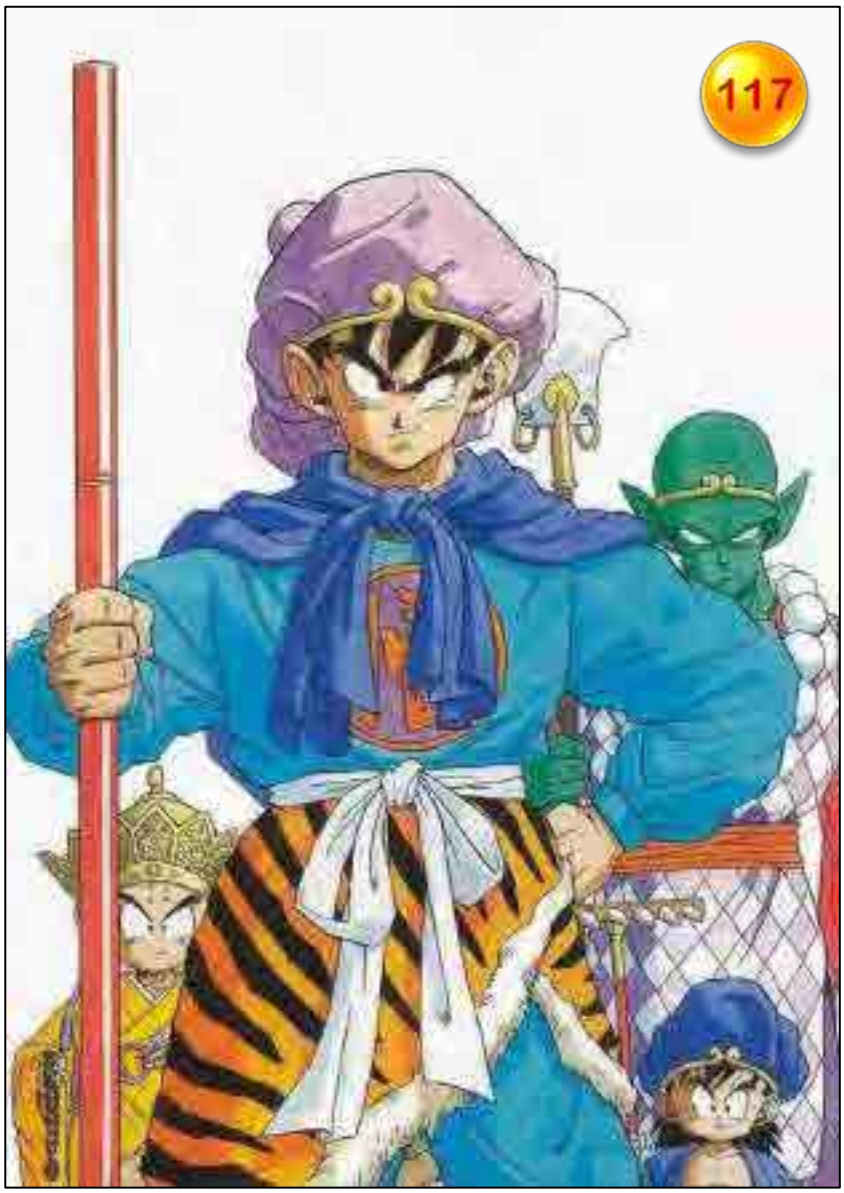
¿Es cierto que originariamente Son Goku era un mono?

Al principio no se me ocurría nada. Quería que el protagonista fuera un niño normal, pero con alguna peculiaridad, como las alas del protagonista de Dragon Boy, de modo que le puse cola a Goku. Para que, aunque se escondiera en la sombra de una roca supieras que era él. Luego llegaron las siete Dragon Balls y, para buscarlas, le di el mismo sistema de locomoción que tenía el Rey Mono.

De modo que desde el principio y hasta el Gran Torneo de Artes Marciales, la historia era una adaptación de la leyenda del Rey Mono.

Exacto. Bulma, Oolong y Yamcha representaban a personajes del cuento original, que iba a terminar cuando se reunieran las siete Dragon Balls".

(Torishima, 1985. Pág. 240).



b) *Bushido*, o el camino del guerrero





b. *BUSHIDO*, O EL CAMINO DEL GUERRERO

i. Fuentes del Código Moral

El Bushido, o el "camino del guerrero", es una compleja amalgama de valores y códigos de conducta que surgió de diversas fuentes filosóficas y culturales a lo largo de los siglos. Este código moral no solo definía cómo debían actuar los samuráis en la guerra, sino que también establecía un modelo de conducta en su vida diaria y en sus relaciones con los demás. A continuación, detallo aún más estas influencias, con ejemplos concretos y una expansión de los conceptos previos:

Confucianismo: la base de la jerarquía y el deber

El confucianismo, originado en China por el filósofo Confucio (551-479 a.C.), subrayaba la importancia de las relaciones humanas y el mantenimiento de un orden social armonioso. Esta filosofía promovía valores como la lealtad (chūgi) y el respeto (rei), los cuales se convirtieron en pilares fundamentales del bushido. La relación entre un señor feudal (daimyō) y su samurái era vista como una extensión de la relación maestro-sirviente en el confucianismo (Confucio, 2011).

Los samuráis eran famosos por su lealtad inquebrantable a sus señores. Una ilustración famosa es la historia de los Cuarenta y siete rōnin, un grupo de samuráis que vengaron la muerte de su maestro, Lord Asano, aunque sabían que esto implicaría su propia muerte. Este acto reflejó el concepto confuciano de poner la lealtad por encima de la vida misma.

Budismo Zen: aceptación de la muerte y autocontrol

El budismo Zen, una rama del budismo que llegó a Japón desde China, enseñaba la importancia de la meditación y la contemplación para alcanzar un estado de paz interior y desapego del mundo material. Para los samuráis, estas enseñanzas eran esenciales para enfrentarse al peligro y a la muerte sin miedo, desarrollando un control mental excepcional.

Miyamoto Musashi, uno de los más célebres espadachines de Japón y autor del Libro de los cinco anillos, encarnaba los principios del Zen. Practicaba la meditación diaria y era conocido por su capacidad de mantenerse sereno bajo presión. Su filosofía de combate



incluía elementos de la no-mente (mushin), que le permitía actuar de manera instintiva y eficiente sin distracciones (Musashi, 2002).

Shintoísmo: el patriotismo y la conexión con lo espiritual

El shintoísmo, la religión indígena de Japón, ofrecía una visión de la divinidad y un sentido de conexión con los ancestros. Los samuráis veneraban a sus ancestros y a los Kami (espíritus) como una forma de mantener un vínculo espiritual con su tierra y sus orígenes. Esta creencia reforzaba el sentido de sacrificio y lealtad a la nación y al clan.

La devoción a los Kami se reflejaba en la práctica de realizar ceremonias y rituales antes de las batallas para obtener la bendición de los dioses. Durante el periodo de las guerras Genpei (1180-1185), los samuráis a menudo invocaban a los dioses locales antes de enfrentarse en combate. Kusunoki Masashige, un famoso samurái de la era Kamakura, es recordado por su devoción y sacrificio en la batalla de Minatogawa, donde murió defendiendo a su emperador, convirtiéndose en símbolo de patriotismo
(Kaminishi, 2004).

Taoísmo: el equilibrio y la adaptación

El taoísmo, aunque menos dominante, influyó en la mentalidad samurái con su énfasis en la adaptación y la armonía con la naturaleza. La idea de fluidez y de actuar sin forzar las cosas fue incorporada en la estrategia y la toma de decisiones de los guerreros.

El principio de wuwei (acción sin esfuerzo) del taoísmo se refleja en el arte marcial de la espada practicado por los samuráis, donde el movimiento fluido y natural era más efectivo que la fuerza bruta. Las escuelas de kenjutsu (arte de la espada) a menudo destacaban la importancia de dejar que la acción fluyera sin resistencia ni pensamiento forzado.
(Lao-Tsé, 2014).

Literatura guerrera y ejemplos históricos

La literatura de los samuráis estaba repleta de relatos y crónicas que enseñaban lecciones de coraje, honor y lealtad. Obras épicas como el Heike Monogatari detallaban la lucha entre los clanes Taira y Minamoto, mostrando ejemplos de heroísmo y tragedia que servían de inspiración para las generaciones futuras de samuráis.

El personaje de Tomoe Gozen, una mujer samurái que combatió valientemente en la guerra Genpei, es recordada por su habilidad y coraje. Sus hazañas fueron registradas en historias que la retratan como un ejemplo de fuerza y determinación, en un contexto donde la lealtad y el valor eran vitales (McCullough, 1988).



Codificación de principios: textos fundamentales

El Hagakure, escrito por Yamamoto Tsunetomo, es una de las codificaciones más conocidas del bushido. Tsunetomo enfatizó la importancia de vivir cada día como si fuera el último, una idea que reflejaba la aceptación de la muerte inculcada por el Zen. Por otro lado, Bushido: El espíritu de Japón, escrito por Nitobe Inazo en el siglo XX, presentó el bushido al mundo occidental y destacó sus componentes éticos y morales (y lo empleamos como bibliografía básica para este apartado). (Nitobe, 2021). En el Hagakure, Yamamoto menciona: "El camino del samurái se encuentra en la muerte". Esta frase subraya que un samurái debe estar siempre preparado para sacrificar su vida si es necesario, mostrando una aceptación completa del destino y la impermanencia de la existencia (Tsunetomo, 2004).



ii. Las ocho virtudes del *Bushido*

El Bushido destila una serie de fundamentos o bases que son de obligado cumplimiento por parte de los guerreros samuráis. Todo guerrero debe cumplir fielmente estos mandamientos que marcarán su comportamiento habitual, su día a día, sus rutinas… Toda su vida estará marcada por las normas que vamos a exponer a continuación y, no solamente eso, también su muerte, como hemos leído en la frase de Yamamoto:

1. Rectitud (義, *Gi*)

La rectitud es la capacidad de tomar decisiones correctas, guiadas por un fuerte sentido de justicia y moralidad. En el contexto del *bushido*, se considera la virtud más importante y la base de todas las demás. Se espera que un samurái actúe de manera imparcial y sin egoísmo, siguiendo siempre lo que es justo y ético, incluso cuando va en contra de sus intereses personales.

Orígenes y bases filosóficas: Esta virtud se vincula con el confucianismo, que valora el deber hacia la comunidad y la familia. Los textos clásicos enfatizan la importancia de actuar conforme a principios morales absolutos, sin ser influenciados por circunstancias

externas. En el *bushido*, la rectitud no solo implicaba ser justo con los demás, sino también ser fiel a un código de conducta que asegurara un comportamiento honorable en todas las situaciones.







119







120

Implicaciones prácticas: La rectitud implicaba que un samurái no debía dudar al tomar una decisión cuando enfrentaba un dilema ético. Por ejemplo, si un samurái encontraba que su señor estaba actuando de forma injusta o deshonrosa, la rectitud le obligaba a oponerse o, en algunos casos extremos, a cometer *seppuku* como una forma de protesta.

En *Dragon Ball* tenemos muchos casos de comportamientos que reflejan la virtud de los personajes que los llevan a cabo. Goku encarna la rectitud a lo largo de la serie, enfrentándose a villanos no solo para ganar, sino para proteger a otros y hacer lo correcto. Un ejemplo es cuando perdona a enemigos como Piccolo, Freezer o Vegeta, dándoles la oportunidad de redimirse. Esto refleja la capacidad de Goku de actuar con justicia, incluso cuando podría tener razones personales para actuar de manera opuesta.

No en vano, ha tenido un excelente maestro: Muten Roshi, el cual siempre aboga por inculcar la rectitud en sus alumnos y, en los que no lo son, también intenta hacerles ver que el camino de la maldad es el opuesto a la tranquilidad de espíritu, más si se posee una fortaleza notable. Vemos en las imágenes cómo Muten Roshi aconseja a sus alumnos en este sentido e intenta llevar por el buen camino a Tenshinhan que, a partir de este momento se convertirá, seguramente, en el más honorable de los Guerreros Z.

2. Valor (勇, *Yū*)

El valor es actuar con determinación y coraje, incluso ante la certeza del peligro o la muerte. Pero este coraje debía estar acompañado de sabiduría y propósito. A diferencia del acto temerario, el verdadero valor se demostraba enfrentando desafíos con la mente clara y una intención firme.

El coraje, el espíritu de la audacia y la entereza son elementos fundamentales del *bushido*, y se agrupan bajo la virtud del **valor (勇, *Yū*)**, pero es importante analizarlos en mayor profundidad y comprender cómo se interrelacionan y se manifiestan en la vida de un samurái.

El coraje en el *bushido* no se define simplemente como la capacidad de enfrentar el peligro, sino como un valor que va más allá del instinto de lucha.

Un samurái debía mostrar coraje no solo en el combate, sino en la vida diaria, asumiendo responsabilidades y tomando decisiones difíciles sin miedo a las consecuencias. El coraje en este contexto implica actuar conforme a lo que uno sabe que es correcto, aunque esto pueda llevar al peligro o incluso a la muerte.

Coraje y conciencia de la muerte: El budismo zen influyó profundamente en la percepción del coraje en los samuráis, inculcando la idea de que la muerte es una parte natural de la vida y debe ser aceptada sin temor.

Esta comprensión de la impermanencia permitió a los samuráis enfrentar la muerte con serenidad. El coraje no era simplemente temeridad; estaba templado por la razón y la conciencia de un propósito superior.

Coraje en la vida cotidiana: Además de las batallas, los samuráis mostraban coraje al enfrentar desafíos personales y sociales, manteniendo sus principios incluso cuando resultaba impopular o peligroso hacerlo. Esta cualidad les permitía liderar con el ejemplo y actuar con integridad.

Espíritu de la audacia

El espíritu de la audacia se refiere a la Disposición a tomar riesgos calculados y actuar de manera decidida cuando se presentan situaciones inciertas o peligrosas. Este aspecto del *bushido* enfatiza que un samurái no debe ser indeciso ni vacilante, sino que debe tener la confianza necesaria para emprender acciones que otros podrían considerar temerarias.

Audacia con propósito: La audacia en el *bushido* no es simplemente un acto impulsivo, sino un reflejo de la seguridad que proviene del entrenamiento y la disciplina. Un samurái audaz era aquel que no dudaba en enfrentar a un enemigo formidable o en tomar



decisiones estratégicas rápidas en el campo de batalla, demostrando confianza en su juicio y en su habilidad.

Ejemplos históricos: Miyamoto Musashi, el famoso espadachín y filósofo, personificaba este espíritu de audacia. Su famosa estrategia de llegar tarde al duelo contra Sasaki Kojiro, para desestabilizar emocionalmente a su oponente, muestra cómo la audacia puede ser un arma tanto física como psicológica. Este acto no solo requería coraje, sino una inteligencia y una confianza sin igual en su habilidad para manejar la situación.

El acto heroico de Kusunoki Masashige, un general que luchó por la restauración imperial y sacrificó su vida en la Batalla de Minatogawa en 1336, es un testimonio clásico de esta virtud. Su Disposición a enfrentar la muerte sin vacilación, por una causa justa, se convirtió en un símbolo de coraje en el *bushido* (Kusunoki, 2006).

Entereza

La entereza se refiere a la capacidad de mantener la compostura y la fortaleza mental y emocional, especialmente en momentos de gran presión o adversidad. Para un samurái, la entereza era crucial, ya que significaba permanecer firme y decidido incluso en las circunstancias más extremas, sin ceder al pánico o la desesperación.

Resiliencia emocional: La entereza abarcaba más que la resistencia física; incluía una solidez emocional que permitía al samurái mantener la calma y la racionalidad en medio de la incertidumbre. Este aspecto del *bushido* aseguraba que un guerrero pudiera tomar decisiones estratégicas y actuar con claridad en medio de la batalla, evitando ser arrastrado por la ira o el miedo.

Práctica y desarrollo: Los samuráis cultivaban la entereza mediante una combinación de entrenamiento riguroso, disciplina mental y prácticas meditativas. La meditación zen ayudaba a fortalecer la mente y a reducir el miedo al sufrimiento o la muerte. Esta preparación les permitía soportar no solo el dolor físico, sino también el dolor psicológico, manteniendo la compostura y la determinación en situaciones extremas.

Relación entre coraje, audacia y entereza

El coraje, la audacia y la entereza están intrínsecamente conectados en el *bushido* y forman un tejido de virtudes que garantizan la eficacia y la nobleza de un samurái. El coraje proporciona la base para actuar sin miedo, la audacia añade la capacidad de tomar riesgos con confianza, y la entereza garantiza que estas acciones se mantengan firmes ante la adversidad.

Equilibrio entre las virtudes: Un samurái debía equilibrar estos elementos para no caer en la temeridad sin propósito o la obstinación sin reflexión. El coraje debía



ser guiado por la razón y la justicia, la audacia por un sentido de propósito y estrategia, y la entereza por la fortaleza del espíritu. Sin este equilibrio, un guerrero corría el riesgo de actuar de manera imprudente o de rendirse ante la presión.

Influencia del budismo zen: El budismo zen, con su énfasis en la aceptación de la muerte y la impermanencia, fue fundamental en la formación del concepto de valor en el *bushido*. Un samurái que comprendía la fugacidad de la vida podía actuar sin miedo, lo cual le permitía entrar en combate sin las restricciones de la duda o el apego a la vida.



121



122

En *Dragon Ball* tenemos muchos ejemplos de valor y coraje, de todos los estilos que, además, se combinan con otras virtudes del bushido. Tal vez un buen ejemplo de valor es Vegeta quien, en no pocas ocasiones, enfrentó enemigos que lo superaban por bastante. En Namek, para muestra, pelea con Recome en una épica batalla en la que parte de salida con una clara desventaja. Los miembros de las Fuerzas especiales Ginyu son los más prestigiosos del ejército de Freezer. Todos los soldados inferiores a ellos conocen su poder, cuantificado gracias a los *scouter* o radares. Recome tenía en el momento de la batalla contra Vegeta 55.000 unidades. Vegeta, unas 35.000. Sabía que apenas contaba con algo más de la mitad de la fuerza de su oponente y, sin embargo, se lanza a la lucha con todo lo que tiene.

Algo similar ocurre con Nail, quien enfrenta con denuedo a Freezer con una diferencia aún más exagerada: el namekiano cuenta con un poder que alcanza las 42.000 unidades, mientras que Freezer en su primera forma cuenta con, ni más ni menos, que 530.000 (siendo Nail muy consciente de ello…).

3. Benevolencia (仁, *Jin*)

La benevolencia se considera el aspecto humano y compasivo del *bushido*. A pesar de ser guerreros, los samuráis eran entrenados para tener un profundo sentido de empatía hacia los demás. Esto implicaba ayudar a aquellos que lo necesitaban y utilizar su poder de manera que beneficiara a la comunidad.

Relación con el confucianismo: El confucianismo enfatiza el valor de la bondad y el amor hacia la humanidad. *Jin* se traduce literalmente como "compasión" o "benevolencia", y en el *bushido* se ve como un balance entre la severidad del guerrero y la ternura del ser humano. Un samurái con *jin* era consciente de que su habilidad para causar daño debía ser equilibrada con un compromiso de proteger a los débiles.

Aplicación práctica: En la práctica, los samuráis con poder debían demostrar actos de caridad, como proteger aldeas, ayudar en tiempos de hambruna o mostrar misericordia en la guerra. La historia de Tokugawa Ieyasu, quien, a pesar de ser un estratega implacable, implementó políticas de estabilidad y apoyo a los campesinos después de unificar Japón, refleja esta virtud.

En *Dragon Ball* tenemos también muchos ejemplos de benevolencia. Son Goku perdona a varios de sus peores enemigos, entre los que se encuentran Piccolo, Vegeta o Freezer. Éste último es el que menos ha conseguido redimir su carácter malvado (aunque en *Dragon Ball Súper* es decisivo en el Torneo de Poder) pero, en cambio, tanto Piccolo como Vegeta han conseguido formar parte de los Guerreros Z y luchar por fines mayores que ellos mismos. A Freezer, en el ejemplo que vemos a continuación, Goku le llega a dar energía después de haber matado a su mejor amigo, Krilin, escasos minutos antes (hay que tener en cuenta, además, que Goku se encuentra en la transformación de Súper Saiyajin, mucho más agresiva y salvaje que su estado base, por lo que se destaca más todavía el carácter benevolente del personaje).



4. Respeto (礼, *Rei*)

El respeto en el *bushido* va más allá de las formalidades y abarca un comportamiento que refleja **cortesía** y honor hacia otros, incluyendo adversarios y oponentes. Esta virtud demostraba que, aunque los samuráis eran guerreros feroces, también eran capaces de mostrar humildad y consideración.

Contexto cultural: El respeto se deriva de las prácticas del *shintoísmo* y las costumbres japonesas tradicionales, que promueven la armonía social y la reverencia por los ancestros y los mayores. El *bushido* llevó estas prácticas al ámbito de la vida guerrera, donde incluso los conflictos se trataban con un cierto grado de cortesía y respeto.

Ejemplos históricos: El duelo entre Miyamoto Musashi y Sasaki Kojiro es un ejemplo de respeto entre rivales. Aunque Musashi usó tácticas poco convencionales para ganar, la narrativa que se construyó alrededor de ese evento resalta cómo, incluso entre enemigos, existía un respeto por la habilidad y el coraje, incluso admiración.





En ***Dragon Ball*** contamos con numerosos ejemplos de respeto. Desde la admiración de los alumnos hacia su maestro, hasta el respeto que se le tiene a un rival o, mejor aún, a un enemigo. La cortesía es muy importante también en las artes marciales y, por extensión, en el bushido. Vemos cómo los rivales se saludan como exige la cortesía correspondiente y, esa misma educación, exige una respuesta correspondiente.

5. Honestidad y Sinceridad (誠, *Makoto*)

La honestidad se percibía como actuar con autenticidad y veracidad. *Makoto* significa que un samurái debía ser sincero y actuar sin engaños. En la práctica, esto se traducía en una confianza inquebrantable entre los guerreros y sus señores, ya que la palabra dada tenía el mismo valor que un contrato escrito.

Importancia de la palabra: La sinceridad en el *bushido* implicaba que un samurái debía evitar promesas vacías o palabras sin peso. Decir algo implicaba una acción inmediata o un compromiso inquebrantable. La falta de sinceridad no solo minaba la confianza, sino que traía deshonra a uno mismo y a la familia.

Consecuencias de la deshonestidad: Un samurái que no cumplía con su palabra podía perder su honor y, en casos extremos, se le esperaba que restaurara la confianza a través del *seppuku*. Esta práctica mostraba hasta qué punto la sinceridad y la integridad eran valoradas en la cultura samurái.



En *Dragon Ball* suele decirse siempre la verdad. Si bien es cierto que hay situaciones en las que se oculta o se evita, como cuando a Goku no le cuentan que se ha convertido en Ozaru (lo comprende cuando Vegeta se transforma en uno y, entonces, cae en la cuenta que fue él mismo quien mató a su abuelo Gohan en una noche de luna llena, cuando era pequeño. Raditz miente descaradamente cuando le promete a Goku que se irá de la Tierra y no molestará más, si le suelta la cola (su punto débil) para traicionarlo y atacarle de nuevo. Sin embargo, pocas veces la verdad ha sido tan cruda como en el ejemplo que adjuntamos. Piccolo rehúsa mentir a Vegeta en algo tan importante como en la decisión de su sacrificio para derrotar a Majin Bu y, posteriormente, su posible resurrección.

6. Honor (名誉, *Meiyo*)

El honor es la columna vertebral del *bushido*. Un samurái debía actuar de manera que su comportamiento reflejara gloria y respeto. El honor implicaba vivir de acuerdo con un conjunto de principios y morir de la misma manera si fuera necesario.



127

En el combate entre Ginyu y Goku en el planeta Namek, vemos cómo el líder de las fuerzas especiales puede atrapar al héroe gracias a que Jeice lo entretiene con un ataque. Ginyu, consciente de ello, deja libre a Goku y amenaza a su subordinado. Pese a ser un guerrero al servicio de Freezer, es un soldado, se rige por la costumbre marcial (el bushido, en nuestro caso) y se trata de un luchador poderoso, leal, pero también honorable. Prefiere dejar libre a su oponente y vencerlo de una manera justa o, perder con honor (aunque, veremos que tiene un as en la manga de dudosa ética, aunque es su habilidad principal, lo que lo convierte en un recurso plausible). Jeice se sorprende, pero Goku también, ante tan honroso acto.

Vinculación con el *seppuku*: La práctica del suicidio ritual se asocia estrechamente con la preservación del honor. Un samurái que fallaba en cumplir su deber o sufría deshonra utilizaba el *seppuku* para limpiar su nombre y el de su familia, mostrando un compromiso extremo con esta virtud. Conocido también como *harakiri*, a diferencia del suicidio como se entiende en muchas otras culturas, el *seppuku* no se percibía como una muestra de desesperación, sino como un acto de profunda responsabilidad y valentía.

Origen y desarrollo: El *seppuku* surgió en el contexto de la guerra feudal como un método para evitar la captura y la humillación, protegiendo así la dignidad del guerrero. Con el tiempo, la práctica se codificó y adquirió un significado ritual y simbólico. Se realizaba con una espada corta (generalmente un *tantō*) y consistía en un corte abdominal que demostraba la fortaleza de espíritu y la Disposición a enfrentar el dolor y la muerte de forma honorable.

Tipos de *seppuku*:

***Seppuku* obligatorio**: Un guerrero podía ser ordenado a cometer *seppuku* por su señor como una forma de pagar por una falta o desobediencia. Este tipo de *seppuku* era considerado un privilegio, ya que mostraba que el samurái tenía la oportunidad de restaurar su honor.

***Seppuku* voluntario**: En muchos casos, un samurái elegía cometer *seppuku* como una demostración de su lealtad y honor, especialmente si su señor había sido asesinado o deshonrado. Un ejemplo famoso es el de los *47 Ronin*, quienes llevaron a cabo *seppuku* tras vengar la muerte de su maestro para reafirmar su lealtad y sentido del deber.

Ritual y simbolismo: El ritual del *seppuku* estaba lleno de simbolismo y detalles precisos. Normalmente, el guerrero que se preparaba para el suicidio ritual contaba con la presencia de un *kaishakunin*, un asistente designado que le cortaba la cabeza después del corte abdominal para acortar su sufrimiento y garantizar que la muerte fuera honorable. Este acto requería una coordinación de gran confianza entre ambos, demostrando respeto mutuo y lealtad.

Motivaciones del *seppuku*:

Restauración del honor: Si un samurái había fallado en su deber, cometer *seppuku* era una forma de expiar su culpa y restaurar su reputación. Este acto mostraba que el guerrero valoraba su honor por encima de la vida misma.

Lealtad póstuma: El *seppuku* podía ser un acto de lealtad hacia un señor fallecido, simbolizando la Disposición del samurái a seguirlo incluso en la muerte.

Protesta moral: En algunos casos, un samurái podía realizar *seppuku* como una forma de protesta, señalando la injusticia de una acción o decisión que consideraba inmoral. Este uso del *seppuku* lo elevaba a una declaración política y ética de gran peso.

El Significado Cultural y Ético

En el *bushido*, el sacrificio y el *seppuku* reflejan la importancia de vivir y morir con honor, sin temer a la muerte, sino aceptándola como un medio para demostrar la pureza de la intención y la integridad moral. Estos conceptos demuestran que el *bushido* no es solo un código de guerra, sino un marco ético donde el honor y el deber se valoran por encima de cualquier consideración personal.

Impacto en la sociedad: La práctica del sacrificio y del *seppuku* moldeó la cultura y la mentalidad japonesa, estableciendo un estándar de comportamiento donde el honor se coloca en un pedestal inalcanzable. Aunque las formas más extremas de este comportamiento se limitaron al período feudal, la influencia de estos



principios se puede ver en la ética de trabajo y la importancia del deber y la lealtad en la cultura japonesa moderna.

Críticas y reinterpretaciones: Con el tiempo, las prácticas de sacrificio y *seppuku* han sido objeto de análisis y debate. Algunos las ven como símbolos de disciplina y dedicación, mientras que otros las consideran una manifestación extrema y trágica de un código de honor que podía ser demasiado rígido y exigente.

El Sacrificio en el Bushido

El sacrificio en el *bushido* es la Disposición de un samurái a poner en segundo plano su bienestar personal e incluso su vida por una causa superior. Este acto se consideraba un deber y un honor, más que una pérdida. El sacrificio no solo era un elemento crucial para mostrar lealtad a su señor o clan, sino que también reflejaba el compromiso inquebrantable con los principios de rectitud, honor y lealtad.

Tipos de sacrificio:

Sacrificio en la batalla: Los samuráis eran conocidos por enfrentar la muerte en el campo de batalla sin vacilación. Esta Disposición a morir en combate era vista como la culminación de la lealtad y el coraje. La historia de guerreros que se lanzaban a la batalla contra fuerzas superiores con la esperanza de proteger a sus compañeros o cumplir con el deber muestra la importancia del sacrificio en la mentalidad samurái.

Sacrificio por lealtad: La lealtad a un *daimyo* (señor feudal) o a la familia también requería sacrificios personales, que podían incluir abandonar la propia felicidad o vida familiar para servir a una causa más grande. La vida de un samurái no se consideraba suya, sino un bien al servicio de otros.



Simbolismo del sacrificio: Este acto encarnaba la creencia de que el honor y el deber eran más importantes que la vida misma. La autoabnegación se veía como una demostración de virtud y compromiso con la verdad y la rectitud.



129



130

El sacrificio en *Dragon Ball* se ve claramente en las numerosas ocasiones en que los personajes arriesgan o entregan sus vidas. Estas acciones están impregnadas de un sentido de honor y devoción al bien común, lo que recuerda al acto del *seppuku* en el *bushido*, aunque con un enfoque heroico moderno.

Ordenados cronológicamente, encontramos varios sacrificios a lo largo de la serie que detallaremos a continuación y les daremos ejemplo gráfico;

Maestro Roshi contra Piccolo Daimaoh: El Maestro Roshi se enfrenta a Piccolo Daimaoh a sabiendas que iba a perder. Ni siquiera ataca físicamente ni con ki, ya que sabe que le resultará inútil. En cambio, emplea una técnica, el *Mafuba* que es mortal para el que la realiza (si su poder es relativamente bajo, como lo era el de Roshi en este punto de la serie). Esta técnica no pretende matar a Piccolo, sino encerrarlo en una olla para hervir arroz y mantenerlo de ese modo aislado del mundo, como había estado varios lustros. Por descontado, Roshi muere y, además, de manera inútil, ya que falla en la ejecución de la técnica y Piccolo se salva de su encierro por mera suerte. Uno de los ejemplos más notables es la autodestrucción de **Vegeta durante la saga de Majin Bu**.



131



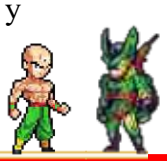
132

Vegeta, consciente de sus errores pasados y deseoso de redimirse y proteger a su familia y al mundo, sacrifica su vida en un intento por derrotar a Bu. Este acto, aunque no es *seppuku* en su sentido tradicional, es una expresión de sacrificio máximo en busca de honor y redención. Refleja la noción samurái de restaurar el honor a través de un sacrificio heroico y consciente.

Hay otros sacrificios en *Dragon Ball* igualmente memorables, siempre cargados de drama en momentos terribles en la serie.

Goku se sacrifica en la lucha contra Raditz para que Piccolo pueda destruir a su enemigo común. Fue todo un shock para la audiencia ver morir a Goku, quien además lo hizo de un modo consciente y voluntario, al entender que no había otro modo de derrotar a su hermano, mucho más poderoso que ambos.

El Saibaiman que lucha contra Yamcha, tras la derrota del primero de ellos contra Tenshinhan, también se inmola para matar a su contrincante. Después de haber perdido un combate igualado, siendo superado por el terrícola, el soldado de los saiyajin se lanza sobre el guerrero Z, Lo abraza con piernas y brazos, desapareciendo en una explosión fulgurante y





133

dejando a Yamcha en la posición que se ha convertido en mítica para los fans de la serie (y en meme, también para los que no lo son, famosísimo en el mundo entero). Otros ejemplos pueden ser el sacrificio de **Chaoz contra Nappa**, también el de **Tenshinhan contra Nappa** (en un intento de vengar la muerte anterior) o, el **sacrificio de Piccolo** para salvar a Son Gohan contra Nappa.

Este último es un caso notable ya que el namekiano, de ser enemigo acérrimo de Goku e intentar conquistar el mundo, pasa a proteger con su vida al hijo de su rival, consiguiéndolo y consolidándose como un héroe y un guerrero Z más.

7. Lealtad (忠義, *Chūgi*)

La lealtad es quizás una de las virtudes más celebradas del *bushido*. La relación entre un samurái y su señor era de total fidelidad y sacrificio. La lealtad no era vista como una opción, sino como un deber inquebrantable que definía la identidad de un guerrero.

Relación de lealtad y subordinación: Esta virtud se deriva de la estructura feudal japonesa, donde los señores (daimyos) gobernaban a través de una jerarquía estricta. La lealtad aseguraba la estabilidad de estos sistemas, donde los samuráis actuaban no solo por su honor personal, sino en beneficio de su señor y territorio.

Casos notables: El relato de los *47 Ronin*, un grupo de samuráis que vengó la muerte de su señor incluso a costa de sus propias vidas, es uno de los ejemplos más famosos de *chūgi*. Este evento mostró la profundidad de la lealtad y cómo los samuráis valoraban su deber por encima de su propia existencia.

En *Dragon Ball* encontramos numerosos ejemplos de lealtad, sobre todo entre alumnos de una escuela con sus amigos o con su maestro. La escuela Tortuga (Roshi y sus discípulos, Goku y Krilin, luego Yamcha, Tenishinhan y Chaoz), la escuela Grulla (con Tsuru y sus discípulos Tenshinhan y Chaoz) o la escuela de la Familia



del Mal (donde Piccolo es el maestro y Gohan el aprendiz). Siempre que Gohan está en apuros, tanto en la serie como en las OVA, Piccolo aparece para socorrerle.

Tenshinhan, por ejemplo, no permite que se hable mal de su maestro Tsuru, a pesar de que este intentó llevarlo por el camino del mal. Sin embargo, su respeto, admiración y agradecimiento es superior, siendo siempre leal a la memoria del hombre que le enseñó a ser un guerrero. Trunks del futuro también crea un sentimiento similar con Son Gohan, su maestro y, aunque su tipo de relación es diferente, las Fuerzas Especiales Ginyu experimentan un nivel de lealtad altísimo para con Freezer.



134

Aunque hay más, expondremos como último ejemplo la fidelidad de Dabra con Babidi, a quien advierte de la volatilidad e inestabilidad de Majin Bu y que, para guerrero fiel, leal y poderoso, ya le tiene a él, que Bu se le escaparía de las manos y su relación acabaría de malas maneras (como así acabó ocurriendo).

8. Autocontrol (自制, *Jisei*)

El autocontrol es la capacidad de dominar las emociones y actuar de manera controlada y compuesta. Esta virtud es esencial para un guerrero que debe mantener la calma y la objetividad, tanto en la batalla como en situaciones cotidianas.

Influencia del budismo: La meditación y las prácticas de autocontrol del budismo zen ayudaron a los samuráis a entrenar sus mentes para ser inquebrantables. El autocontrol permitía al samurái evitar las reacciones impulsivas y actuar con sabiduría y estrategia.

Práctica y entrenamiento: Los samuráis practicaban técnicas de concentración y respiración para fortalecer su autocontrol. En la batalla, esto significaba que un samurái no se dejaba llevar por la furia ni el pánico, sino que actuaba con una mente clara y enfocada (Repp, 2016).

En *Dragon Ball* encontramos duros y rigurosos entrenamientos durante toda la serie. La mayoría de ellos son físicos, otros simulan combates, pero otros son prácticas de meditación. Hay guerreros que utilizan más unos sistemas que otros, siendo Piccolo y Tenshinhan los dos guerreros que más cultivan su espíritu a través de la meditación. Ello no quiere decir que los demás no hayan meditado o que lo hagan en sus entrenamientos a lo largo de la serie. A Goku, de niño, le enseñan Kami Sama y Míster Popo (por eso luego adquiere un modo de combatir similar al de Piccolo en algunos aspectos).

Sin embargo, los entrenamientos más impactantes los hemos visto con los aumentos de gravedad en las naves espaciales de Capsule Corp., pudiendo aumentar hasta por 500 veces la fuerza de la gravedad, pasando un hombre normal como Vegeta, de 60 kg de peso aproximado, a 30.000 kg.



El Guerrero y su Espada

La espada, o *katana*, es conocida como el alma del samurái, y esta afirmación va más allá de su función como simple arma. En el *bushido*, la espada representa el espíritu del guerrero y encarna los valores y principios éticos de la clase samurái. A lo largo de la historia japonesa, la *katana* ha adquirido un profundo simbolismo cultural y espiritual, y se le ha otorgado un estatus casi sagrado. Aquí detallo los elementos clave que explican por qué la espada se considera el alma del samurái:

El Significado Espiritual de la Katana

La *katana* no era solo una herramienta de guerra; era un reflejo del carácter del samurái y de su dedicación al camino del *bushido*. Se consideraba que la espada contenía una esencia que conectaba al guerrero con sus antepasados y con los principios de honor, rectitud y coraje. Este simbolismo se arraigaba en la creencia de que un samurái debía mantener su arma limpia, afilada y en perfectas condiciones, lo que reflejaba su compromiso con la perfección y la disciplina en todos los aspectos de la vida.

Conexión espiritual: La espada se veía como una extensión del alma del samurái. Al forjarse una *katana*, los herreros, considerados artistas y guardianes de un arte sagrado, seguían rituales específicos, infundiendo en la espada un sentido de vida y poder espiritual. Durante el proceso de templado y forja, los herreros invocaban a los Kami (*espíritus* en el shintoísmo) para bendecir la espada y garantizar su pureza y poder.

La Katana y el Código del Bushido

La *katana* simbolizaba el compromiso del samurái con las virtudes del *bushido*, especialmente la rectitud, el coraje y el honor. Portar una *katana* implicaba más que ser un guerrero; era una afirmación de que el portador estaba dispuesto a vivir y morir por los principios del código samurái.

La espada, por tanto, no solo servía para luchar, sino también para actuar con justicia y proteger a los indefensos.

Honor y responsabilidad: El uso de la espada debía ser siempre ético y justificado. Un samurái que desenfundaba su *katana* sin motivo o la usaba de forma irresponsable traía deshonra sobre sí mismo y su familia.

Este principio reforzaba la idea de que la *katana* no era solo un arma, sino un símbolo de poder que debía manejarse con sabiduría.

La Katana en el Ritual y la Vida Diaria

La *katana* era tratada con reverencia y respeto. Cuando no estaba en uso, se mantenía en un lugar prominente en la casa del samurái, a menudo en un tokonoma (un



nicho decorativo) que simbolizaba su valor y estatus. Sacar la espada de su vaina era un acto de gran importancia, y hacerlo sin motivo era considerado irrespetuoso y una señal de amenaza.

Rituales de manejo: Los samuráis dedicaban gran parte de su tiempo a entrenar con la espada, practicando el arte del *kenjutsu* y otras disciplinas marciales. El manejo de la *katana* implicaba un conocimiento profundo y una conexión emocional con el arma. Las técnicas no solo enseñaban cómo luchar, sino también cómo respetar la vida y actuar con una mente clara y enfocada (Hall, 1997).

Ceremonias de purificación: Antes de la batalla o en momentos de gran importancia, los samuráis realizaban ceremonias para purificar su espada. Este ritual servía para reforzar la idea de que la *katana* era más que un arma; era un objeto sagrado que debía estar libre de impurezas tanto físicas como espirituales.

El Proceso de Forja: Un Arte y un Ritual Sagrado

El proceso de forjar una *katana* era tan importante como el uso que se le daba. La forja de la espada requería la habilidad de artesanos dedicados, conocidos como *tosho*, quienes consideraban su trabajo como un arte con connotaciones espirituales. Los herreros seguían procesos rigurosos que podían durar semanas o meses, con plegarias y purificaciones durante el trabajo.

Simbolismo del proceso: La mezcla de dureza y flexibilidad de la hoja simbolizaba el equilibrio que un samurái debía mantener: fuerte e inquebrantable, pero adaptable y compasivo. La hoja de una *katana* pasaba por múltiples fases de forja, plegado y templado, lo que le daba una estructura interna única y una resistencia sin igual. Esto reflejaba el crecimiento y la forja del carácter del propio samurái, quien se perfeccionaba a sí mismo a través de pruebas y adversidades.

Hoja y alma: Se decía que el patrón distintivo de la hoja, conocido como *hamon*, era una huella del alma del herrero y un recordatorio del linaje espiritual que conectaba al guerrero con la historia y las tradiciones de sus ancestros.

La Relación del Samurái con su Katana

El vínculo entre un samurái y su espada era tan profundo que se consideraba casi familiar. La *katana* podía recibir un nombre propio, y perderla o ser incapaz de protegerla se consideraba una vergüenza grave. La espada era un recordatorio constante del compromiso del samurái con su código y sus ideales.

Entregando el alma: Durante los ritos de *seppuku*, la *katana* era también la herramienta con la que un samurái llevaba a cabo el suicidio ritual, un acto que



simbolizaba la máxima expresión de honor y control sobre su destino. La espada, en este contexto, representaba tanto el fin como la pureza de la voluntad del guerrero.

Legado familiar: Las katanas se transmitían de generación en generación, acumulando la historia y las victorias de quienes las portaron. Estos objetos se convertían en reliquias familiares, cargadas de honor y responsabilidad, y servían como recordatorio del linaje y los valores que debían preservarse.

La Espada como Alma del Guerrero en *Dragon Ball*

Aunque *Dragon Ball* no se centra en la espada como elemento central, el simbolismo de las armas y herramientas sigue presente. Trunks, por ejemplo, es un personaje que empuña una espada que se convierte en una extensión de su voluntad y espíritu. La espada de Trunks tiene un significado especial, ya que refleja su lucha por proteger el futuro y su determinación como guerrero, similar a cómo la *katana* simboliza el alma del samurái.



La espada de Trunks: Esta arma no es solo un medio para luchar; es una representación de su compromiso, sacrificio y la carga de la historia que lleva sobre sus hombros. Trunks utiliza la espada para enfrentarse a enemigos más poderosos que él, lo cual simboliza su audacia y coraje, virtudes clave del *bushido*. En el caso de Freezer él es más poderoso y consigue trocearlo sin dificultades. El Rey Cold cree que Trunks obtiene la victoria gracias a la espada, para descubrir inmediatamente que la espada solamente es reflejo o herramienta de transmisión del poder de su portador, cayendo de manera estrepitosa ante el saiyajin.



La espada de Yajirobe: Pese a que es un personaje que no se caracteriza por su poder ni tampoco por su esfuerzo en aumentarlo, Yajirobe emplea la katana para hacer frente a enemigos muy poderosos, pudiendo deshacerse sin dificultad a los hijos de Piccolo Daimaoh (corta y asa a Cymbal como si nada, para comérselo después, por supuesto) y llega, hasta incluso, a cortar la cola de Vegeta, lo que provoca que pierda su transformación de Ozaru. Posteriormente se le enfrenta en su estado normal y le propina un tajo en la espalda. En realidad, es el héroe que salva la situación, ya de por sí muy complicada, con la visita de los saiyajin.

La espada de Tapión: En la OVA *El Ataque del Dragón* aparece un héroe llamado Tapión, no excesivamente fuerte, pero muy hábil con la espada (espada que, por cierto, es la misma que la de Trunks, ya que se la transmite dada la admiración que le profesaba y el recuerdo de su hermano, Minotia). Gracias a ésta, Tapión es capaz de cortar por la mitad al demonio Hildegarn (y, como hemos dicho, también cortará a Freezer en el viaje al pasado de Trunks…).

Otras armas simbólicas: El báculo de Goku, el Nyoibo, también tiene una resonancia simbólica. Aunque no es una espada, tiene un significado espiritual y es un objeto ligado a la búsqueda de conocimiento y fortaleza, reflejando la idea de la conexión entre el guerrero y su arma como extensión de su ser.

El Legado y la Transmisión de los Valores

En *Dragon Ball*, los valores se transmiten de generación en generación. Goku y otros guerreros Z pasan sus conocimientos y principios a la siguiente generación, representada por personajes como Gohan y Trunks. Esta transmisión de ideales y el respeto por los ancestros y la tradición recuerdan la herencia samurái, en la que las katanas y los principios del *bushido* se pasaban de padres a hijos, junto con las historias y el legado de la familia. En el caso de Tapión, como se ha comentado, le transmite directamente su espada a Trunks, cerrando el ritual del bushido a la perfección.

DRAGON BALL

c) Los Tenkaichi Budokai





c. LOS *TENKAICHI BUDOKAI*

En los inicios de la serie *Dragon Ball*, Akira **Toriyama tuvo que darle un giro argumental a la serie por exigencias de publicación**, ya que necesitaban darle un impulso de popularidad que la hiciese viable y, sobre todo, a su protagonista Goku.
En una de sus entrevistas, Toriyama advierte por qué tomó la determinación de incluir una competición para relanzar su obra y utilizó una fórmula ya empleada en *Dr. Slump*. Sin embargo, el enfoque empleado aquí siguió la base tradicional con que había empezado, tocando temas tradicionales y mostrando prácticas y filosofías propias de los países asiáticos.

"[…] Bueno, antes del primer torneo la serie no era muy popular y Torishima me dijo que se debía a que el protagonista era demasiado sencillo. Eso me molestó, porque yo había diseñado a Goku así a propósito, pero decidí hacer lo de las competiciones de todos modos. Y Goku se volvió muy popular.
La esencia de Goku es la de alguien que se vuelve cada vez más fuerte, que no deja de superarse a si mismo, y eso pasó al primer plano. Algunas de las historias más populares de Dr. Slump habían sido las de las competiciones deportivas, las carreras de vehículos, etc., de modo que utilicé la misma fórmula para crear el Gran Torneo de Artes Marciales. Retiré a todos los personajes excepto a Goku, recuperé a Kame Sennin e introduje a Krilin." (Toriyama, 1996. Pág. 241).

Dicho y hecho, Toriyama estudió los diferentes torneos que, dentro de la cultura asiática, se practicaban en la época moderna y, para darle más profundidad, echó la vista atrás para tomar los torneos antiguos, **tanto de China como de Japón**, como una referencia de base para el diseño de su *Tenkaichi Budokai*. Fue a partir de este momento cuando la serie en verdad despegó. Los combates la convirtieron en cada vez más seria e interesante para el público que iba tomando partido por los diferentes personajes, dándoles más profundidad y, contrastando con el modo anterior de aventuras, donde las peleas y las artes marciales eran algo mucho más anecdótico. En el *Tenkaichi Budokai*, la acción es la protagonista, la intrahistoria es lo de menos y, la velocidad y el frenesí de cada enfrentamiento aupó la serie sobremanera. A continuación, descubriremos, en profundidad, cuáles fueron los cimientos para la construcción de estos pasajes tan emblemáticos de la serie.



i. Torneos, rivalidades y luchadores históricos

En la China medieval, las artes marciales eran mucho más que un sistema de combate; constituían una forma de vida que entrelazaba la filosofía, la estrategia militar, la práctica espiritual y la cultura. Los torneos y combates se celebraban con múltiples objetivos, desde la preparación militar y la autodefensa hasta la preservación de tradiciones y el fortalecimiento de lazos sociales y políticos.

Orígenes y Propósitos de los Torneos de Artes Marciales

Los primeros registros de artes marciales en China se remontan a miles de años, con referencias en textos antiguos como el *I Ching* y *El arte de la guerra* de Sun Tzu. Las artes marciales chinas, conocidas como *wushu* o *kung fu*, se desarrollaron tanto en entornos militares como en monasterios, particularmente en el famoso Templo Shaolin. Estos sistemas combinaban técnicas de combate con elementos de meditación y disciplina.

Los torneos y combates se realizaban por varias razones:

Entrenamiento militar: Las artes marciales se usaban para preparar a los soldados, mejorando sus habilidades en combate cuerpo a cuerpo y su resistencia. Durante la dinastía Han, por ejemplo, se celebraban eventos en los que los soldados competían en habilidades marciales como el tiro con arco, la lucha y la esgrima con espadas.

Demostración de habilidad: En períodos de paz, los torneos eran un espectáculo que servía para mostrar las habilidades marciales de los guerreros, destacando su precisión, fuerza y técnica.

Desarrollo espiritual y filosófico: En el caso de los monjes de Shaolin y otras escuelas de artes marciales, los combates eran una extensión de su práctica espiritual. Creían que la combinación de cuerpo y mente perfeccionaba el carácter y ayudaba a alcanzar el equilibrio interno.

Eventos festivos y competencias civiles: Durante festivales y celebraciones, las comunidades a menudo organizaban demostraciones y combates amistosos como entretenimiento y competición, promoviendo la cohesión social y el respeto mutuo entre los practicantes (Graham, 2001).

Estructura y Reglas de los Combates

Los combates de artes marciales en la China antigua y medieval podían variar mucho en su naturaleza y reglas, dependiendo de si eran eventos militares, exhibiciones civiles o competiciones religiosas.

Formas (Katas o *Taolu*): Muchas veces, las competencias consistían en la demostración de formas, que son secuencias coreografiadas de movimientos que muestran la técnica, la fluidez y la fuerza del practicante. Estas demostraciones eran juzgadas por la precisión y la belleza del movimiento.

Combates cuerpo a cuerpo (*Sanda* o *Sanshou*): En los torneos más competitivos, los enfrentamientos eran más parecidos al combate real. *Sanda*, por ejemplo, era un estilo de combate con puñetazos, patadas y proyecciones, similar al kickboxing moderno con técnicas de lucha. Estos combates tenían reglas para garantizar la seguridad de los participantes, como la prohibición de ciertos golpes mortales o el uso de protección.

Duelos rituales: En algunas tradiciones, los maestros de artes marciales podían enfrentarse en desafíos rituales que implicaban tanto respeto como rivalidad. A menudo, el propósito era probar la habilidad y el honor, sin necesariamente buscar la derrota humillante del oponente.

Importancia Cultural y Social

Las artes marciales tenían un profundo impacto en la sociedad china. No solo representaban un medio de defensa personal y entrenamiento militar, sino que también estaban ligadas a la moralidad y la ética. La práctica de las artes marciales en templos y escuelas fomentaba valores como la lealtad, el respeto a los ancianos, la justicia y la disciplina. La cultura marcial era vista como una forma de autoperfección que debía ir de la mano con la virtud.

Influencia de las Dinastías

Bajo la dinastía Tang (618-907), las competencias de artes marciales se integraron en las pruebas militares de los exámenes imperiales, un sistema de selección de oficiales que incluía tanto pruebas literarias como físicas. Durante la dinastía Song (960-1279), la práctica de las artes marciales experimentó un auge en popularidad, con registros de torneos abiertos al público y grandes exhibiciones de técnicas de combate. Por otro lado, la dinastía Ming (1368-1644) promovió y codificó muchas prácticas de las artes marciales, creando manuales y textos que recopilaban diferentes estilos y estrategias. Durante este tiempo, la práctica se extendió más allá de las clases militares y nobles, llegando a las comunidades rurales y urbanas (Wong, 2004).

Legado y Evolución

Los torneos de artes marciales en la China antigua y medieval sentaron las bases para muchas formas de competición moderna. Las tradiciones de entrenamiento, técnicas y rituales siguen siendo estudiadas y respetadas en la práctica contemporánea de artes marciales, tanto en China como en todo el mundo. Los campeonatos modernos de *wushu* aún conservan elementos de las antiguas competencias, adaptando reglas y normas para enfatizar la seguridad y la deportividad.

Estos torneos y combates reflejan una rica historia que va más allá del simple enfrentamiento físico, destacando la importancia del desarrollo personal y la unión de cuerpo y espíritu.

Estas competiciones eran oportunidades para que distintas *escuelas* o *estilos* (conocidos como *pai* o *menpai*) demostraran la superioridad de sus técnicas, filosofía y enfoque de combate. A continuación, se explica cómo se estructuraba esta participación y sus implicaciones:

Competencia entre Escuelas

Las escuelas de artes marciales eran centros de aprendizaje que, además de enseñar técnicas de combate, transmitían principios filosóficos y espirituales. Cada escuela o estilo tenía su propio conjunto de movimientos, armas, estrategias y métodos de entrenamiento. Algunas de las escuelas más renombradas eran aquellas afiliadas al Templo Shaolin o al Monte Wudang, cada una famosa por su enfoque particular: Shaolin con su predominio en técnicas externas de fuerza y velocidad, y Wudang con un enfoque interno y fluido, asociado al *taichi* y otras prácticas más suaves.

Los torneos permitían a las escuelas enfrentarse en competiciones donde sus discípulos representaban el orgullo de sus maestros y defendían la reputación de su estilo. Participar y ganar en estos eventos no solo elevaba el prestigio de la escuela, sino que atraía a más estudiantes y garantizaba un legado más amplio y duradero (Shahar, 2008).

Demostración de Técnicas y Filosofías

Cada escuela buscaba destacar sus técnicas superiores en las competiciones, ya fuera mediante *taolu* (demostraciones de formas), combates cuerpo a cuerpo (*sanda*) o desafíos específicos que implicaban el manejo de armas tradicionales. Por ejemplo, si una escuela se especializaba en técnicas de lanza, sus participantes se enfrentarían a otros especialistas para mostrar su destreza y técnica depurada.

La participación en estos eventos no solo probaba la habilidad técnica, sino que a menudo se consideraba una demostración de la efectividad de la filosofía de combate de la escuela.

Los enfrentamientos entre estilos contrastantes, como los de Shaolin y Wudang, eran particularmente populares, ya que enfrentaban la fuerza y el poder explosivo contra la suavidad y la estrategia.

Torneos y Reglas

Dependiendo de la época y la región, las reglas de los torneos podían variar. En algunos casos, había restricciones para evitar lesiones graves, mientras que en otros, los duelos eran más intensos y se permitían técnicas más peligrosas. Sin embargo, el objetivo principal no era la derrota brutal del oponente, sino demostrar la superioridad del estilo a través de la habilidad y la destreza.

Las escuelas que participaban en estos torneos podían ganarse el respeto del público y otras escuelas, lo cual podía traducirse en alianzas, intercambios de conocimientos o rivalidades que duraban generaciones.

Impulso al Desarrollo de Técnicas

La competencia constante entre escuelas fue un motor importante para la evolución de las técnicas de combate. Las demostraciones y enfrentamientos impulsaban a los maestros a refinar sus métodos y a sus discípulos a entrenar con mayor rigor para superar a sus rivales. Este proceso competitivo fomentaba la innovación y la adaptación de nuevas técnicas, incluyendo el uso de diferentes armas, posturas y tácticas.

Desafíos Formales y Duelos Ritualizados

Además de los torneos, existían desafíos formales entre escuelas, conocidos como *leitai* en algunos casos. Estos eran plataformas elevadas en las que se realizaban combates uno contra uno. Estos duelos solían tener reglas pactadas previamente y, aunque podían ser peligrosos, también estaban sujetos a códigos de honor. La victoria en un *leitai* podía consolidar la reputación de un luchador y su escuela, mientras que una derrota honorable no necesariamente implicaba deshonra, siempre y cuando el combatiente hubiera mostrado valentía y habilidad.

Impacto Cultural

La participación de escuelas en torneos ayudaba a solidificar la idea de que las artes marciales no eran solo herramientas de combate, sino un arte y una práctica con profundas implicaciones culturales. Este enfoque competitivo reforzaba la disciplina, la lealtad al maestro y la comunidad, y la transmisión de tradiciones a las siguientes generaciones.



En la historia de la antigua China, los torneos de artes marciales y los duelos entre maestros no eran solo relatos de leyenda; muchos se documentaron en textos históricos y biografías. Aquí algunos ejemplos reales, destacados en el imaginario asiático y la tradición popular:

Los Torneos en el Templo Shaolin

El Templo Shaolin es célebre por ser un centro de entrenamiento de artes marciales y espiritualidad. Durante la dinastía Tang (618-907), los monjes Shaolin participaron en torneos y demostraciones en los que ponían a prueba sus habilidades. Se cuenta que los monjes ayudaron al emperador Li Shimin en la defensa contra fuerzas rebeldes, y en agradecimiento, el templo recibió reconocimiento oficial. Aunque estos eventos no eran torneos formales en el sentido moderno, los enfrentamientos de entrenamiento y pruebas de habilidad se consideraban competiciones de gran prestigio (Shahar, 2008).

Pruebas Militares de la Dinastía Song

Durante la dinastía Song (960-1279), los exámenes militares para oficiales incluían competencias de artes marciales. Los candidatos eran evaluados en disciplinas como tiro con arco, manejo de espadas y habilidades de lucha. Aunque estas pruebas no eran torneos abiertos al público, eran competencias formales que establecían la jerarquía entre los soldados y garantizaban posiciones de liderazgo en el ejército. Las crónicas de la dinastía registran estas pruebas como eventos rigurosos y desafiantes (Ebrey, 1996).

Duelos de *Leitai* en la Dinastía Ming (Lorge, 2012)

El *leitai* era una plataforma elevada utilizada para duelos y torneos de combate, que se popularizó durante la dinastía Ming (1368-1644). Los luchadores participaban en combates uno a uno, y el ganador permanecía en la plataforma hasta ser desafiado y derrotado. Estos duelos no solo eran pruebas de habilidad, sino también de reputación. Documentos de la época y relatos orales mencionan campeonatos en los que los mejores artistas marciales de una región se enfrentaban en *leitai* por la fama y el honor de sus escuelas. Aunque muchos de estos relatos no tienen registros oficiales detallados, existen menciones en las crónicas locales y en textos sobre maestros famosos de la época.

El Maestro Wong Fei-hung

Wong Fei-hung (1847-1924) es un maestro histórico famoso cuyas hazañas fueron ampliamente documentadas y más tarde popularizadas en literatura y cine. Aunque gran parte de su leyenda fue exagerada con el tiempo, se sabe que participó en torneos y desafíos de artes marciales en el sur de China durante la dinastía Qing. Era conocido por su técnica de la grulla y sus habilidades con el bastón. Wong Fei-hung a menudo



participaba en eventos públicos para defender la reputación de su escuela y para demostrar la superioridad del *Hung Gar*, el estilo que practicaba (Chan, 1993).

El Torneo de Artes Marciales del Emperador Qianlong

Durante la dinastía Qing (1644-1912), el emperador Qianlong, amante de las artes marciales y de la cultura, organizó torneos en los que los luchadores de diferentes estilos podían mostrar sus habilidades. Estos eventos, que a menudo se celebraban en la corte imperial, eran una mezcla de demostraciones ceremoniales y combates reales que tenían el propósito de resaltar la riqueza de las tradiciones marciales en todo el país. Los participantes, generalmente campeones regionales, competían no solo por la gloria, sino también por reconocimiento y recompensas imperiales (Spence, 1990).

El Desafío entre el Monje Ji Jin y Maestros de Otras Escuelas

En relatos sobre el Templo Shaolin durante la dinastía Ming, se narra que el monje Ji Jin enfrentó a maestros de distintas escuelas en un torneo organizado para determinar cuál estilo predominaba. Aunque la autenticidad exacta de estos relatos puede ser cuestionada, se incluyen en crónicas que resaltan el fervor competitivo y la búsqueda por demostrar la supremacía técnica en las artes marciales (Shahar, 2008).

El Combate entre Zhang Sanfeng y Maestros de Artes Marciales

Zhang Sanfeng es una figura semilegendaria asociada con la creación del *taichi chuan* y el enfoque interno de las artes marciales, vinculadas al taoísmo y al Monte Wudang. Según relatos históricos y textos como el *Wudang Zhi*, se dice que Zhang Sanfeng participó en desafíos para demostrar la superioridad del enfoque interno sobre las artes marciales más externas y agresivas, como las que se practicaban en Shaolin. Estos relatos se encuentran en crónicas que combinan historia y leyenda, lo que refleja la fusión de la realidad y el mito en la historia de las artes marciales (Kang, 2011).

El Desafío de Yang Luchan

Yang Luchan (1799-1872), conocido como el creador del *estilo Yang* de *taichi chuan*, es famoso por haber participado en numerosos desafíos en la capital, Pekín. Llegó a ser conocido como "El Invencible" porque nunca fue derrotado en los numerosos combates a los que fue invitado por otras escuelas. Sus habilidades lo llevaron a ser contratado por la familia imperial Qing para enseñar su arte, lo que muestra la importancia y el respeto que las artes marciales internas tenían en la sociedad de esa época. (Wile, 1966).

El Torneo de Artes Marciales de la Ciudad de Kaifeng

Kaifeng, la capital de la dinastía Song, era conocida por organizar eventos y demostraciones de artes marciales como parte de festividades y concursos públicos. Las crónicas de la dinastía Song mencionan que estos eventos incluían competencias de esgrima, lucha y tiro con arco, atrayendo a espectadores de todas las clases sociales. Aunque los detalles específicos de los competidores no siempre fueron registrados, estos eventos formaban parte del entorno social y militar de la ciudad (Ebrey, 1996).

Los Desafíos de Huo Yuanjia

Huo Yuanjia (1868-1910) fue un maestro de artes marciales y fundador de la *Chin Woo Athletic Association*. Es famoso por haber enfrentado y derrotado a luchadores extranjeros en desafíos públicos, defendiendo la reputación de las artes marciales chinas durante una época en la que China sufría bajo la influencia extranjera y la presión colonial. Estos enfrentamientos son un testimonio de la importancia de las artes marciales no solo como práctica física, sino como símbolo de orgullo nacional y resistencia (Kennedy, 2005).

Los Combates de Wong Kei-ying

Wong Kei-ying, padre de Wong Fei-hung, fue uno de los "Diez Tigres de Cantón", un grupo de maestros de artes marciales del sur de China durante la dinastía Qing. Participó en numerosos torneos y desafíos que consolidaron su reputación como uno de los mejores luchadores de su tiempo. Sus habilidades y destrezas fueron legendarias y se mencionan en relatos históricos y registros de la época que destacaban su participación en eventos públicos y competiciones para demostrar las técnicas del *Hung Gar* (Chan, 1993).

Los Desafíos en el Templo de Wudang

En la montaña Wudang, los monjes taoístas no solo entrenaban en prácticas internas de meditación y *taichi chuan*, sino que también participaban en duelos ritualizados y demostraciones para proteger su reputación. Durante la dinastía Ming, los maestros de Wudang eran invitados a competir con monjes Shaolin y otros luchadores en enfrentamientos que ponían a prueba las filosofías de lo interno y lo externo en las artes marciales (Kang, 2011).

Los Exámenes Imperiales de Artes Marciales durante la Dinastía Qing

Los exámenes militares bajo la dinastía Qing incluían competiciones de artes marciales para seleccionar a los oficiales más capacitados. Estas pruebas eran una oportunidad para que los participantes mostraran habilidades con diferentes armas, lucha y técnicas de combate cuerpo a cuerpo. Las crónicas de la época reflejan la importancia de estas

competencias como un medio para fortalecer las filas del ejército imperial con los mejores luchadores (Lorge, 2012).

Los Duros Desafíos de Dong Haichuan

Dong Haichuan (1797-1882), el fundador del *baguazhang*, es una figura clave en la historia de las artes marciales internas de China. Se dice que participó en numerosos desafíos y torneos en la corte imperial Qing después de que su talento llamara la atención de la familia real. Las historias sobre él incluyen enfrentamientos con otros maestros en la corte para demostrar la superioridad de su arte, caracterizado por el movimiento circular y la evasión. Estos desafíos se llevaron a cabo tanto en entornos formales como en encuentros de exhibición (Smith, 1999).

El Torneo de Artes Marciales en el Palacio Imperial bajo el Emperador Kangxi

Durante el reinado del emperador Kangxi (1661-1722), se organizaron eventos en la corte donde los mejores luchadores de diferentes provincias eran convocados para competir y exhibir sus habilidades. Estos torneos no solo eran un espectáculo para la corte, sino también una manera de evaluar la efectividad de las técnicas de diferentes escuelas de todo el imperio. Los registros de la corte imperial mencionan que Kangxi, un emperador conocido por su interés en las artes marciales, supervisaba estos eventos y recompensaba a los campeones con posiciones en la guardia imperial (Spence, 1990).

El Famoso Combate de Guo Yunshen

Guo Yunshen (1820-1894), un maestro de *xingyiquan*, fue conocido por su técnica llamada "el puño aplastante" (*beng quan*). Se cuenta que participó en numerosos desafíos con otros maestros de la época, incluido un famoso enfrentamiento con un maestro de *taichi chuan*, que puso a prueba la eficacia de ambos estilos. Aunque el resultado exacto de algunos de estos desafíos es objeto de leyendas, el nombre de Guo Yunshen quedó asociado con un linaje de luchadores formidables que mantenían la tradición de retos abiertos (Kennedy, 2005).

Competencias entre Estilos en la Época Republicana

Con la llegada de la República de China en 1912, se promovieron eventos y exhibiciones de artes marciales para revivir y preservar las tradiciones marciales. La famosa Asociación Deportiva Nacional de China (Nanjing Central Guoshu Institute) organizó competencias a nivel nacional donde se enfrentaban representantes de diferentes estilos, como el *shaolinquan*, *taichi chuan*, *baguazhang* y *xingyiquan*. Estos torneos buscaban estandarizar y promover las artes marciales tradicionales (Wile, 1966).

El Desafío de Sun Lutang

Sun Lutang (1860-1933), maestro de *xingyiquan*, *baguazhang* y *taichi chuan*, participó en desafíos que consolidaron su reputación como uno de los grandes innovadores de las artes marciales internas. Se enfrentó en combates amistosos y torneos que incluían a otros maestros de renombre para demostrar la efectividad de su enfoque integrado de las artes internas. Sun también escribió extensivamente sobre sus experiencias, contribuyendo a la documentación de las técnicas y principios de estos estilos (Sun, 2003).

El Torneo de Artes Marciales del Festival de Qingming

Durante la dinastía Song, se organizaban competencias de artes marciales como parte del Festival de Qingming, una festividad destinada a rendir homenaje a los ancestros y celebrar la llegada de la primavera. Estos eventos, que incluían demostraciones de combate, juegos acrobáticos y luchas, reunían a competidores de todo el reino y se llevaban a cabo en grandes áreas públicas como parques y mercados. Se mencionan en crónicas literarias y registros locales que documentaban la vida social de la época (Ebrey, 1996).

Duelos entre Maestros del *Mizongquan* y *Shaolinquan*

En la historia del norte de China, especialmente en la provincia de Hebei, se registraron enfrentamientos entre exponentes de *mizongquan* (boxeo del estilo perdido) y *shaolinquan*. Estos duelos, a menudo espontáneos, se realizaban en festividades locales o en desafíos personales para resolver disputas entre escuelas y demostrar la valía de sus técnicas. Aunque los registros son en su mayoría de tradición oral, se encuentran referencias en biografías de maestros y recopilaciones de la historia marcial de la región (Kennedy, 2005).

También en el Japón medieval, los torneos de artes marciales, con o sin armas, fueron populares hasta entrado el siglo XX (recordemos que fue una sociedad feudal prácticamente hasta nuestros días).

Torneos de Esgrima (Kenjutsu) durante el Período Edo

Durante el período Edo (1603-1868), los samuráis practicaban *kenjutsu* (técnicas de la espada) y participaban en torneos de esgrima organizados por dojos o clanes samuráis. Estos combates servían para probar habilidades marciales y promover la reputación de los estilos (*ryu*) de esgrima, como el *Katori Shinto Ryu* o el *Itto Ryu*. Usaban espadas de madera (*bokken*) o armaduras de protección tempranas, similares a las modernas en



kendo. Aunque los combates podían ser intensos, no buscaban ser letales. El objetivo no era solo la victoria, sino demostrar dominio técnico, disciplina y espíritu marcial (de nuevo, *bushido*) (Hall, 1997).

Sumo: Torneos y Rituales de Combate

El *sumo* tiene raíces en rituales sintoístas y evolucionó hacia un deporte competitivo ya en el período Heian (794-1185). En el período Edo, comenzaron a celebrarse torneos oficiales. Actualmente, los torneos profesionales de *sumo* (*basho*) se celebran seis veces al año en Japón. Dos luchadores intentan expulsar al oponente del círculo (*dohyo*) o hacerlo tocar el suelo con una parte del cuerpo distinta de los pies. El *sumo* conserva un profundo simbolismo espiritual. Antes de cada combate, se realizan rituales, como lanzar sal para purificar el *dohyo*, conectando la práctica con la tradición sintoísta (Green, 2003).

Los Desafíos de *Jujutsu* en la Era Tokugawa

El *jujutsu*, precursor del *judo*, fue una de las artes más practicadas durante el período Tokugawa (1603-1868). Los maestros de diferentes escuelas (*ryu*) organizaban desafíos amistosos (y a veces no tan amistosos) entre sus estudiantes o ellos mismos, conocidos como *taryu-jiai* (combates entre escuelas). Esto servía para probar la eficacia de las técnicas y aumentar la reputación de la escuela.

La práctica enfatiza la suavidad y la adaptabilidad (*ju*), utilizando el peso y la fuerza del oponente en su contra, reflejando los valores de control y paciencia.

Estas competencias influyeron en la creación del *judo* en el período Meiji por Jigoro Kano, quien sistematizó las técnicas y las presentó como un deporte educativo (Draeger, 1973).

Kyudo (Tiro con Arco) y Competencias Marciales Tradicionales

El *kyudo* o arte del tiro con arco, practicado originalmente por los samuráis, incluye torneos y competencias que combinan precisión técnica con concentración mental. Uno de los eventos más antiguos es el *Toshiya*, una competencia de resistencia celebrada en el templo Sanjusangendo en Kioto desde el siglo XVII.

Los arqueros disparaban flechas a lo largo de un corredor de 120 metros, buscando la máxima precisión y distancia.

Más que la victoria, el *kyudo* enfatiza la perfección del proceso, conocido como *shahin*, que combina cuerpo, mente y espíritu en cada disparo (Onuma, 1993).

Torneos de karate en Okinawa

Antes de convertirse en un deporte global, el *karate* de Okinawa tenía torneos locales en los que los practicantes de estilos como el *Shorin-ryu* o el *Goju-ryu* demostraban sus habilidades en *kata* (formas) y combates. En Okinawa, el *karate* evolucionó como un arte de autodefensa contra enemigos desarmados o con armas pequeñas. Previos a la formalización moderna del *karate*, había desafíos y peleas informales entre practicantes de diferentes estilos, como se acaba de comentar, como el *Shorin-Ryu*, *Goju-Ryu*, y, también, el *Uechi-Ryu*.

Estas peleas eran oportunidades para probar técnicas como golpes directos (*tsuki*), patadas rápidas (*geri*) y bloqueos (*uke*). Se desarrollaron en patios de dojos, mercados o durante festivales. Los practicantes de Okinawa promovían la efectividad práctica de sus técnicas, haciendo que las diferencias entre escuelas fueran evidentes. Su filosofía era "Un golpe, una muerte" (*ikken hissatsu*), la cual enfatizaba la eficiencia en combate y la necesidad de neutralizar al oponente rápidamente.

Tras la Segunda Guerra Mundial, se formalizaron los torneos, y en 1970 se fundó la Federación Mundial de Karate. Los torneos incluyen competencias de *kumite* (combate) y *kata*. En el combate, los puntos se otorgan por ataques precisos y controlados. Se centra en la perfección técnica, el respeto mutuo y la autodisciplina, valores fundamentales en la cultura marcial japonesa (Funakoshi, 1975).

Torneos de *Kendo*

Aunque el *kendo* moderno surgió durante el período Meiji, tiene raíces en los torneos de esgrima del período Edo. Las competencias actuales combinan técnicas marciales tradicionales con un formato deportivo. Se celebran anualmente torneos nacionales e internacionales, como el All Japan Kendo Championship. Los participantes usan espadas de bambú (*shinai*) y protecciones (*bogu*), y se otorgan puntos por golpes precisos en áreas específicas del cuerpo. El *kendo* fomenta el *zanshin* (estado de alerta constante) y el autocontrol, reflejando los principios del *bushido* (Ozawa, 1997).

Torneos de Artes Mixtas en la Era Meiji: El Desafío de Kano Jigoro

Jigoro Kano, creador del *judo*, organizó desafíos en los que estudiantes de su escuela Kodokan se enfrentaron a expertos en *jujutsu*. El más famoso fue contra los maestros de la escuela Totsuka. Los estudiantes del *judo* lograron victorias significativas, estableciendo la superioridad de este nuevo sistema, que eventualmente se convirtió en

un deporte olímpico. El *judo* pone énfasis en el uso eficiente de la energía y en el crecimiento personal a través de la práctica marcial.

La rica tradición japonesa de artes marciales sin armas se desarrolló alrededor de la rivalidad entre escuelas (*ryu*), con un enfoque en técnicas de combate cuerpo a cuerpo. Estas prácticas florecieron especialmente durante el período Edo (1603-1868) y se extendieron hasta la era moderna, donde el intercambio y enfrentamiento entre estilos era una manera común de probar la eficacia de las técnicas y consolidar el prestigio de una escuela (Stevens, 2013).

Taryu-Jiai (Desafíos entre Escuelas)

Durante el período Edo, los combates conocidos como *taryu-jiai* enfrentaban a practicantes de diferentes escuelas de artes marciales (*jujutsu*, *aikijujutsu*, etc.) en desafíos abiertos. Estos combates no solo eran una prueba de habilidades, sino también una forma de resolver disputas y promocionar el prestigio de la escuela. Se usaban técnicas de lucha con las manos desnudas o con minimalismo en el uso de armas. Los enfrentamientos podían ser privados, en patios de dojos, o públicos, en festividades. No siempre había reglas estrictas, y las lesiones graves no eran infrecuentes. La victoria en un combate no solo era personal, sino que defendía el honor y la validez técnica de la escuela o estilo del practicante (Draeger, 1973).

Las artes marciales sin armas, como el *jujutsu*, se desarrollaron específicamente para enfrentarse a enemigos armados o desarmados, lo que les dio un enfoque práctico y directo:

Escuela Tenjin Shinyo Ryu

Fundada por Iso Mataemon en el siglo XIX, esta escuela se centraba en técnicas de control (*kansetsu waza*) y estrangulaciones (*shime waza*). Fue famosa por su participación en desafíos abiertos, enfrentándose a otras escuelas para demostrar la eficacia de sus técnicas. Se basaba en la integración de la "suavidad" (*ju*) para redirigir la fuerza del oponente y aprovechar su desequilibrio (Friday, 1997).

Escuela Kito Ryu

Conocida por sus técnicas de proyección y desequilibrio, se considera una de las influencias principales en el desarrollo del *judo*. Participaron en múltiples *taryu-jiai*, ganando reconocimiento por su capacidad de enfrentar estilos más rígidos
(Friday, 1997).

Desarrollo del Aikijujutsu

El *aikijujutsu* de la escuela Daito Ryu, desarrollado por Takeda Sokaku, tuvo una fuerte tradición de enfrentamientos entre escuelas a finales del siglo XIX y principios del XX. Los practicantes de esta escuela participaban en duelos y exhibiciones para probar sus técnicas, que combinaban derribos, llaves y control del oponente.

Daito Ryu enfrentó a escuelas de jujutsu y sumo en torneos organizados en festivales locales y eventos privados. Otro ejemplo notorio era el de Takeda Sokaku, quien era conocido por su habilidad para someter oponentes más grandes con técnicas precisas y económicas.

Su filosofía enfatiza la armonía (*ai*) y el control del oponente con movimientos mínimos pero efectivos, reflejando un enfoque táctico y estratégico del combate (Pranin, 1996).

Kodokan Judo y los Desafíos del Siglo XIX

En los últimos años del período Meiji, Jigoro Kano, fundador del *judo*, buscó demostrar la superioridad de su sistema frente a las escuelas tradicionales de *jujutsu*. Sus estudiantes participaron en múltiples desafíos que consolidaron el prestigio del *Kodokan Judo*. En 1886, se organizó un torneo patrocinado por la policía de Tokio en el que el Kodokan enfrentó a la escuela Totsuka Ryu. El *judo* emergió victorioso, ganando reconocimiento nacional. El *judo* incorpora la eficiencia en el uso de la energía (*seiryoku zenyo*) y el crecimiento personal a través de la práctica (Stevens, 2013).

Torneos de Artes Marciales Modernos

A partir del siglo XX, las artes marciales sin armas se han popularizado en todo el mundo y se han hecho, como sabemos, virales, con millones de seguidores y practicantes. Además, han mutado, han surgido nuevos estilos fruto de la mezcla entre distintas disciplinas y se realizan combates a nivel amateur y profesional, con millones de seguidores y telespectadores, siendo un negocio que genera pingües beneficios. Una vez vistos todos los ejemplos históricos, narrado las rivalidades entre escuelas y entendido las fundamentaciones teóricas de los torneos de artes marciales tradicionales, entraremos a describir, en propiedad, los *Tenkaichi Budokai* de Akira Toriyama, quien los llevó en *Dragon Ball* a una dimensión de expectación y popularidad nunca vistos en el manga o, con Toei, en el anime (Lindsay, 2000).

ii. Torneos en *Dragon Ball*

Dragon Ball tuvo un antes y un después desde el primer *Tenkaichi Budokai*. Se comenzó a introducir, como se ha dicho, una base diferente en la serie, donde la aventura (como el viaje hacia el oeste…) no era ya el eje principal (aunque no se pierde del todo), sino la lucha contra formidables enemigos y rivales. Estas luchas comienzan desde un punto de vista deportivo aunque, poco a poco, va tomando una dimensión superior, al enfrentar a enemigos cuya intención última es la de la destrucción o el dominio de la Tierra, en primera instancia y, a medida que los poderes crecieron, la amenaza lo hizo con ellos, poniendo en peligro al universo entero y, después, incluso los diferentes universos…
En estos primeros torneos de artes marciales vemos cómo los poderes de los protagonistas son, todavía, cercanos a los de los seres humanos, aunque comienzan a despegarse, siendo ya en el 22 *Tenkaichi Budokai*, como veremos, muy superiores a los de las personas más fuertes del planeta, expertas en artes marciales, excampeones del torneo, etc.

Dentro de la serie se nos muestran varias ediciones del *Tenkaichi Budokai*, concretamente, las que van desde la 21ª a la 28ª (aunque, no se ve nada en la serie de las ediciones 24ª, 26ª y 27ª, salvo un pequeño flashback en el anime sobre la victoria de Satán en la 24ª edición ante Spopovich). Se traduce como **"El Gran Torneo del Mejor Bajo el Cielo"**. Los participantes compiten en combates eliminatorios bajo reglas específicas, y el ganador recibe un premio monetario y el título de campeón. Sería, por así decirlo, el título equivalente a ***Persona Más Fuerte del Mundo.*** Realizaremos un breve resumen de cada uno de ellos y, así, conoceremos cada una de las ediciones en profundidad:

21 *Tenkaichi Budokai*

Se trata del primero que podemos ver en la serie, tanto en el manga como en el anime. Es un torneo que sirve como recompensa para Goku y Krilin por parte de Mutenroshi por su duro entrenamiento, para que puedan probar el progreso de sus habilidades y conocer distintos luchadores de todo el mundo. En este también participa el propio Roshi (disfrazado como Jackie Chun) con el fin de no permitirles la victoria a ninguno de sus dos discípulos, que sigan entrenando y tratando de superarse, ya que hay gente en el mundo que, todavía, es más fuerte que ellos. En este torneo se realizan una serie de

eliminatorias previas donde se van descartando participantes hasta que, solamente, queden 8 de ellos, los cuales conformarán los cuartos de final. Las eliminatorias se celebran a puerta cerrada, en un pabellón deportivo cubierto, con diferentes plataformas (*tatamis*). Las reglas del torneo no permiten matar al oponente, ni utilizar armas u objetos ofensivos, tampoco pelear sino en combate singular y, se descalificará cualquier participante si cae fuera del *tatami,* si no se levanta en una cuenta regresiva del juez (hasta 10) o, simplemente, se declara vencido. En este torneo se presentan luchadores de todo el mundo y todos los estilos de lucha y artes marciales. En concreto, participan 137 aspirantes a pasar las diferentes fases eliminatorias.



138

El primer rival que le toca a Goku por sorteo es un luchador con aspecto de forzudo de circo decimonónico, recordándonos su aspecto, maillot y bigote a *Shophie Blackall, Pyotr Krylov o Louis Cyr*.

Krilin se las tiene que ver, de inicio, contra uno de sus antiguos compañeros (y abusones) del templo de Oorin, los cuales son monjes Shaolin (en la edición coloreada del manga van vestidos de color naranja, sin embargo, en el anime visten del mismo color que Krilin cuando aparece en la serie, de color amarillo, en consonancia con el uniforme que visten los monjes Shaolin en la realidad). Tanto Goku como Krilin vencen sin la menos oposición. Estos dos personajes se reciclan en un breve encuentro con Tao Pai Pai en el anime, en el capítulo XXX.



139

140



141



142



En la siguiente ronda, Goku vence a un luchador de Muai Thai, de una sola parada en el mentón, mientras que Krilin provoca la retirada de un personaje que posee un estilo de dibujo similar a Bruce Lee, el cual le propina una soberana paliza ante la cual, Krilin se levanta como si nada y, al anunciar su contraataque, grita que se retira (este personaje se recicla en el anime, cuando Goku visita por primera vez la Capital del Oeste, buscando a Bulma, en el capítulo XXX). El último combate de Goku para clasificarse para la fase final del torneo le enfrenta con un luchador de aspecto serio y, altamente experto en artes marciales practicante, a priori, de kung fu (por su atuendo y sus poses). El luchador es sorprendido por una superioridad manifiesta en la técnica de Goku, además de en la fuerza y, sobre todo, la velocidad de movimiento con que Goku se deshace de él.

Krilin hace frente a un luchador vestido con kimono, en principio, de karate (aunque podría ser también de judo) con aspecto de oso pardo, y un tamaño muy superior. La lucha la podemos ver de fondo mientras Yamcha habla con Goku y le cuenta que también se ha clasificado en las preliminares. El desenlace de la lucha se solventa con una patada giratoria de Krilin, que se deshace de su oponente por KO.

143





144

La fase final está compuesta por los cuartos de final, las semifinales y la gran final. En el primer combate de cuartos pelean Bacterian contra Krilin. El primero es un luchador de gran fuerza física, aunque su principal arma es su mal olor corporal (presume de no haberse lavado nunca). Krilin, que no tiene nariz, evita este mal olor de su oponente, no siendo necesario taparse (como sí hacen los demás presentes o, incluso, teniendo que ponerse una máscara antigás, como hace el presentador) y pudiendo utilizar las dos manos para el combate. Sin embargo, es un extremo que le tiene que recordar Goku ya que, en un primer momento, Krilin parecía mareado por el mal olor, pero solamente era su imaginación. Vence sin más problemas cuando únicamente el factor físico es el determinante.

En el segundo combate se enfrentan Yamcha contra Jackie Chun (quien, recordemos, es Mutenroshi en realidad). La diferencia entre ambos es abismal y el veterano maestro elimina al joven luchador haciéndolo salir despedido por los aires y cayendo fuera del ring.

El tercer combate enfrenta a Nam y a Ranfan, que son un guerrero budista, de aspecto Sic (según sus atuendos, turbante y el punto de su frente), mientras que ella es una chica bonita (aunque muy rápida y peligrosa), la cual trata de sacar partido a esta circunstancia.

En el combate, Ranfan intenta aprovecharse de sus dotes femeninas e intenta seducir a Nam. El hindú, de moral fuerte y espiritualmente bien preparado, cierra los ojos para dejar

de ver el cuerpo femenino (en ropa interior) de su rival, pudiéndola vencer sin dificultades.

El cuarto combate resuelve el semifinalista resultante entre Goku y Giran (o Gilan, en las traducciones latinoamericanas). En el combate, Goku pasa bastantes apuros ante el poder de Giran, que es una bestia similar a un pterodáctilo de gran fuerza física y un chicle o goma enrolladora como ataque secreto. Goku utiliza por primera y última vez su nube mágica en un torneo y es apercibido por ello, aunque no descalificado (se trata de una nube, al fin y al cabo…). Goku demuestra su poderío al librarse del chicle de Giran, ante lo que el monstruo decide rendirse.

En semifinales, Krilin demuestra un progreso enorme en las artes marciales contra Jackie Chun, aunque acaba sucumbiendo ante la superioridad de éste (su maestro).



Nam y Goku se enfrentan en la otra semifinal, descubriendo a Nam como un guerrero formidable y de capacidades sobrehumanas, a pesar de ser un terrícola sin más. Goku acaba venciendo a Nam tras un duro combate.

Respecto a la identidad de Jackie Chun, Yamcha sospecha desde el principio acerca de quién es en realidad (y acierta) aunque, Nam se disfraza de Mutenroshi para engañar a los jóvenes luchadores y que no se destapase la identidad del veterano maestro de las artes marciales.

La final es memorable, ya que enfrenta a Goku con Jackie Chun (Mutenroshi) y, en ella, además de celebrarse un intenso combate que acaba por alargarse hasta casi el anochecer, vemos cómo Goku se transforma en ozaru al mirar a la luna llena (es la segunda vez que



146



147



148



149

se transforma, después de hacerlo en el castillo de Pilaf, poniendo en serio peligro no solamente a los asistentes al *Tenkaichi Budokai*, sino a la Isla Papaya, que es donde se celebra y, por extensión, al mundo entero…).

Mutenroshi toma la determinación de destruir la luna con un Kamehameha para acabar con el problema, lo que da cuenta de su enorme poder.

A la postre, Jackie Chun vence el torneo, cumpliendo con ello Mutenroshi su objetivo de evitar que sus alumnos venciesen para que, así, buscasen superarse de cara a futuras ediciones. Son los propios niños los que reconocen la superioridad de su maestro disfrazado, conjurándose para mejorar de cara a la siguiente edición.

Vemos cómo Mutenroshi se quita el disfraz y la peluca de Jackie Chun. Resulta curioso que, al acabar la edición, Mutenroshi se lleva a cenar a Goku y sus amigos. Tanto come el joven saiyajin que Roshi gasta todo lo que había recibido en concepto de premio de campeón del torneo, ni más ni menos que 500.000 zenis.

22 *Tenkaichi Budokai*

La vigésimo segunda edición se desarrolla tras los eventos del Ejército de la Cinta Roja (o, la Red Ribbon), la lucha contra Tao Pai Pai, el torneo de Baba la Vidente y, por consiguiente, el encuentro entre Goku y su abuelo, Son Gohan. Han pasado tres años y



Goku llega desde la otra punta del mundo, además, por sus medios (Mutenroshi le aconseja que no utilice la nube Kinton para desplazarse y, así, mejoraría físicamente al tener que correr, nadar, escalar y saltar), con un aspecto que nos recuerda rápidamente a *Tarzán.* En el torneo se presentan tres personajes que serán importantes en el desarrollo de la serie: Muten Tsuru, o también conocido como el Maestro Grulla, compañero y rival de Roshi desde la juventud (amos fueron alumnos del Maestro Mutaito) y sus dos discípulos, Tenshinhan y Chaoz, además de hermano mayor de Tao Pai Pai. Es en este torneo donde se refleja y pone de manifiesto la referencia a la rivalidad histórica de las escuelas y estilos de artes marciales en oriente (como hemos podido conocer a través de los ejemplos tanto de China como de Japón).



A Goku y Krilin se les une Yamcha como miembro de la Escuela Tortuga, ya que entrena durante los tres años con Mutenroshi, luciendo el *gi* naranja característico.

El formato del torneo es el mismo, así como las normas. La participación, sin embargo, es superior. Se realiza el sorteo y comienzan las fases eliminatorias. En el primer combate de los personajes protagonistas, Yamcha pelea contra un luchador de estética *punk* al que vence de un solo golpe.



En el siguiente combate, Krilin vence sin problemas a un combatiente que tiene un gran parecido físico con el mítico luchador de *wrestling* de la WWE, André el Gigante, al que lanza fuera de la plataforma con un *ippon.*

Entre los combates se va forjando la rivalidad entre los componentes de las escuelas de la Grulla y la Tortuga, ya que se increpan varias veces.

153



Se hace seguimiento de las evoluciones de los alumnos del Maestro Tsuru, combatiendo Tenshinhan, en primera instancia, contra un luchador de sumo, al que vence con suma facilidad y, al parecer, sin hacerle apenas nada (tan rápido le golpea que los luchadores normales no pueden seguir sus movimientos).

154



Goku, en su primera pelea, combate contra un guerrero formidable, el Rey Chapa (quien ganó una de las ediciones anteriores sin ni siquiera ser tocado por sus rivales). Sin embargo, logra vencerlo con suma facilidad, aunque queda patente que, de entre los rivales que participan, el Rey Chapa es distinto y muy superior (para el nivel humano normal, aunque extremadamente fuerte y experto en las artes marciales). De hecho, existen diversos lances en el combate, pero el entrenamiento de los últimos tres años hace que, en comparación con Goku, el Rey Chapa parezca un luchador común y corriente.



Se nos muestra algún combate más, como los de Yamcha y Krilin, en los que se les ve peleando contra un guerrero con un kimono con un murciélago y un humanoide con forma de cocodrilo, respectivamente, aunque se emplea el recurso de la elipsis narrativa para, de momento, presentarnos a continuación los ocho luchadores que se han clasificado de entre las eliminatorias (de nuevo, a cuartos de final). Entre los clasificados, figuran Goku, Krilin, Yamcha (por parte de la escuela Tortuga, aunque también está su maestro,

155





156

disfrazado…), Jackie Chun, Tenshinhan y Chaoz (por parte de la escuela de la Grulla), el Lobo-Hombre (y no hombre-lobo, ya que se explicará el matiz en el apartado correspondiente a transformaciones, aclarado por el propio protagonista) y, Panputt, un famoso campeón de lucha tailandesa, que, además, ganó en dos ocasiones anteriormente el *Tenkaichi Budokai.*

El sorteo resulta ser amañado por los poderes telequinéticos de Chaoz, quien empareja los cuatro combates de cuartos de final de acuerdo con las indicaciones de Tenshinhan. Quedan encuadrados para cuartos de final, pues, Yamcha contra Tenshinhan, Jackie Chun contra el Lobo-Hombre, Chaoz contra Krilin y Panputt contra Goku.



157

El primer combate se resuelve a favor de Tenshinhan, después de un intenso enfrentamiento, quien deja a Yamcha fuera de combate y, además, le rompe una pierna de manera innecesaria. Es algo que hace para humillar a la escuela de la tortuga y como pago por los enfrentamientos dialécticos que habían tenido los momentos de espera entre las eliminatorias previas.



158

En el segundo combate se enfrenta el Lobo-Hombre contra Jackie Chun, demostrando el primero una fuerte animadversión contra el segundo, aunque no se sabe la causa de dicha enemistad. En el combate se demuestra la superioridad del veterano luchador, que es acometido por el transformista, sin éxito. Como último recurso, el Lobo-Hombre saca una navaja e intenta herir a Jackie (no está permitido el uso de armas en el *Tenkaichi*

Budokai, por lo que inmediatamente queda eliminado). Sin embargo, nada puede hacer y, a la postre, se descubre que la manía que le tenía a Jackie Chun era porque había destruido la luna en la anterior edición del torneo de artes marciales, para revertir la transformación de Goku en ozaru, por lo que los días de luna llena no existían y ya no podía transformarse de lobo en hombre y, así, probar suerte a tener éxito con las chicas. Jackie Chun pide a Krilin, por favor, que se dé la vuelta, utilizando su cabeza redonda y afeitada para llevar a cabo una sesión de hipnosis y hacer creer al Lobo-Hombre que esa cabeza era, en verdad, la luna. Lo consigue y se transforma en un hombre muy feo, por lo que Jackie Chun le dice que cree que tendría más éxito con las mujeres de la otra manera, ya que como hombre es horrible, opinando Krilin lo mismo.

159



El tercer combate es disputado por Chaoz y Krilin. En las eliminatorias previas también habían tenido sus más y sus menos en referencia a la cabeza de ambos. En el combate, Chaoz es superior a Krilin por contar con telequinesis y dominar la técnica de vuelo. Sin embargo, Krilin es más inteligente, está entrenado también en matemáticas (Mutenroshi les daba clases a él y Goku, no solamente entrenamiento físico) y es más poderoso en cuanto a fuerza bruta se refiere. Puede vencerle gracias a su ingenio, haciendo a Chaoz contar con las manos para resolverle la pregunta y así, no aplicarle sus técnicas telequinéticas, momento que aprovecha Krilin para golpearle y dejarle fuera de combate.

160



El último combate de los cuartos de final es disputado por Goku, quien lucha contra Panputt, el cual es un guerrero extraordinario, dentro de los límites humanos. Es aquí, precisamente, donde se demuestra que las personas fuertes y bien entrenadas no tienen ya nada que hacer contra los protagonistas de la serie, siendo poderosas en

extremo para seres humanos normales y corrientes, pero juguetes contra Goku y compañía. Panputt hace varias demostraciones de su agilidad, fuerza y técnica y, sin embargo, Goku lo derrota en una fracción de segundo, dejándolo fuera de combate.



161

En semifinales se enfrentan Tenshinhan contra Jackie Chun en, posiblemente, uno de los mejores combates vistos en los *Tenkaichi Budokai*. Ambos demuestran una fuerza y un dominio de las diferentes técnicas que exhiben fuera de lo común. Quizá podría haber vencido Jackie, aunque, en el momento álgido de la pelea, se da por vencido, para sorpresa de todos (y de Tenshinhan, el primero). Intenta hacer ver a éste que el camino que le ha marcado el Maestro Tsuru únicamente va a acarrearle odio y problemas, mientras que el camino de la justicia está lleno de satisfacciones. Y, como le dice a Tenshinhan, se retira del combate al ver que existen jóvenes poderosos en extremo que pueden continuar su legado y defender el mundo en nombre de la verdad y la justicia.



162

La segunda semifinal enfrenta a los dos alumnos de la Escuela de la Tortuga, Goku y Krilin. Se disputa un combate desigual, sabiéndose Krilin por debajo en cuanto a poder se refiere. Sin embargo, como hará siempre durante la serie, emplea su ingenio y estrategia para sacar partido de situaciones que le sean favorables o explotar debilidades de los rivales, teniendo a Goku contra las cuerdas (o eso parece) un par de veces. Sin embargo, cuando Goku decide emplearse a fondo, Krilin se ve abrumado y el combate termina en unos instantes.

La gran final del torneo enfrenta a lo mejor de la Escuela de la Grulla, Tenshinhan, contra lo mejor de la Escuela de la Tortuga, Goku. Es, además, un combate en el que no solamente se disputa la hegemonía entre las dos mejores escuelas de artes marciales, sino que, además, hay una enemistad contra la figura de Goku que ya está inmersa en el ámbito de lo personal, puesto que es él quien mató (o eso se creyó en su momento) a Tao Pai Pai, hermano menor de Muten Tsuru.

163





164

Ante esta circunstancia el combate transcurre, en un primer momento, por cauces normales aunque, en el momento en que se ve que Goku tiene posibilidades, Tsuru pide a Chaoz que intervenga con su técnica telequinética para bloquearlo y darle ventaja en la pelea a Tenshinhan. Esta circunstancia es tomada con disgusto por parte del tríclope, por lo que le pide a Chaoz que se detenga. Tsuru ordena a Chaoz bloquear a Goku y que Tenshinhan le mate, ante lo que recibe una negativa de Tenshinhan, primero y de Chaoz, después. Ambos argumentan que es la primera vez que Tenshinhan

está luchando con todas sus fuerzas, que puede vencer por sus propios medios y que no le es necesario recurrir a artimañas para lograr vencer la batalla.

Tsuru, al que no le interesa en absoluto el resultado del combate ni tampoco si vence uno u otro oponente, sino que lo que quiere es que Goku muera, amenaza con matarlos a todos él mismo, empezando por Chaoz, que es el que tiene más a mano, es el más débil y ha desobedecido su orden de bloquear telequinéticamente. El problema lo resuelve su viejo rival y enemigo, Mutenroshi, que con un kamehameha logra hacer desaparecer de la isla Papaya a Tsuru, aunque asegura a sus alumnos que no lo ha matado, que no se preocupen.

Tras este incidente se retoma la pelea, donde Tenshinhan va con todo y demuestra parte de sus mejores y más poderosas técnicas.

La más poderosa, el kikoho, elimina por completo el cuadrilátero de combate, forzando a Goku a saltar hacia el cielo ya que, en caso de tocar cualquier otra superficie, estará eliminado. Tenshinhan, en cambio, sabe volar lo que, a priori, le confiere la ventaja. Sin embargo, Goku consigue atacarle en el aire y ambos se precipitan fuera no ya del ring, sino del estadio, al caer. Quin toca primero, en este caso una furgoneta, es Goku, quedando eliminado y proclamándose Tenshinhan vencedor del *Tenkaichi Budokai*.



A continuación, Tenshinhan entablará una gran amistad con Goku y sus amigos, aunque siempre se tendrán un gran respeto y rivalidad y, a continuación, se demostrará en los eventos que siguen al torneo, los concernientes a Piccolo Daimaoh, que además condicionarán la 23ª edición del *Tenkaichi Budokai.*

23 *Tenkaichi Budokai*

Es el último torneo que se disputa en Dragon Ball, dando paso a Dragon Ball Z y el arco de los saiyajin. El torneo en sí pasa aquí a un segundo plano, ya que en él se va a dar cita la reencarnación (o, mejor dicho, el hijo) de Piccolo Daimaoh, quien ha puesto en graves aprietos a la Tierra y que solamente la intervención exitosa de Goku ha permitido librarse de él. Desde que esto ocurre, todos los guerreros han entrenado duramente. Tenshinhan, Chaoz, Yamcha y Krilin lo han hecho bajo la tutela de Mutenroshi, aunque después suben a la Torre Karin (como ya hizo Goku antes de pelear contra Tao Pai Pai). Goku ha entrenado con Kami Sama, ni más ni menos, que Dios (o, al menos, el Dios de la Tierra). En el *Tenkaichi Budokai* vemos cómo se reencuentran todos los amigos: Launch, Mutenroshi, Bulma, Oolong, Puar y, los guerreros, Yamcha, Krilin, Tenshinhan, Chaoz y también Goku.



Todos se descubren muy cambiados, después de que la lluvia escampe en la isla Papaya. Todos han crecido y han obtenido progresos notables. En el interior de las eliminatorias se ve al hijo de Piccolo Daimaoh, que participará con el nombre de Ma Junior, quien se inscribe en el torneo para poder dar caza a todos los luchadores de artes marciales en un mismo lugar, tomar venganza de Goku y poder completar la tarea de su padre de dominar el mundo.



En el sorteo, gracias al poder de Chaoz, arreglan los emparejamientos para que a cada uno le toque en una rama distinta del árbol de las eliminatorias, para así no tener que enfrentarse hasta llegar los cuartos de final.

También colocan a Piccolo fuera de ese posible cruce con cualquiera de los guerreros protagonistas.



El primer combate enfrenta a Goku, de nuevo, con el Rey Chapa. El veterano guerrero hindú no tiene posibilidad ninguna, perdiendo de manera inmediata y con un solo toque en la nuca por parte de Goku. La diferencia entre los guerreros Z y los humanos es ya abismal, siendo incluso mayor que la que había en el anterior torneo, en el que ya quedó contrastada y negaba cualquier posibilidad, incluso, a grandes campeones entre las personas (de rango humano).



Krilin derrota a un luchador de un bofetón, Yamcha derrota al Lobo-Hombre de una patada y Tenshinhan hace lo propio con un karateka, utilizando únicamente la punta de sus dedos índice y corazón. Sin embargo, el siguiente combate de uno de los amigos de Goku se trunca y, por poco, se convierte en tragedia. Y es que Chaoz iba a pelear, confiado, cuando se da cuenta que su rival es ni más ni menos que Tao Pai Pai, esta vez en una versión cibernética y reconstruida, donde para poder recuperarse de las heridas sufridas en su pelea contra Goku se ha tenido que convertir en más máquina que hombre, en un androide o un ciborg. El pequeño estudiante de la Escuela de la Grulla casi pierde la vida













y, Tao Pai Pai, ufano, amenaza a Goku, a Tenshinhan y a tantos como se crucen en su camino. Recrimina a Tenshinhan haberse pasado del lado de Mutenroshi, haber abandonado a su hermano y, por lo tanto, haberles traicionado. Ante esto, el nivel de tensión y rivalidad dentro del torneo crece de manera exponencial, añadiéndose un nuevo enemigo a batir, además del hijo de Piccolo. Tao Pai Pai les dice que no le interesa lo más mínimo el torneo, sino que lo que busca es estar frente a ellos para acabar con sus vidas. El combate de Piccolo se nos muestra igualmente breve, derrotando a su oponente con un solo capirotazo (y, Piccolo no mata a sus rivales ya que, de hacerlo, sería eliminado, a razón de la normativa del *Tenkaichi Budokai*, por lo que se tiene que contener en los golpes que asesta. Siguen pasando combates, siendo el turno de nuevo de Goku, quien elimina a un rival con suma facilidad y mayor velocidad. Tenshinhan, Krilin, Yamcha y Piccolo también consiguen pasar de fase hasta clasificarse para la fase final. También se ve cómo se clasifica Tao Pai Pai, una chica misteriosa (que resultará ser Chichi, la futura esposa de Goku y, hay un combate bastante gracioso entre Yajirobe, que participa como un guerrero enmascarado y Shen, que resultará ser un humano poseído, ni más ni menos, que por Kami Sama. Evidentemente, gana el segundo y Yajirobe es eliminado.









179

Los cuartos de final dejan unos enfrentamientos de lo más atractivos, siendo el primero de ellos el que haría combatir al asesino más famoso del mundo, Tao Pai Pai, contra su antiguo alumno, Tenshinhan. protagonizando un encuentro lleno de tensión emocional y simbólica. Tao Pai Pai, el infame asesino a sueldo y antiguo mentor de Tenshinhan, demuestra en el torneo su nuevo cuerpo cibernético mejorado. Desde el comienzo del combate, Tao Pai Pai adopta una actitud arrogante, burlándose de Tenshinhan y acusándolo de traición por haber abandonado las enseñanzas de la Escuela de la Grulla. A pesar de las palabras de su oponente, Tenshinhan se mantiene sereno y demuestra que ya no es el joven manipulable que una vez fue. Tao Pai Pai utiliza toda clase de tácticas sucias, como lanzar proyectiles ocultos y atacar con una espada que tiene integrada en su brazo mecánico, pero Tenshinhan, con una mezcla de fuerza, agilidad y técnica impecable, domina el combate. En un momento crucial, Tenshinhan bloquea un formidable dodompa de Tao Pai Pai con un aumento de su energía, dejando claro que la diferencia de poder entre ambos es abismal. Finalmente, Tenshinhan termina el enfrentamiento con un contundente golpe que deja a Tao Pai Pai inconsciente. Antes de retirarse, Tenshinhan le deja claro que ha superado no solo su nivel de poder, sino también



180

las enseñanzas de la Escuela de la Grulla, marcando su independencia definitiva de ese oscuro pasado. Aún así, se muestra respetuoso con quien tanto le enseñó, y trata de dejar al asesino en el mejor lugar posible, dentro de la derrota. Lo deja, inconsciente, para que Tsuru se lo pueda llevar y les aconseja que no vuelvan a desafiarlo, por su propio bien.

El segundo combate se trata del enfrentamiento entre Goku y Chichi, el cual comienza de manera inusual, con Chichi revelándose como una competidora que ha llegado a los cuartos de final con la intención de enfrentarse a Goku. Ella le recuerda que, años atrás, él le prometió matrimonio, aunque Goku, en su inocencia, no entendía lo que implicaba esa promesa. La revelación desconcierta a Goku, pero aun así acepta el combate, tomándoselo con la misma seriedad que cualquier otro enfrentamiento. Chichi demuestra

ser una luchadora habilidosa, habiendo entrenado para este momento, y comienza el combate con un ataque veloz y bien coordinado. Sin embargo, su nivel de poder es claramente inferior al de Goku, quien esquiva y bloquea sus ataques con facilidad. A pesar de esto, Goku no la subestima y trata de no herirla mientras se defiende. En un momento clave, Chichi lanza un potente ataque con toda su energía, pero Goku lo detiene con un simple empujón de aire generado por su velocidad. El combate termina con Goku derrotándola suavemente, sin esfuerzo aparente. Después de ganar, Goku, en un gesto inesperado, anuncia que cumplirá su promesa de matrimonio, dejando a todos los presentes sorprendidos y ligando su futuro, formalizando su relación con Chichi.


¡¡¡

El cuarto combate, entre Yamcha y Shen, es un enfrentamiento inesperadamente peculiar, marcado por el carisma y la aparente torpeza de Shen, quien es en realidad Kami Sama disfrazado para poder competir en el torneo. Desde el comienzo, Yamcha subestima a su oponente, creyendo que Shen es un luchador común y corriente sin habilidades destacadas. Sin embargo, conforme avanza el combate, Shen empieza a mostrar destellos de una habilidad marcial sorprendente, esquivando los ataques de Yamcha con movimientos fluidos y una precisión extraordinaria. Yamcha, desconcertado, aumenta la intensidad de sus ataques y utiliza su técnica especial, el Soukidan (una bola de ki que puede mover y dirigir a voluntad), para intentar alcanzar a Shen. Para sorpresa de todos, Yamcha consigue golpear a Shen en el mentón con su bola, por sorpresa, sacándola de debajo del suelo. En el momento final, Shen derrota a Yamcha con un contraataque limpio y decisivo, dejando al público impresionado por la habilidad de este misterioso luchador.

183



184



La primera de las semifinales enfrenta a a Tenshinhan y Goku, dos viejos amigos y rivales que ya habían luchado en la final del torneo anterior. Ambos comienzan el combate con una demostración de respeto mutuo, conscientes de que el enfrentamiento será una prueba de las habilidades que han desarrollado desde su última pelea. Con los primeros movimientos, el combate es rápido e intenso. Tenshinhan emplea ataques rápidos y precisos. Goku, sin embargo, demuestra un nivel de velocidad y poder muy superior al que tenía en el pasado, esquivando los ataques de Tenshinhan, aunque en cierto momento se ve algo apurado.

185



En un intento por nivelar el terreno, Goku se quita la ropa que llevaba debajo del gi, que resulta ser increíblemente pesada. Gracias a esto, e mucho más rápido que Tenshinhan e, incluso, logra dejarlo en evidencia,



186

al robarle la faja y hacer que le caigan los pantalones. Tenshinhan emplea una técnica innovadora, la multiplicación, logrando crear un total de 4 Tenshinhan idénticos, lo que multiplica el número de brazos y piernas con qué atacar por cuatro. Sin embargo, Goku emplea el Taiyoken (golpe solar del propio Tenshinhan) y golpea las cuatro copias, sacándolas una tras otra del ring. Goku explica que, al multiplicar los cuerpos por cuatro, también se dividen las cualidades del cuerpo unitario entre cuatro, lo cual es la gran debilidad de esta técnica.

La segunda semifinal enfrenta a Ma Junior, la reencarnación de Piccolo Daimaoh, contra Shen, quien en realidad es Kami Sama (poseyendo un cuerpo humano). Este combate está cargado de tensión, ya que Kami busca sellar a Piccolo para siempre y evitar que continúe



187

con los planes de dominación que su versión anterior había iniciado (y, también, porque no podía matarlo, ya que esto hubiese significado su propia muerte y, Kami Sama no puede suicidarse, como le explica a Piccolo durante el combate, en idioma namekiano). Shen comienza el combate con movimientos precisos y controlados, utilizando su vasta experiencia como guardián de la Tierra para neutralizar los ataques iniciales de Ma Junior. Durante la pelea, Shen utiliza técnicas especiales diseñadas para inmovilizar a Piccolo, incluso intentando realizar un Mafuba (Técnica de Contención de Demonios que utilizó Mutenroshi contra su padre). Sin embargo, Ma Junior está preparado para esta estrategia y logra contrarrestar el ataque con su propia versión de la técnica de Mutaito.

En el momento anterior a encerrar a Kami Sama, éste sale del cuerpo de Shen, el cual cae sobre el ring. Kami es encerrado en el frasco que había preparado para Piccolo. Éste toma rápidamente el frasco y rie triunfante, ya que el punto débil que significaba tener a Kami

Sama en libertad se había disipado (tanto es así que, posteriormente, durante la final contra Goku, Kami Sama pide a Tenshinhan que lo mate, muriendo así también Piccolo que, obviamente, no ocurre). Antes de retirarse del ring, Piccolo advierte que el plan de detenerlo de Kami ha fracasado y que su verdadero objetivo es destruir a Goku en la final.



Shen, al despertar en su consciencia, se da cuenta que está en el ring del torneo y no tiene ni idea de lo que ha ocurrido. Sin embargo, es felicitado y vitoreado por el público por los combates que había llevado a cabo en las rondas finales del torneo. Tanto es así que su hijo aparece de entre el público, diciéndole que está orgullosísimo de él, y que es un gran luchador de las artes marciales. Piccolo, en su vuelta a vestuarios, se traga el frasquito en el que tiene encerrado a Kami por lo que, para arrebatárselo, tendrán que matarlo y abrirlo (o eso pensaba él), por lo que también matarían al protector de la Tierra.

188

La final del 23° Tenkaichi Budokai es un enfrentamiento épico entre Goku y Ma Junior, quienes tienen cuentas pendientes desde el momento en que Goku derrotó a Piccolo Daimaoh. Desde el inicio, Piccolo deja en claro que no solo busca ganar el torneo, sino también destruir a Goku y conquistar el mundo. El combate comienza con ambos luchadores mostrando sus increíbles habilidades. Goku combina su velocidad, fuerza y técnicas marciales avanzadas, mientras que Piccolo utiliza su poder destructivo y sus técnicas demoníacas, como la extensión de su cuerpo o el dominio del vuelo y el ki.

El combate es feroz y se extiende tanto dentro como fuera del ring, con los ataques de ambos luchadores destruyendo partes del escenario y dejando al público al borde del pánico. Piccolo utiliza una amplia gama de técnicas, como el Makosen (Es la versión del Makosen de su padre, reversionada por Gohan, en Z, como Masenko), un ataque potente de ki que pone a Goku en serios aprietos. Goku responde con movimientos impredecibles y ataques estratégicos, como el uso del Kamehameha y la manipulación de su velocidad para confundir a Piccolo. En un momento crítico, Piccolo aumenta su tamaño hasta volverse un gigante, tratando de aplastar a Goku con su fuerza abrumadora. Goku, sin embargo, aprovecha la mayor lentitud de Piccolo en esta forma y logra dañarlo desde adentro, entrando en su cuerpo tras ser tragado y atacándolo desde dentro hasta arrebatarle el frasco contenedor de Kami Sama, obligándolo a volver a su tamaño normal.



189

El combate alcanza su punto culminante cuando ambos luchadores desatan todo su poder en un choque final. Emplean ondas de ki dirigido, técnicas de regeneración (Piccolo hace que le vuelva a salir un nuevo brazo, el cual se arranca por estar dañado, una característica que veremos, es común entre los namekianos), también la habilidad de lanzar un kamehameha con los pies, por parte de Goku, entre otras. Piccolo lanza una gigantesca explosión de ki que amenaza con destruir todo a su alrededor, pero Goku la soporta con una resistencia increíble y lo ataca con un golpe devastador que lo deja fuera de combate. Piccolo ataca a traición a Goku, travesándolo y dejándolo gravemente herido. Le daña todas las extremidades y lo deja impedido (solventando el error que cometió su padre de dejarle un brazo útil, con el que lo derrotó). Le lanza una onda de ki devastadora; Goku desaparece y, parece ser, ha perecido desintegrado. Sin embargo, aparece y ataca a Piccolo, a toda velocidad, embistiéndolo gracias a su técnica de acción en el aire, dejando a Piccolo inconsciente y venciéndolo, definitivamente. A pesar de haber derrotado a Piccolo, Goku le perdona la vida, argumentando que no quiere matarlo y que, como es la única forma en que Kami puede sobrevivir, es mejor mantenerlo con vida. Piccolo promete vengarse, pero Goku simplemente sonríe, aceptando el desafío para el futuro.



190

Con esta victoria, Goku se convierte en el campeón del 23° Tenkaichi Budokai, ganando por primera vez el título que había estado persiguiendo desde niño. La final marca un punto culminante en la serie ya que, a partir de este momento, como hemos comentado anteriormente, la vertiente humorística y de aventuras del inicio pasa a un segundo plano, primando los combates contra formidables enemigos y la protección no ya de la Tierra de los mismos, sino de todo el universo. Se convierte en una serie mucho más seria e intensa, siguiendo la estela marcada desde el arco de Piccolo Daimaoh.

25 *Tenkaichi Budokai*

El 25 *Tenkaichi Budokai* es un evento que sirve como punto de partida para la saga de Majin Bu en Dragon Ball Z y retoma en la serie los torneos oficiales (el de Cell no era oficial y el 24 no lo pudimos ver, más allá de un pequeño flashback de Mr. Satán en el anime). El torneo tiene lugar tras siete años de paz desde la derrota de Cell, tiempo en el que los guerreros Z han seguido caminos distintos. Con la Tierra tranquila, el torneo se convierte en una oportunidad para reunir a viejos amigos, presentar a nuevos personajes y dar inicio a los eventos que se desarrollarán más adelante. Goku, el cual falleció durante los eventos de Cell, regresa por un día desde el Otro Mundo gracias a Uranai Baba, emocionando a sus amigos y creando expectativa entre los competidores. Vegeta, Gohan y Krilin también participan, acompañados por personajes secundarios como Videl y la Androide nº18. Además, se introducen nuevas figuras como Kaioshin y Kibito, quienes vienen a advertir de la amenaza de Babidi y Majin Bu y a buscar ayuda entre los Guerreros Z.



191

Antes de comenzar, la selección de los clasificados para la fase final es distinta, cambiando tanto el sistema como el formato de la propia fase final. Todos los inscritos golpean una máquina y, los 16 mejores registros, serán los clasificados. Por lo tanto, el sorteo para la fase final cuenta con el doble de participantes y una ronda más, dando inicio con los octavos de final. En la selección con la máquina, la referencia la da Mr. Satán con 137 puntos. Todos los Guerreros Z superan esa marca, teniendo que contenerse mucho para no alcanzar cifras escandalosas. Sin embargo, Vegeta, harto de lo que él considera una tontería, hace volar la máquina en pedazos con su golpeo.

El torneo se divide en dos categorías: infantil y adulta. En la categoría infantil, los pequeños Goten y Trunks dominan completamente con un nivel de poder sorprendente para su edad (y muy distante del nivel de los demás niños). Después de derrotar fácilmente a sus oponentes, ambos llegan a la final, donde tienen un enfrentamiento espectacular. Goten demuestra su agilidad y creatividad, pero Trunks se lleva la victoria al usar su ingenio y su fuerza superior (y, también, utilizan la trsnsformación en súper saiyajin,

aunque por un instante, para vencer. El combate es tan emocionante que el público queda asombrado ante las habilidades de los niños, quienes luego se disfrazan para competir en la categoría adulta bajo el alias de "Mighty Mask" (no estaban nada conformes de no poder luchar con los adultos desde el inicio).

192



En medio de las dos categorías hay una exhibición entre Trunks y el gran campeón del torneo anterior, Mr. Satán. Éste finge dejarse vencer por Trunks, pero lo cierto es que, por poco, le arranca la cabeza de un puñetazo flojito.

En la categoría adulta, los guerreros Z se van a emparejar con rivales dispares, tocándole en el primer combate a Krilin el luchador Punta, a quien despacha sin problema. El segundo combate enfrenta a Piccolo con Shin. Piccolo, fusionado con Kami Sama desde el arco de los androides, comprende que Shin es una entidad divina, ya que él también lo fue, y además se trata de una entidad divina de orden superior, por lo que se niega a combatir y se retira de la pelea antes de empezar. En el ring, se presenta una de las peleas más interesantes, la de Videl contra Spopovich. Aunque Videl muestra su valentía y habilidades, Spopovich, con una fuerza antinatural, la derrota brutalmente, revelando su conexión con una fuerza oscura (en el anime se revela que Spopovich fue derrotado en el anterior torneo por Mr. Satán, siendo un luchador mucho más débil que el visto en este enfrentamiento). Este momento destaca la gravedad de los eventos que están por venir.

193



El clímax del torneo llega cuando Yamu y Spopovich, siervos de Babidi, atacan a Gohan en plena competición. Transformado en Super Saiyajin 2, Gohan libera una gran cantidad de energía, a petición de Kibito, por lo que los dos enemigos utilizan un artefacto especial para absorberla. Tras

194



completar su misión, huyen, dejando a los presentes desconcertados. En este punto, Kaioshin revela su identidad divina y explica que Babidi está recolectando energía para resucitar al temible Majin Bu (según dice, una amenaza ante la que Freezer o Cell palidecerían). Ante esta revelación, Goku, Vegeta, Gohan y los demás guerreros deciden abandonar el torneo para enfrentarse a Babidi y evitar la catástrofe.

195



Mientras tanto, el torneo continúa con los competidores restantes, decidiendo la organización del torneo celebrar una "Royal Rumble" (como las que se hacía en la WWE en los años 80 y 90). En primera instancia eliminan a Jewel y Killer, por lo que solamente quedan 3 contendientes. Goten y Trunks, disfrazados como Mighty Mask, avanzan hasta enfrentarse a Androide 18. Durante la pelea, su disfraz se desmorona, y ambos son descalificados. Esto deja el camino libre para que Androide 18 llegue a la final contra Mr. Satán. A pesar de su evidente superioridad, Android 18 decide dejarse vencer a cambio de una suma de dinero, asegurando así que Mr. Satán mantenga su título de campeón y su reputación intacta.

196



197



El 25 *Tenkaichi Budokai* retoma momentos de humor, como las travesuras de Goten y Trunks, los enfrentamientos contra las personas normales y corrientes, el sistema de clasificación con la máquina de golpeo y las payasadas de Mr. Satán, con momentos de tensión, como el ataque a Gohan de Yamu y Spopovich o el combate de éste con Videl. Aunque el torneo queda interrumpido por los eventos que conducen a la resurrección de Majin Bu, cumple el papel de reintroducir a los personajes, mostrar su desarrollo durante estos años de paz y preparar el terreno para uno de los conflictos más grandes de la serie y que, será el último arco argumental de la misma (al menos, sí de Dragon Ball Z).

28 *Tenkaichi Budokai*

El 28° Tenkaichi Budokai, mostrado al final de Dragon Ball Z, es un evento significativo no solo por ser el cierre de la serie original, sino también porque marca un punto de transición hacia el futuro. Este torneo, celebrado diez años después de la derrota de Majin Bu, refleja una época de paz y sirve como escenario para el encuentro entre Goku y Ub, el joven guerrero que es la reencarnación del monstruoso Majin Bu. Aunque el evento se presenta de forma más breve que otros torneos, tiene un gran peso emocional.

La atmósfera del torneo es tranquila y festiva, con los Guerreros Z reuniéndose



198

nuevamente después de años de tranquilidad. Goku, ahora más maduro, pero aún con su espíritu combativo intacto, participa junto a otros personajes importantes, como Vegeta, Pan (la hija de Gohan y Videl) y Mr. Satan. También se presenta Ub, un niño humilde y tímido que vive en un pequeño pueblo y desconoce completamente su extraordinario potencial como la reencarnación del antiguo villano. A pesar de su inexperiencia, Ub es inscrito en el torneo para probar su fuerza, ya que Goku siente una conexión inmediata con él.

No se nos muestran ni combates previos, ni clasificatorias, dándonos solamente la información de quién se ha clasificado, que son 12 combatientes. Antes de empezar, Vegeta elimina a Knock (de manera ilegal, antes de la pelea, pero nadie lo ha podido ver), quien lo estaba insultando. En el primer combate, Pan derrota fácilmente a Mokeko, un hombre grande y fuerte, dejando sorprendido a todo el estadio. En el segundo combate, Goku provoca a Ub para que se enfade y saque su verdadero poder, dando lugar a una pelea que comenzaba a ser tremenda. Sin embargo, cuando Goku vuela, Ub se queda parado y muy



199

sorprendido. Goku le ofrece irse de allí a entrenar para, en un futuro, poderse enfrentar en un combate, una vez estén bien preparados. El joven accede, yéndose con Goku a entrenar, dando por finalizado (para los lectores y telespectadores) el torneo y, también, la serie.

Los otros *Tenkaichi Budokai*

Como hemos podido ver, en la serie se nos muestran los torneos correspondientes a las ediciones 21, 22, 23, 25 y 28. Sin embargo, no tenemos sino pequeñas referencias o algún flashback de las ediciones que van entre medias. Anteriores a la 21 edición no tenemos nada, aunque sí sabemos quiénes ganaron algunas de esas ediciones previas.

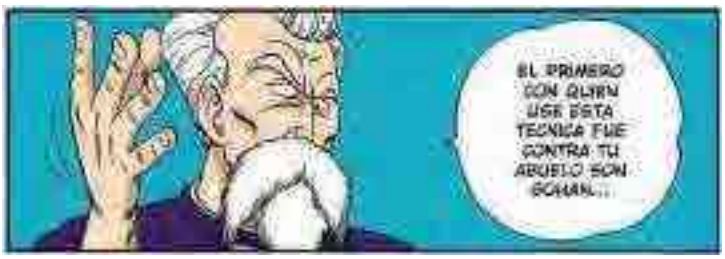
No se sabe con seguridad qué edición es vencida por qué personaje. Sin embargo, se conocen los ganadores de casi una decena de las ediciones anteriores:

200



Mutenroshi: Es apodado como "el Dios de las Artes Marciales". No en vano, por las referencias que se han ido dando, tanto en el manga como en el anime, debió vencer en no menos de cinco ediciones (siendo finalistas en alguna de ellas, a buen seguro, Muten Tsuru y Son Gohan, el abuelo adoptivo de Goku). Ello explica su renombre en todo el mundo y la fama como mayor y mejor conocedor de las artes marciales en el planeta. De hecho,

201



en la OVA "El hombre más fuerte del Mundo", el Dr. Willow y el Dr. Kochin lo buscan para albergar en su cuerpo el cerebro del primero de ellos, y hacen referencia a que Mutenroshi era el hombre más fuerte de la Tierra, que había vencido en varios *Tenkaichi Budokai* y, por ese motivo, querían su cuerpo. Evidentemente, el torneo que vence bajo el alias de Jackie Chun también se le debe contar en su palmarés.

202



Akkman: Se trata del demonio que pelea para Uranai Baba en su templo contra Goku y sus amigos. En inglés se le conoce como *Devilman* y es capaz de lanzar un poderoso rayo que hace explotar a sus oponentes desde dentro, haciendo que crezca su mal interior. Fue campeón del torneo en dos ocasiones.



203



El Rey Chapa: Es un humano, experto en las artes marciales, de naturaleza hindú (por su punto en la frente, sus atuendos y la estética del palacio y los alumnos que se pueden apreciar en el anime, cuando sufre el ataque de Tamborín, el hijo de Piccolo Daimaoh. También se puede extraer esta conclusión por el ataque que realiza, relacionado con una figura budista, llamado "El ataque de los ocho brazos", en referencia a la diosa Durga). Se sabe que el Rey chapa es extremadamente poderoso y ha logrado vencer el *Tenkaichi Budokai*, al menos en su vigésima edición (en la vigésimo primera no participa, aunque no sabemos el motivo) y alguna otra anterior, sin especificar. En la traducción latina del manga se dice que venció en una ocasión anterior. En japonés (y la mayoría de traducciones) se asegura que venció la vez anterior que participó (la vigésima edición) sin que le tocase ningún oponente.





Panputt: Es también un humano. Su especialidad es la lucha tailandesa, el kickboxing o el muay thai. Se le puede ver luchando contra Goku en la 22 edición y perdiendo contra él con facilidad. Parece, por lo tanto, débil, pero nada más lejos de la realidad: es un luchador con una fuerza sobrehumana, así como también lo es su velocidad. Es capaz de pulverizar un muro de roca sin demasiado esfuerzo y lanza patadas y puñetazos que la vista no alcanza distinguir. Vence el torneo en dos ocasiones, presumiblemente (ya que parece joven) los 18 y 19 *Tenkaichi* Budokai. Tamborín, hijo de Piccolo Daimaoh, lo derrota, en el anime, por la vía rápida, ante un estadio lleno de espectadores, acabando con su vida. En el anime, es también un famoso actor y estrella de cine, ya que se le dedica gran parte de un episodio de relleno Toei.



24 *Tenkaichi Budokai*



208

Se trata del torneo que vence Mr. Satán, con el que adquiere fama y en el que suma la condición de estrella mundial. Se trata de un campeonato de un nivel muy bajo, ya que ni siquiera participan luchadores que, siendo humanos, son súper fuertes (como los casos del Rey Chapa, Panputt, Nam o Bora, el guardián de la Torre Karin) u otros que estarían bastante por encima, como Muten Tsuru o el mismo Tao Pai Pai. Se celebra unos quince días antes del Torneo de Cell. Satán vence en la final contra su mejor discípulo, Piroshki.

26 y 27 *Tenkaichi Budokai*



209

Se trata de dos ediciones que se celebran después de la lucha contra Majin Bu y su consiguiente derrota. El Majin Bu gordo, que en realidad es bueno y convive después de estos eventos con Mr. Satán, se convierte en su mejor "alumno", vence fácilmente a todos los participantes y, en la final, se deja ganar por su "maestro" (el formato se ha cambiado para que Satán siempre luche en la final, en agradecimiento por salvar el mundo de Cell y de Majin Bu y, porque no hay guerreros, supuestamente, que puedan hacerle sombra a Satán en las fases previas o las eliminatorias anteriores a la final).

Por el diálogo que mantienen en los momentos anteriores al 28 *Tenkaichi Budokai*, han llevado a cabo esta táctica más de una vez, ya que Satán indica a Bu que seguirán *la misma estrategia de siempre*, por lo que se entiende que, al menos, han repetido el procedimiento en más de una ocasión, en concreto, dos: en las ediciones 26 y 27.

Cell Games o los Juegos de Célula

Célula, el bioandroide, uno de los villanos más poderosos y queridos por los fans de *Dragon Ball*, organizó un torneo de las artes marciales muy poco tiempo después de la celebración de la final del 24 *Tenkaichi Budokai*. Tras alcanzar su perfección, vencer a Trunks y a Vegeta y, gracias al espíritu de lucha que poseía por las células de los maestros de las artes marciales y los villanos más poderosos, Cell tuvo la ocurrencia de convocar por televisión a todo aquél que quisiera participar a una especie de *Tenkaichi Budokai*, adaptado y con sus propias reglas, llamado los Juegos de Cell. En este campeonato el rival a batir solamente sería uno: él mismo. Podrían participar todos los luchadores que quisieran, se podía matar al oponente, perdía además aquél que se rindiese o que cayese fuera del ring (aunque esa regla la cambia el propio Cell en mitad de un combate al destruir el ring, para así evitar que Goku pudiese tocar fuera de la plataforma y ser eliminado). También se indica que, si un luchador se retira, puede volver a combatir después de haber descansado. En realidad, es un torneo atípico, obviamente no oficial, aunque es el más trascendente de todos, ya que el destino del universo se decidía en él.



210



211

En un momento dado, se convierte en un *Royal Rumble*, ya que Cell da a luz a siete Mini Cell para que luchen contra los Guerreros Z, dejando de ser un torneo en formato de combate singular. Participan Cell, sus Mini Cell, por una parte y, por otra,

su contra, que son: Satán (vencido de un solo golpe), Goku (se retira, para dar paso a Gohan), Gohan, Vegeta, Trunks, Tenshinhan, Yamcha, Piccolo, Krilin y el Androide nº16. Están presentes (solo en el anime) Pirozhki, Caroni, Pizza (Los dos primeros, alumnos de Satán. La tercera, más bien parece que sea una "buena amiga" suya) y dos periodistas (también solo en el anime) que son los que narran y dan cuenta de los diferentes combates que se van disputando.

Hay solamente tres combates singulares (además de las luchas de todos contra los hijos de Cell), que son el que se solventa de un solo golpe entre Satán y Cell (vence el segundo y ni siquiera él mata al reciente campeón del mundo de las artes marciales, ganador del 24 *Tenkaichi Budokai*), el de Cell contra Goku, que es el más reñido e intenso de todo el torneo, retirándose del mismo Goku sin ir perdiendo (lo dejan en tablas) y el de Gohan, que será a la postre decisivo. La intervención del Androide nº 16 y su destrucción por parte de Cell hace que todo cambie ya que Gohan, en un ataque de ira, activa una nueva transformación en la serie: el Súper Saiyajin 2.

212



Gracias a esta transformación, Gohan domina el combate y acaba destruyendo a Cell, tras numerosos lances (entre ellos la muerte de Goku) gracias a un Kamehameha que borra de Cell todas y cada una de sus células.

213





214

Anoyoichi Budokai



215

Es el torneo que se celebra en el más allá, solamente en el anime de *Dragon Ball Z*. En este torneo, que se lleva a cabo tras la muerte de Goku en los eventos de los Juegos de Cell, se reúnen luchadores de toda la galaxia que han conservado sus cuerpos. Se trata de un premio especial que reciben aquellos guerreros que, por su extraordinaria fuerza o proezas, se les permite ser algo más que un espíritu incorpóreo. Participan guerreros de las cuatro regiones de la galaxia (norte, sur, este y oeste), bajo la tutela de los respectivos Kaios de cada una de ellas.



216

Descubrimos aquí un nuevo escalón jerárquico en la escala divina, el Gran Kaio Sama (*Dai Kaio Sama*), por encima de los cuatro Kaios, que es el organizador de este torneo y se trata de un viejo rockero irreverente y socarrón. Se ven combates interesantes entre guerreros con habilidades únicas, todos ellos muy poderosos. Destacan, además de Son Goku, Paikuhan (quien nos recuerda poderosamente a Piccolo, incluso es mencionado por el propio Goku) y, también, Olibú, un guerrero terrícola que, por su atuendo, puede que fuese un gran luchador del pasado clásico, ya que parece un guerrero heleno (es posible que, en todos los años que lleva muerto, haya podido adquirir el enorme poder que tiene a base de duro entrenamiento).



217



218

En la final, que disputa Son Goku contra Paikuhan, se puede ver una transformación inédita en el manga: El *Kaio Ken súper saiyajin* (algo similar a lo que se ve en el Torneo de Poder, en *Dragon Ball Súper*, el *Kaio Ken súper Saiyajin blue*). Goku resulta vencedor, aunque a la postre tanto Paikuhan como él son descalificados, por haber tocado el techo en la final.

Tenkaichi Daibudokai

Se celebra un torneo de artes marciales en la OVA *Ginga Giri-Giri!! Butchigiro sugoi yatsu*, organizado por el multimillonario Gyosan Money para darle el mejor regalo de cumpleaños a su hijo Dólar: Un torneo propio donde participase su gran ídolo, el campeón de las artes marciales Mr. Satán, junto con sus mejores alumnos. El torneo tiene el formato de todos contra todos en plataformas elevadas, clasificándose solamente un luchador por cada plataforma para pasar a las eliminatorias donde combatirían uno contra uno. Los vencedores de entre estas pasarían a las semifinales, donde se trasladarían a lugares especiales para enfrentarse a los discípulos de Mr. Satán. El inconveniente surge cuando se descubre que unos piratas espaciales han saboteado el torneo, interviniendo en lugar de los discípulos del campeón mundial. Bojack y sus secuaces, unos guerreros extraterrestres súper poderosos y malvados que tienen la capacidad de transformarse para adquirir un mayor poder, amenazan la galaxia con sus fechorías. Sin embargo, la intervención de los Guerreros Z, en particular Gohan, con su Súper Saiyajin 2, los detiene y los derrota.

219



220



221



222



En el torneo participan Krilin, Piccolo, Yamcha (que cae eliminado de una manera muy ridícula) Tenshinhan y Trunks (quienes protagonizan un combate muy vistoso y, de entre todos, es el que más melancolía sugiere, ya que tienen una muy buena relación desde los Juegos de Cell), Vegeta y Gohan, gran protagonista de la película.

Mifan Tenkaichi Budokai

El torneo celebrado en la OVA *Dragon Ball: Aventura Mística* se trata de uno muy especial: Está situado en un mundo paralelo, en una dimensión distinta multiversal, en la que la historia de *Dragon Ball* transcurre de una manera muy diferente a la que conocemos. Los personajes, todos ellos, son los mismos que los de la serie original, con la salvedad de ocupar puestos diferentes en organizaciones distintas a las que conocemos e, incluso, los roles que desempeñan o las relaciones interpersonales que entretejen. Los hechos, cronológicamente hablando, comienzan justo a la finalización del entrenamiento de Goku y Krilin por parte de Mutenroshi (equivalente al entrenamiento en la trama original).



223

En esta historia se celebra un torneo en el Imperio de Mifan, del cual es emperador Chaoz pero, en realidad, está gobernado por su Ministro, Muten Tsuru, quien está protegido por Tao Pai Pai. La trama se centra en la pérdida de la muñequita Ran-Ran del Emperador y su búsqueda desesperada, además de la trama que envuelve la celebración del *Mifan Tenkaichi Budokai*. Veremos más en lo concerniente a la descripción de las OVA's. Sin embargo, cabe destacar en el desarrollo del torneo una estética puramente oriental, tanto en los escenarios, edificios y también, en las vestimentas idénticas a las de la china clásica. Participan un luchador muy similar a André el Gigante (idéntico al que derrota Krilin en el 22 *Tenkaichi* Budokai, aunque con una indumentaria distinta), Yamcha, Bora, el guardián de la Torre Karin, Tao Pai Pai, Krilin, el Sargento Metálico pero, en medio del torneo, se destapa una conspiración por la que el Ministro pretendía arrebatarle el poder al Emperador Chaoz.



224

No se obtiene un vencedor claro en ese sentido, sino que los hechos toman otros derroteros distintos a los propios de un *Tenkaichi Budokai* al uso, como los de las ediciones 21 a 23, por ejemplo. El formato de este torneo es en combate singular, aunque en la modalidad "rey de la pista". De entre los dos combatientes de la primera lucha, su vencedor se queda en el ring y otro lo reta, quien vence se queda y otro más será el retador, y así, sucesivamente. No finaliza el torneo, sino que se ve suspendido tras el combate entre Goku y Tao Pai Pai.

Torneo de Champa

El Torneo de Champa, también conocido como el Torneo de los Universos 6 y 7, es un evento en Dragon Ball Super que enfrenta a los mejores guerreros de los Universos 6 y 7. Fue organizado por los dioses de la destrucción Bills (Universo 7) y Champa (Universo 6) como una disputa amistosa por las Súper Bolas de Dragón, un conjunto de esferas de dragón gigantes con poderes ilimitados. La competición se desarrolla en el espacio neutral entre ambos universos, de estética con fuertes referencias egipcias, con reglas similares a las del Tenkaichi Budokai.



225

En este torneo, cada universo selecciona a cinco luchadores, que se enfrentarán en combates uno contra uno bajo un sistema de eliminación directa. El universo que pierda a todos sus luchadores será derrotado. El escenario está rodeado por una barrera de energía, a modo de cúpula, y un luchador será eliminado si es derribado fuera de este, derrotado físicamente o se rinde.

Los combates que se celebran son, por orden:



226

1. Goku (Universo 7) vs. Botamo (Universo 6)

El primer enfrentamiento enfrenta a Goku contra Botamo, un guerrero robusto y de piel amarilla. A pesar de la fuerza de Botamo y su capacidad para absorber impactos sin recibir daño aparente, Goku utiliza su agilidad para desgastar al oponente y lo lanza fuera del escenario, eliminándolo.



227

2. Goku (Universo 7) vs. Frost (Universo 6)

El segundo combate enfrenta a Goku con Frost, el equivalente del Universo 6 a Freezer. Frost se presenta como un héroe noble, lo que sorprende a los luchadores del Universo 7. En el enfrentamiento, Goku muestra ventaja al transformarse en Super Saiyajin, pero Frost utiliza un aguijón venenoso oculto en su muñeca para debilitarlo, dejándolo inconsciente y ganando el combate. Este truco pasa desapercibido inicialmente.

228



3. Piccolo (Universo 7) vs. Frost (Universo 6)

Piccolo es el siguiente en desafiar a Frost. Utiliza estrategias inteligentes, incluyendo ataques sorpresa. Sin embargo, Frost nuevamente emplea su aguijón venenoso para inmovilizar a Piccolo, logrando otra victoria injusta. Esta vez, Jaco detecta el truco y Frost es descalificado, lo que técnicamente devolvería la victoria a Goku y Piccolo. Sin embargo, Goku permite que Frost continúe luchando para demostrar su valía.

229



4. Vegeta (Universo 7) vs. Frost (Universo 6)

Frost, autorizado a seguir combatiendo, enfrenta a Vegeta. Sin complicaciones, Vegeta lo derrota rápidamente con una serie de golpes en su forma Súper Saiyajin, eliminándolo y vengando a sus compañeros, además de humillando a Frost (por su fuerte recuerdo que le traía de Freezer).

230



5. Vegeta (Universo 7) vs. Magetta (Universo 6)

El siguiente enfrentamiento pone a Vegeta contra Magetta, un guerrero metálico con habilidades volcánicas. Magetta utiliza técnicas como proyectiles de lava y manipulación del calor para poner a Vegeta en aprietos. Además, el ambiente cerrado del escenario intensifica la temperatura, desgastando a Vegeta. Sin embargo, Vegeta supera la situación utilizando insultos, que afectan emocionalmente a Magetta, y lo lanza fuera del escenario con un ataque poderoso.

231



6. Vegeta (Universo 7) vs. Cabba (Universo 6)

Vegeta enfrenta luego a Cabba, un joven Saiyajin del Universo 6. Durante el combate, Cabba demuestra habilidad marcial, pero carece de transformaciones como el Super Saiyajin. Vegeta lo presiona para que libere su poder, y al no lograrlo, amenaza con destruir su planeta. Esto provoca que Cabba despierte su forma de Super Saiyajin, lo que satisface a Vegeta. Finalmente, Vegeta lo derrota utilizando su forma de Super Saiyajin Blue, pero le muestra respeto y lo anima a seguir entrenando. Le recuerda poderosamente a su origen y sabe que Cabba es su equivalente en el universo 6. De ese momento en adelante, Vegeta tomará al joven saiyajin como una especie de discípulo no oficial, y se preocupará de procurar que supere sus límites para llegar a ser mejor guerrero, desvelándole algunos de sus trucos.



232

7. Vegeta (Universo 7) vs. Hit (Universo 6)

El último luchador del Universo 6 es Hit, un asesino con una técnica especial llamada Salto Temporal, que le permite moverse instantáneamente en el tiempo durante una fracción de segundo. Vegeta, aunque poderoso, no logra adaptarse a la habilidad de Hit y es derrotado.



233

8. Goku (Universo 7) vs. Hit (Universo 6)

Goku toma el relevo y enfrenta a Hit. Durante el combate, Hit demuestra ser un oponente formidable, pero Goku utiliza su transformación en Super Saiyajin, para pasar después al Súper Saiyajin God y, por último, al Blue, multiplicando su poder (y, lo más importante, su velocidad y capacidad de anticipación al salto temporal). A pesar de esta ventaja, Goku se da cuenta de que Hit no puede usar todo su potencial debido a las reglas del torneo, que prohíben matar. Para igualar las condiciones, Goku abandona el combate, dejando la responsabilidad a Monaka, el último luchador del Universo 7.



234

9. Monaka (Universo 7) vs. Hit (Universo 6)

Monaka, presentado como el luchador más fuerte del Universo 7, es en realidad un guerrero débil. Sin embargo, Hit, en un acto de deportividad y respeto hacia Goku, se deja derrotar por Monaka, asegurando la victoria para el Universo 7. Comprende que podría haber sido derrotado en las circunstancias en que se encontraba y que, lo justo, es que venciese el oponente del Universo 7, aunque se tratase de una farsa que había inventado Bills (Monaka es, en realidad, una especie de repartidor intergaláctico).

A la postre, el Universo 7 gana el torneo, y Bills utiliza las Súper Esferas del Dragón para restaurar la Tierra del Universo 6, cumpliendo la promesa que motivó la competición. Este torneo no solo profundiza la relación entre los universos, sino que también introduce nuevos personajes y establece un tono más amplio para la narrativa de Dragon Ball Super, explorando el multiverso y las interacciones entre diferentes dioses y guerreros que darán lugar, además, al siguiente torneo, ya multiversal: **El Torneo de Poder.**

El Torneo de Poder

El Torneo de Poder es uno de los eventos centrales de Dragon Ball Super. Fue organizado por Zeno y su homólogo del futuro, los Reyes de Todo, como un evento entre los universos participantes para determinar cuáles merecían seguir existiendo. Participaron 8 de los 12 universos, ya que los más desarrollados (1, 5, 8 y 12) estaban exentos (teóricamente también tenían los guerreros más fuertes). Cada universo eligió a 10 combatientes, sumando 80 participantes, que pelearían en una batalla campal. El torneo se llevó a cabo en la Arena del Vacío, un espacio sin tiempo ni dimensiones. Los universos cuyos guerreros fueran eliminados serían borrados por los Zenos. Existe un ring central, con forma de peonza, y unas gradas circundantes.



235

El torneo tiene un límite de tiempo de 48 minutos, y los combates ocurren simultáneamente, con un enfoque en los guerreros más fuertes y sus estrategias.



236

El torneo comienza con un caos inicial, donde los Universos 9 y 10 son eliminados rápidamente debido a la superioridad de los guerreros de los universos rivales, especialmente del Universo 7, liderado por Goku, Vegeta y los Androides. El Universo 9 es el primero en ser eliminado, lo que marca el primer borrado masivo de un universo por los Zenos. A medida que avanza, los universos menos organizados son borrados. El Universo 6, a pesar de su fuerza, cae debido a la eliminación de guerreros clave como Hit, Cabba y la fusión de Kale y Caulifla (Kefla), derrotada por Goku al usar la Doctrina Egoísta (Ultra Instinto). Universos como el 2 y el 4 intentan utilizar tácticas creativas y guerreros peculiares, pero son finalmente superados por la fuerza bruta y la estrategia del Universo



237



238



239

7. El Universo 11 emerge como el mayor rival del Universo 7, gracias a su trío de élite: Dyspo, Toppo y Jiren.

Existen una serie de combates que van a ser determinantes en el desenlace del torneo, ofreciendo a los fans momentos épicos y muy emocionantes, algunos, al mismo nivel que los que se vivieron en *Dragon Ball* y *Dragon Ball Z*:

Goku y Hit contra Jiren: Ambos oponentes en el Torneo de Champa se salvan mutuamente del poder abrumador de Jiren. Ni siquiera la combinación de sus fuerzas es suficiente para poder eliminar al coloso del Universo 11. Finalmente es Hit quien decide enfrentar a Jiren en solitario, lo que significará su eliminación.

Dyspo vs. Freezer y Gohan: Gohan se sacrifica para mantener a Dyspo atrapado, permitiendo que Freezer lo elimine.



240

Mutenroshi vs. Jiren: No se trata de una pelea al uso, ya que el viejo maestro no tiene nada que hacer contra el gigante pálido… Pero enseña el camino a Goku para revelar un nuevo estado de calma y sosiego en la pelea, que despertará el Ultra Instinto. Mutenroshi, a fuerza de años y experiencia, puede obtener un estado similar, aunque incipiente, pero lo suficientemente eficaz para plantarle cara a Jiren y esquivarlo, aunque sea por unos instantes.



241

Toppo vs. Vegeta: Toppo revela su poder de Dios de la Destrucción, tras una intensa pelea, pero Vegeta, con un impulso emocional, utiliza su máximo poder para derrotarlo a costa de (casi) agotar su energía.

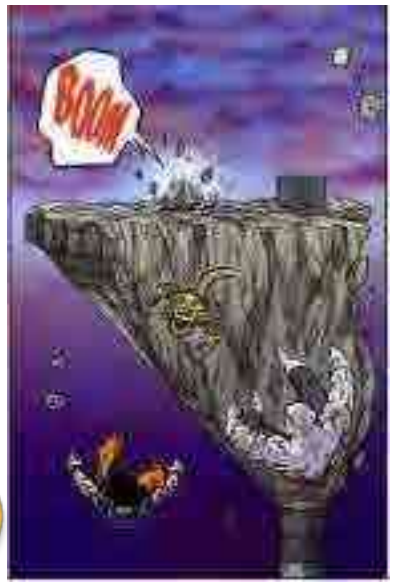
Jiren vs. el resto: Jiren, el guerrero más poderoso, enfrenta a los sobrevivientes del Universo 7, mostrando una fuerza abrumadora y pudiendo mantener a raya a varios rivales a la vez. Con solo Jiren (Universo 11) enfrentándose a Goku, Freezer y Androide 17 (Universo 7), se alcanza el cénit del arco argumental:

242



Goku y El Ultra Instinto: Goku alcanza nuevamente el Ultra Instinto, luchando casi de igual a igual contra Jiren. Sin embargo, su cuerpo no soporta la transformación, dejándolo vulnerable (aunque, mermando también las posibilidades de Jiren para el envite decisivo).

243



Sacrificio de Freezer y Goku: En un acto de desesperación, Goku y Freezer unen fuerzas para sacar a Jiren del ring. Ambos se sacrifican en el proceso, dejando a Androide 17 como el único sobreviviente. En el manga, la escena es bastante parca. Sin embargo, en el anime, el final del torneo de poder nos regala uno de los momentos más emocionantes en todo *Dragon Ball*, en todas las sagas, con una animación sublime, una banda sonora tremenda y un desenlace que supera con mucho al del manga. En el manga, el Androide 17 simplemente se escondió bajo una roca hasta que solamente quedó él.

Victoria de Androide 17: Gracias a su resistencia y estrategia, Androide 17 gana el torneo, otorgándole al Universo 7 la victoria. Como premio, Androide 17 recibe un deseo de las Súper Esferas del Dragón. Su deseo es revivir a todos los universos borrados, mostrando compasión y ganándose el respeto de todos, incluso de los Zenos. Estos admiten que, si el deseo hubiera sido egoísta, habrían destruido todo, revelando que el torneo fue una prueba de virtudes.

244



El Torneo de Poder no solo cierra una de las sagas más emocionantes de Dragon Ball Super, sino que deja multitud de personajes y universos que podrían, en cualquier momento, retomar protagonismo en un posible futuro arco (o, ser utilizados por Toei Animation en producciones como *Dragon Ball Heroes*.

A continuación, el cuadro de eliminaciones por orden cronológico, universo de los eliminados, protagonistas de la eliminación y sus respectivos universos:

Eliminación Nº	Participante	Procedencia	Eliminado por	Procedencia Eliminador
1	Lilibeu	Universo 10	Basil	Universo 9
2	Nink	Universo 4	Son Goku	Universo 7
3 y 4	Chappil y Comfrey	Universo 9	Son Goku	Universo 7
5	Hop	Universo 9	Vegeta	Universo 7
6 y 7	Orégano y Hyssop	Universo 9	Vegeta	Universo 7
8	Sorrel	Universo 9	Androide 18	Universo 7
9	Roselle	Universo 9	Freezer	Universo 7
10, 11 y 12	Basil, Lavender y Bergamo	Universo 9	Son Goku y Vegeta	Universo 7
13	Dium	Universo 10	Mutenroshi	Universo 7
14	Shousa	Universo 4	Krilin y Androide 18	Universo 7
15	Majora	Universo 4	Krilin	Universo 7
16	Krilin	Universo 7	Frost	Universo 6
17 y 18	Murisarm y Nigrissi	Universo 10 / 3	Cabba	Universo 6
19	Narirama	Universo 3	Hit	Universo 6
20	Napapa	Universo 10	Caulifla	Universo 6
21	Mechiop	Universo 10	Kale	Universo 6
22	Vuon	Universo 11	Kale	Universo 6
23	The Preecho	Universo 3	Tenshinhan y Mutenroshi	Universo 7
24	Murichim	Universo 10	Freezer	Universo 7
25	Tupper	Universo 11	Androide 18	Universo 7
26, 27 y 28	Zoirei, Kettle y Casseral	Universo 11	Kale y Caulifla	Universo 6
29	Cocotte	Universo 11	Androide 18	Universo 7
30	Jirasen	Universo 10	Ribrianne (Brianne de Chateau)	Universo 2
31	Vikal	Universo 2	Androide 17	Universo 7
32	Kakunsa (Sanka ku)	Universo 2	Androide 17	Universo 7
33	Botamo	Universo 6	Son Gohan	Universo 7
34	Jilcol	Universo 10	Jimeze	Universo 2
35	Rubalt	Universo 10	Piccolo	Universo 7
36	Obuni	Universo 10	Son Gohan	Universo 7
37	Kunshi	Universo 11	Hit	Universo 6
38	Caway	Universo 4	Mutenroshi	Universo 7
39	Dercori	Universo 4	Mutenroshi	Universo 7
40	Ganos	Universo 4	Mutenroshi	Universo 7
41 y 42	Hermila y Tenshinhan	Universo 2 / 7	Tenshinhan y Hermila	Universo 7 / 2
43 y 44	Doctor Rota y Prum	Universo 6 / 2	Vegeta	Universo 7

45	Maji Kayo	Universo 3	Jiren	Universo 11
46	Magetta	Universo 6	Vegeta	Universo 7
47	Mutenroshi	Universo 7	Mutenroshi (se rinde)	Universo 7
48	Jimeze	Universo 2	Freezer	Universo 7
49	Frost	Universo 6	Freezer	Universo 7
50	Hit	Universo 6	Jiren	Universo 11
51	Monna	Universo 4	Cabba	Universo 6
52	Cabba	Universo 6	Freezer	Universo 7
53 y 54	Kefla (Fusión de Kale y Caulifla)	Universo 6	Son Goku	Universo 7
55	Rozie (Su Roas)	Universo 2	Androide 17	Universo 7
56	Ribrianne (Brianne de Chateau)	Universo 2	Androide 18	Universo 7
57, 58 y 59	Zirloin, Zarbuto y Rabanra	Universo 2	Son Goku	Universo 7
60 y 61	Pirina y Saonel	Universo 6	Son Gohan y Piccolo	Universo 7
62	Katopesla	Universo 3	Gamisaras	Universo 4
63	Gamisaras	Universo 4	Piccolo	Universo 7
64	Shantza	Universo 4	Piccolo	Universo 7
65	Piccolo	Universo 7	Damon	Universo 4
66	Damon	Universo 4	Androide 17	Universo 7
67	Viara	Universo 3	Androide 18	Universo 7
68	Androide 18	Universo 7	Androide 18 (se sacrifica por A17)	Universo 7
69, 70, 71 y 72	Anilaza (Fusión de Koitsukai, Panchia, Bollarator y Paparoni)	Universo 3	Son Goku, Vegeta, Son Gohan, Androide 17 y Freezer	Universo 7
73 y 74	Dyspo y Son Gohan (sujetando a Dyspo)	Universo 11 / 7	Freezer	Universo 7
75	Toppo	Universo 11	Vegeta	Universo 7
76	Vegeta	Universo 7	Jiren	Universo 11
77, 78 y 79	Jiren, Son Goku y Freezer	Universo 11 / 7	Son Goku y Freezer (se sacrifican eliminando a Jiren)	Universo 7
Ganador	Androide 17	Universo 7	-	-

Torneos GT: Especial Capítulo 41 *¿"Quién Será el Sucesor de Mr. Satán"?*

El Tenkaichi Budokai para elegir al sucesor de Mr. Satán es un torneo que tiene lugar en el capítulo 41 de Dragon Ball GT. Este evento tiene como objetivo encontrar un digno heredero para el título de campeón mundial, ya que Mr. Satán, aunque aún venerado, siente que es momento de retirarse. Este torneo tiene lugar después de los viajes espaciales de Goku, Pan y Trunks y antes del inicio de la saga de los Dragones Oscuros.

El torneo se celebra en la clásica arena del Tenkaichi Budokai, pero con un tono más relajado y enfocado en el humor. Mr. Satán, como anfitrión, organiza el evento y pretende entregarle el título a alguien que pueda cargar con su legado como "protector de la Tierra". Sin embargo, como en ocasiones anteriores, Satán espera que no haya un verdadero desafío y que todo se mantenga bajo control.

Entre los luchadores inscritos destacan: Ub (Papayaman): El discípulo de Goku, que usa una máscara para ocultar su identidad y no robar el protagonismo del torneo.

Pan: La nieta de Goku, que demuestra su fuerza y habilidad a pesar de ser una niña.

Mr. Satán: Aunque actúa como organizador, se inscribe para mantener la ilusión de ser el "invicto campeón".

El torneo transcurre con combates rápidos y ligeros, donde Pan destaca derrotando a varios oponentes con facilidad, mostrando su potencial Saiyajin. Sin embargo, la atención principal se centra en Papayaman, quien deja entrever su verdadera fuerza sin revelar que es Ub (hasta el final). El enfrentamiento final enfrenta a Ub contra Mr. Satán. A pesar de



que Satán intenta evitar el combate, fingiendo lesiones y recurriendo a excusas, Ub se asegura de no lastimarlo mientras simula un golpe final que deja a Satán como "ganador". Este gesto es un acto de respeto hacia su maestro y su rol como símbolo de esperanza para la humanidad. Al final, Mr. Satán es declarado "ganador" y sucesor de sí mismo, manteniendo su título como campeón mundial. Pan se enfurece al ver la farsa, mientras Ub regresa a su vida normal como protector del planeta, dejando que Satán conserve la gloria ante el público. Este evento destaca más por su humor que por su acción, sirviendo como un respiro antes de los desafíos más oscuros de Dragon Ball GT.

Torneos GT: *100 años después de DBGT*

El especial de Dragon Ball GT, titulado "100 años después", tiene lugar un siglo tras los eventos de la serie principal y explora un mundo en el que los Saiyajin originales han desaparecido, pero su legado persiste. La trama se centra en Goku Jr., el tataranieto de Pan, quien es físicamente idéntico a Goku, pero carece de su valentía y habilidades de combate. La historia aborda su viaje personal de autodescubrimiento y conexión con el espíritu de su legendario ancestro.

La trama comienza mostrando a Pan, ahora una anciana, preocupada por el carácter tímido y apocado de Goku Jr., quien sufre acoso en la escuela y parece no tener la determinación de los guerreros Z. Un día, Pan cae gravemente enferma, lo que motiva a Goku Jr. a buscar una solución. Recordando las historias de las Esferas del Dragón, Goku Jr. decide embarcarse en una aventura para encontrarlas y pedir un deseo que cure a su tatarabuela. Durante su viaje, Goku Jr. enfrenta desafíos tanto físicos como emocionales, siendo perseguido por criaturas y enfrentándose a su propio miedo e inseguridad. En este proceso, muestra destellos del coraje y la fuerza que lleva en su interior. Eventualmente, tras superar varias pruebas, llega a la casa de Son Goku en el Monte Paoz, donde encuentra el Nyoibo y otras reliquias de su ancestro.

En un momento crucial, cuando está a punto de ser derrotado por un oso salvaje, Goku Jr. despierta sus poderes Saiyajin, logrando defenderse y confirmar su conexión con su linaje. Finalmente, encuentra la Esfera del Dragón de cuatro estrellas, un símbolo icónico de Goku, aunque el dragón Shenlong no aparece, sugiriendo que el viaje fue más una experiencia de crecimiento personal que una búsqueda por el deseo.



El especial concluye con un evento en el Tenkaichi Budokai, donde un rejuvenecido Son Goku (o una manifestación de su espíritu) observa desde la multitud, sonriendo y satisfecho con el legado que dejó. Goku Jr., aunque aún en formación, muestra que lleva la herencia de los Saiyajin en su corazón, marcando el comienzo de una nueva generación de guerreros, enfrentando a Vegeta Jr. Ambos son la viva imagen de sus ancestros.

Este especial es un emotivo epílogo que cierra el ciclo de Dragon Ball GT

CUADRO DE HONOR DE LOS TENKAICHI BUDOKAI

Tenkaichi Budokai

EDICIÓN	AÑO	GANADOR	FINALISTA	DETALLES
¿?	¿?	Mutenroshi	¿Tsuru?	Sin confirmación
¿?	¿?	Mutenroshi	¿Tsuru?	Sin confirmación
¿?	¿?	Mutenroshi	¿Tsuru?	Sin confirmación
¿?	¿?	Mutenroshi	¿Tao Pai Pai?	Sin confirmación
¿?	¿?	Mutenroshi	¿Son Gohan?	Sin confirmación
¿?	¿?	Akkman	¿?	
¿?	¿?	Akkman	¿?	
18?	741?	Panputt	¿?	
19?	744?	Panputt	¿?	
20	747?	Rey Chapa	¿?	
21	750	Mutenroshi (JC)	Goku	
22	753	Tenshinhan	Goku	
23	756	Goku	Piccolo (Ma Jr)	
24	767	Mr. Satán	Pirozhki	
25	774	Mr. Satán	Androide 18	Interviene Babidi
26	778	Mr. Satán	Majin Bu	
27	781	Mr. Satán	Majin Bu	
28	784	Mr. Satán	¿?	Goku se va con Ub

Cell Games

EDICIÓN	AÑO	GANADOR	FINALISTA	DETALLES
1	767	Gohan	Cell	Muerte de Cell

Anoyoichi Budokai

EDICIÓN	AÑO	GANADOR	FINALISTA	DETALLES
¿?	767	Goku	Paikuhan	Combate nulo

Tenkaichi Daibudokai

EDICIÓN	AÑO	GANADOR	FINALISTA	DETALLES
1	767	Mr. Satan	Gohan	Muere Bojack

Mifan Tenkaichi Budokai

EDICIÓN	AÑO	GANADOR	FINALISTA	DETALLES
¿?	750 alternativo	No hay	No hay	Se suspende a mitad

Torneo de Champa

EDICIÓN	AÑO	GANADOR	FINALISTA	DETALLES
1	779	Monaka	Hit	

Torneo de Poder

EDICIÓN	AÑO	GANADOR	FINALISTA	DETALLES
1	780	Androide 17	Jiren, Goku y Freezer	

Especial GT - Capítulo 41 ¿"Quién Será el Sucesor de Mr. Satán"?

EDICIÓN	AÑO	GANADOR	FINALISTA	DETALLES
1	780	Mr. Satán	Ub	

Especial GT - 100 años después de DBGT

EDICIÓN	AÑO	GANADOR	FINALISTA	DETALLES
1	889	Goku Jr? Vegeta Jr?	Goku Jr? Vegeta Jr?	





Capítulo 3: Del mito al logos. Cosmogonía de Dragon Ball

DRAGON BALL

ドラゴンボール





3- DEL MITO AL LOGOS: COSMOGONÍA EN DRAGON BALL

El concepto de "del mito al logos" describe uno de los cambios más significativos en la historia del pensamiento humano, que tuvo lugar en la antigua Grecia entre los siglos VII y VI a.C. Este cambio representa la transición de una explicación del mundo basada en narrativas míticas hacia una comprensión sustentada en la razón y el pensamiento lógico. Durante esta etapa, las explicaciones tradicionales sobre el origen del universo, los fenómenos naturales y la condición humana, que anteriormente estaban fundamentadas en mitos y relatos sobrenaturales, comenzaron a ser reemplazadas por interpretaciones racionales y sistemáticas. Este proceso es clave para entender el nacimiento de la filosofía y, por extensión, la cultura occidental.

En la tradición mítica, las explicaciones sobre el mundo se articulaban a través de relatos simbólicos que involucraban a dioses, héroes y fuerzas sobrenaturales. Estas historias no buscaban ser comprobadas racionalmente, sino que se aceptaban como verdades culturales transmitidas a través de generaciones. Ejemplos de esta tradición se encuentran en la Teogonía de Hesíodo, donde se narra la genealogía de los dioses y la creación del cosmos, o en los poemas de Homero, que exploran valores fundamentales como el heroísmo y la venganza mediante historias épicas. Estos mitos eran fundamentales para explicar el mundo y dar cohesión a las comunidades, pero carecían de la lógica crítica que caracterizaría a los desarrollos posteriores.

Con el surgimiento del logos, término griego que significa "razón", "discurso" o "principio", los pensadores griegos comenzaron a adoptar un enfoque diferente para interpretar el mundo. El logos implicaba un esfuerzo consciente por analizar y explicar la realidad a través de observación, reflexión y argumentación lógica. En lugar de recurrir a tradiciones o intervenciones divinas, estos primeros filósofos, conocidos como presocráticos, se centraron en buscar principios fundamentales y universales que explicaran los fenómenos naturales. Por ejemplo, Tales de Mileto propuso que el agua era el arjé, o principio primordial, de todas las cosas, mientras que Anaximandro habló de lo "indeterminado" (apeiron) como el origen del cosmos. Este enfoque marcó un cambio radical hacia el pensamiento crítico y sistemático. El paso "del mito al logos" no debe entenderse como un rechazo total al mito, sino como una transformación en la manera de

comprender el mundo. Los mitos no desaparecieron, pero fueron reinterpretados a la luz de nuevas herramientas conceptuales que privilegiaban la razón y el análisis. Este proceso sentó las bases para el desarrollo de la filosofía, la ciencia y el método racional. Filósofos como Heráclito, Parménides y Anaxágoras profundizaron en esta tradición al abordar cuestiones fundamentales sobre el cambio, la permanencia y la estructura del universo desde una perspectiva lógica (Kirk, 2002).

La idea de este paso fue desarrollada y popularizada por autores como Werner Jaeger y Karl Jaspers. Werner Jaeger, en su obra Paideia: los ideales de la cultura griega, argumentó que esta transición no fue un cambio abrupto, sino un proceso evolutivo que reflejaba un cambio en los ideales culturales de los griegos, quienes buscaron una forma más introspectiva y racional de relacionarse con el mundo (Jaeger, 1986). Por su parte, Karl Jaspers, en su teoría de la Era Axial, destacó cómo este fenómeno de racionalización también ocurrió en otras culturas, pero alcanzó su máxima expresión en la filosofía griega, marcando un antes y un después en la historia del pensamiento humano (Jaspers, 1949).

La transición "del mito al logos" puede relacionarse con la narrativa y la cosmogonía de *Dragon Ball*, donde vemos un cambio similar en la manera en que se representa y explica el universo a medida que la serie evoluciona. En su desarrollo, *Dragon Ball* mezcla elementos míticos con explicaciones más estructuradas y casi "científicas", reflejando esa misma transformación del pensamiento mítico al racional que marcó la filosofía griega antigua.

Los Mitos en Dragon Ball

Al inicio de *Dragon Ball*, la serie tiene una fuerte influencia mitológica y folclórica. Las historias se centran en artefactos mágicos como las Esferas del Dragón, que tienen un poder sobrenatural capaz de invocar a un dragón divino que concede deseos. Este elemento mágico no tiene una explicación lógica; simplemente existe como un hecho dentro del universo, en una línea similar a cómo los mitos griegos explicaban la creación del mundo a través de relatos sobre dioses y fuerzas sobrenaturales.

Asimismo, las figuras como Shenlong, Kami Sama o Enma Daio recuerdan a las deidades y figuras mediadoras de los mitos antiguos. Por ejemplo, Shenlong, el dragón celestial que concede deseos, tiene paralelismos con entidades míticas que cumplen los deseos de los humanos, como los genios de la lámpara en los cuentos orientales o los dioses olímpicos que interactúan directamente con los mortales. Aquí, las reglas del universo

son más simbólicas que racionales; el mundo simplemente funciona porque existe una entidad divina o mágica que lo regula.

El Logos en Dragon Ball

A medida que avanza la serie, especialmente en *Dragon Ball Z* y Dragon Ball Super, vemos una transición hacia una cosmogonía más estructurada y jerarquizada, donde las explicaciones del universo se basan en un "logos", es decir, en principios que buscan mayor coherencia y organización. Se introducen conceptos más elaborados y racionalizados, como el *ki*, la energía vital que los personajes aprenden a manipular mediante entrenamiento y disciplina, con reglas claras sobre su uso y límites. Esto sustituye el "misterio mágico" de los inicios por un sistema más técnico, casi científico, que estructura cómo los guerreros Z crecen en poder.

La estructura jerárquica del universo también se vuelve más clara y racional en *Dragon Ball Z* y *Super*. Se revela que existen universos múltiples, cada uno gobernado por un dios de la destrucción (Hakaishin) y supervisado por ángeles y el Rey Supremo, Zeno. Aunque estas entidades tienen atributos divinos, la organización de los universos responde a una lógica jerárquica más cercana a un sistema burocrático cósmico que a un relato mitológico. Por ejemplo, los ángeles siguen un estricto código de neutralidad, y los dioses tienen responsabilidades claras, como la creación o la destrucción de mundos.

Este cambio recuerda al pensamiento griego, donde los primeros filósofos presocráticos pasaron de atribuir la creación del cosmos a los caprichos de los dioses (mito) a buscar principios universales, como el arjé o sustancia primordial que explica el origen de todo. En *Dragon Ball*, esta búsqueda de explicaciones más sistemáticas y racionales se refleja en cómo los personajes descubren y exploran las reglas del universo en lugar de aceptarlas como un misterio incuestionable.

El Paso del Mito al Logos en los Combates

La evolución de los combates también refleja esta transición. En los primeros torneos y enfrentamientos de *Dragon Ball*, las luchas tienen un aire más mágico y espontáneo, con movimientos sorprendentes que parecen milagrosos, como el Kamehameha de Goku, que inicialmente se presenta como una técnica casi mágica. Sin embargo, en las sagas posteriores, las habilidades y técnicas se explican en términos más técnicos, como el control del ki, la manipulación del tiempo o las leyes del multiverso. Por ejemplo, en *Dragon Ball Super*, habilidades como el Ultra Instinto se presentan como el resultado de

un estado mental avanzado alcanzado mediante entrenamiento, en lugar de ser un don sobrenatural inexplicable.

La evolución de la cosmogonía en *Dragon Ball* no elimina los elementos míticos, sino que los reinterpreta y los integra en un sistema más complejo y racionalizado. Este proceso es similar al que describe Werner Jaeger en el paso "del mito al logos", donde la racionalización no destruye los mitos, sino que los transforma para darles un nuevo significado. Shenlong, las Esferas del Dragón y los dioses de la destrucción mantienen su presencia, pero su papel se redefine dentro de un cosmos con reglas más claras.

En última instancia, *Dragon Ball* utiliza esta transición del mito al logos para enriquecer su narrativa, ofreciendo una visión del universo que combina lo mágico y lo racional, permitiendo que los personajes y la audiencia exploren tanto la maravilla como la lógica del cosmos. Este equilibrio entre ambos aspectos es lo que ha permitido que la franquicia evolucione y se mantenga relevante a lo largo del tiempo.

En *Dragon Ball*, la relación entre los personajes principales y los seres divinos experimenta una notable evolución, desde una reverencia casi inalcanzable hacia lo sagrado en las primeras etapas hasta una integración más íntima y cotidiana en las sagas más avanzadas. Este proceso refleja una "normalización" de lo divino, que culmina con los protagonistas trascendiendo sus límites terrenales y alcanzando estatus divinos a través de sus últimas transformaciones, especialmente en Dragon Ball Super. Este fenómeno no solo redefine las relaciones entre humanos y dioses, sino que también transforma la narrativa central de la serie (Niebur, 2017).

Etapa inicial: Lo divino como inalcanzable y reverencial

En *Dragon Ball*, los seres divinos están representados de manera majestuosa y distante. Kami Sama, el Guardián de la Tierra, es introducido como una figura poderosa e inaccesible que los personajes ven con respeto y temor. La relación entre los humanos y los dioses es jerárquica y separada: los mortales deben demostrar ser dignos para siquiera acercarse a un ser divino. Por ejemplo, Goku entrena con Kami Sama solo después de superar obstáculos casi imposibles, mostrando una clara línea divisoria entre lo terrenal y lo celestial.

Los dioses, en esta etapa, representan el orden cósmico y son los responsables de mantener el equilibrio del universo. Su intervención directa en el mundo de los mortales es limitada y siempre en circunstancias extremas. Esto refuerza la idea tradicional del

mito, donde lo divino es misterioso y está más allá de la comprensión humana. Además, las potestades divinas son muy superiores a las humanas, prácticamente inalcanzables.

Dragon Ball Z: Interacción funcional y cooperación

En *Dragon Ball Z*, la barrera entre lo divino y lo humano comienza a desdibujarse. Los personajes interactúan con seres más poderosos, como Kaio Sama (el Rey Kai) y posteriormente los Kaioshin (Dioses Supremos). Aunque inicialmente estas figuras son tratadas con reverencia, su relación con los mortales se torna más funcional y cooperativa. Por ejemplo, Kaio Sama se convierte en un maestro para Goku, instruyéndolo en técnicas como el Kaio Ken y la Genkidama, marcando una transición hacia una relación más cercana y menos formal.

Esta tendencia se intensifica con la aparición de los Kaioshin en la saga de Majin Bu. Aunque son considerados los seres más altos en la jerarquía divina del universo, su interacción con los protagonistas revela vulnerabilidades. Los Kaioshin se ven superados en poder y dependen de los héroes para enfrentar las amenazas, mostrando que incluso lo divino tiene límites. Este cambio redefine la dinámica de poder y establece que los mortales pueden igualar e incluso superar a los dioses a través de su esfuerzo y crecimiento personal.

Dragon Ball Super: La normalización de lo divino

En *Dragon Ball Super*, la relación entre lo divino y lo mortal alcanza un nivel de integración sin precedentes. Los dioses de la destrucción, como Bills (Bills), y los ángeles, como Whis, se presentan no solo como entidades poderosas, sino también como personajes con características humanas: tienen caprichos, sentido del humor y defectos. Esta humanización de los dioses elimina la distancia reverencial que los separaba de los protagonistas.

Goku y Vegeta entrenan directamente con Whis, un ser superior incluso al Dios de la Destrucción, y comienzan a formar parte activa del equilibrio universal. Además, el Torneo de Poder introduce un multiverso con una estructura jerárquica clara: los Zeno, reyes supremos del multiverso, son retratados como niños juguetones con un poder absoluto pero una actitud pueril. Esta representación trivializa aún más lo divino y refuerza la idea de que los protagonistas pueden interactuar e influir directamente en el destino del cosmos. No en vano, el estatus que van adquiriendo es, cada vez, superior, pudiendo en cierta medida codearse con los dioses más poderosos y sus sirvientes, cuestión que es criticada, censurada y castigada por otro ser divino en uno de los arcos más emocionantes de *Dragon Ball Super*: Zamasu (Molina-Gavilán, 2006).

Transformaciones divinas: La trascendencia de los mortales

Un aspecto clave de esta normalización es que los protagonistas comienzan a alcanzar niveles de poder que trascienden lo terrenal y se adentran en lo divino. Esto se evidencia en las transformaciones avanzadas introducidas en Dragon Ball Super:

Super Saiyajin Dios: En la batalla contra Bills, Goku alcanza esta forma al realizar un ritual con la energía de otros Saiyajins. La transformación no solo lo conecta con el poder divino, sino que también simboliza una transición hacia un estatus celestial, siendo reconocido como un guerrero digno incluso por los dioses.

Super Saiyajin Blue: Una evolución del Super Saiyajin Dios combinada con el control del ki, lo que representa un dominio técnico y emocional sobre un poder divino. Esta forma demuestra que los mortales pueden integrar y perfeccionar energías divinas dentro de sí mismos.

Ultra Instinto: Esta transformación marca el pináculo de la trascendencia de Goku. Más que una transformación física, es un estado mental que incluso los dioses consideran extremadamente difícil de alcanzar. El Ultra Instinto establece a Goku como una figura que no solo rivaliza con lo divino, sino que lo supera en ciertos aspectos.

El desarrollo de estas transformaciones y la evolución de las relaciones con los dioses reflejan una narrativa de auto-superación y trascendencia. Goku y Vegeta representan la capacidad de los mortales para desafiar sus límites, no solo físicos, sino también cósmicos. La serie establece que la divinidad no es un estado fijo, sino algo que puede alcanzarse a través del esfuerzo, el aprendizaje y la evolución personal.

En este sentido, *Dragon Ball* reinterpreta la figura del héroe clásico, acercándolo a los dioses de las mitologías antiguas. Así como Hércules o Gilgamesh realizaban hazañas que los acercaban a lo divino, Goku y Vegeta superan las barreras de su naturaleza mortal para convertirse en símbolos de lo que los humanos pueden lograr.

La normalización de la relación entre los mortales y los dioses en *Dragon Ball* refleja un cambio significativo en cómo se representa lo divino en la serie. Desde la reverencia inicial hacia lo desconocido, pasando por la cooperación funcional, hasta la eventual trascendencia de los protagonistas, la narrativa muestra una evolución coherente y enriquecedora. Este proceso no solo redefine a los dioses dentro del universo de Dragon Ball, sino que también refuerza el mensaje central de la serie: que el potencial humano es ilimitado y que incluso las barreras más sagradas pueden superarse con determinación y esfuerzo (Pappas, 2005).

a) Creación, universos y realidad de los mismos





a. CREACIÓN, UNIVERSOS Y REALIDAD DE LOS MISMOS

En Dragon Ball Super, se introduce una cosmogonía mucho más elaborada que amplía considerablemente el universo conocido de la franquicia, explicando cómo los diferentes universos están estructurados, su creación y la forma en que interactúan entre sí. A continuación, se detalla toda esta información, incluyendo las conexiones temáticas y narrativas de los universos:

Creación de los universos y su composición

Según lo explicado en la serie por parte de Whis, el multiverso está compuesto por 12 universos numerados, cada uno con su propia composición, habitantes, dioses y características únicas. Estos universos fueron creados por el omnipotente **Zeno Sama (Rey de Todo)**, el ser supremo que gobierna sobre toda la existencia. Cada universo es mantenido en equilibrio por una jerarquía de seres divinos que incluye:



247

Kaioshins (Dioses de la Creación): Son responsables de crear y desarrollar planetas y formas de vida en sus respectivos universos.

Hakaishins (Dioses de la Destrucción): Encargados de destruir planetas y civilizaciones para mantener el balance universal.

Ángeles: Sirven como mentores de los Dioses de la Destrucción, ayudándolos a perfeccionar sus habilidades y asegurando que cumplan sus deberes sin descontrolarse.

Cada universo tiene un nivel de mortalidad, una métrica que evalúa el desarrollo general de sus civilizaciones y habitantes. Este nivel mide aspectos como la cultura, el poder y la moralidad de sus mortales. En este contexto, los universos con niveles de mortalidad bajos corren el riesgo de ser eliminados por Zeno Sama.

Los universos funcionan por parejas

Un detalle crucial del multiverso es que los universos están organizados en pares complementarios cuyas cifras suman 13. Por ejemplo:

Universo 1 y Universo 12.

Universo 2 y Universo 11.

Universo 3 y Universo 10.

Universo 4 y Universo 9.

Universo 5 y Universo 8.

Universo 6 y Universo 7.

La razón detrás de esta configuración no se explica explícitamente en la serie, pero parece simbolizar un equilibrio cósmico. Las parejas suelen compartir ciertas similitudes en sus características generales, aunque son opuestos en otros aspectos. Por ejemplo:



El Universo 6 y el Universo 7 son reflejos entre sí. Mientras que el Universo 7 es el hogar de los Saiyajins conocidos (Goku, Vegeta, etc.), el Universo 6 tiene su propia versión de los Saiyajins, como Cabba, Caulifla y Kale, que han evolucionado de manera distinta.

248

Universos con mayor desarrollo

En el contexto del Torneo de Poder, se revela que solo cuatro universos están exentos de participar debido a sus altos niveles de mortalidad, lo que indica un mayor desarrollo. Estos universos son:

Universo 1

Universo 5

Universo 8

Universo 12

Los niveles de mortalidad de estos universos superan los estándares establecidos por Zeno Sama, lo que demuestra que su población ha alcanzado un nivel de civilización avanzado y no requiere intervención divina inmediata.

Universos destruidos

Durante la historia, se menciona que originalmente existían 18 universos, pero Zeno Sama destruyó 6 de ellos en algún momento del pasado. Los motivos de esta destrucción no se explican en detalle, aunque podría estar relacionado con su carácter caprichoso y su capacidad para borrar lo que no le agrada. Esta acción sucede a causa del poder absoluto de Zeno Sama y la fragilidad del equilibrio universal.

El multiverso y los conflictos principales

Arco de Champa y el Torneo de los Universos 6 y 7

En este arco, Champa, el Dios de la Destrucción del Universo 6, propone un torneo contra su hermano Bills, el Dios de la Destrucción del Universo 7. El torneo decide qué universo obtendrá el control de la Tierra del Universo 7, ya que Champa desea trasladar la Tierra de ese universo al suyo para disfrutar de su gastronomía. Este arco sirve como introducción al concepto de los universos gemelos y destaca las similitudes y diferencias entre ellos.

El Universo 6, aunque similar al Universo 7, tiene sus particularidades:

Los Saiyajins del Universo 6 no tienen cola y no han sido conquistadores, sino protectores de su galaxia.

Namekianos del Universo 6 existen, pero no se muestran en este arco. También hay demonios del frío, de la misma raza de Freezer.

Arco de Zamasu y Goku Black

En este arco, se profundiza en el rol de los Kaioshins, particularmente con Zamasu, el Kaioshin del Universo 10. Su odio hacia los mortales lo lleva a desear la erradicación de toda forma de vida. Utiliza las Super Dragon Balls para intercambiar cuerpos con Goku (convirtiéndose en Goku Black) y desata el caos en varias líneas temporales.

Este arco introduce una dimensión más filosófica al explorar la relación entre los dioses y los mortales, destacando la arrogancia divina y las limitaciones de los Kaioshins para intervenir en los problemas universales.



El Torneo de Poder

El Torneo de Poder reúne a los universos con niveles de mortalidad más bajos, poniendo en riesgo su existencia, ya que el universo perdedor será borrado por Zeno Sama.

Los universos participantes son:

Universo 2 (cultura del amor y la belleza).

Universo 3 (altamente tecnológico).

Universo 4 (especialistas en sigilo y estrategias).

Universo 6 (similar al 7, pero con variaciones).

Universo 7 (hogar de Goku y compañía).

Universo 9 (considerado el menos desarrollado).

Universo 10 (destacado por sus guerreros).

Universo 11 (hogar de la Tropa del Orgullo, incluyendo Jiren).

Este torneo subraya las diferencias entre universos, como los estilos de lucha y los niveles de desarrollo, mientras establece un terreno común al destacar valores universales como el trabajo en equipo y el potencial de cada personaje. Al final, el sacrificio de Goku y Freezer para eliminar a Jiren lleva a Androide 17 a convertirse en el único superviviente y ganador. Su deseo de restaurar los universos eliminados no es extensivo (que se sepa) con los seis universos eliminados. El multiverso de Dragon Ball Super enriquece la narrativa al introducir una compleja estructura de universos interconectados, gobernados por seres divinos con roles específicos. La idea de los universos gemelos resalta el equilibrio cósmico, mientras que las diferencias en niveles de desarrollo y moralidad plantean preguntas sobre la relación entre los dioses y los mortales.

Cuestiones que no se acaban de explicar es por qué Zeno Sama creó los universos. Puede que, debido al carácter demostrado en la serie (semejante al de un niño pequeño, aunque cuando se pone serio es terrible) lo hiciese por mera diversión. Por necesitar un entretenimiento o, simplemente, por experimentar.

Sin embargo, en el episodio 10 de *Dragon Ball Daima*, se introduce una idea contradictoria (si no resulta complementaria) acerca de la creación de los universos. Y es que se explica que hubo un Majin Primordial, Majin Rymus, el cual asegura el Supremo Kaioshin que fue el creador de múltiples universos, que estableció a determinados glinds como él en el estatus de Kaioshins, protectores de cada universo y dioses de la creación. Hasta el momento, no existe información oficial en *Dragon Ball Daima* o cualquier otra obra de *Dragon Ball* que confirme si Rymus está por encima de Zeno Sama o si tienen algún tipo de relación directa. Sin embargo, considerando la narrativa general de la



franquicia y las jerarquías previamente establecidas, aquí hay un análisis basado en las dinámicas de poder del universo de Dragon Ball y lo que sabemos hasta ahora:

Zeno Sama: El Rey de Todo



Zeno es presentado como el ser supremo que gobierna el multiverso. Su poder es absoluto y lo coloca en la cima de la jerarquía universal.

Posee la capacidad de destruir universos enteros sin esfuerzo. Ha eliminado 6 universos previamente, reduciendo el total de 18 a 12.

Es de carácter caprichoso. Aunque infantil y despreocupado, su poder no tiene parangón en los eventos previos de Dragon Ball Super. Sin embargo, todos los seres divinos, incluidos los Kaioshins, Hakaishins y ángeles, le rinden pleitesía absoluta.

249

Super Majin Rymus en Dragon Ball Daima

En el episodio 10 de Dragon Ball Daima, Rymus es presentado como una entidad antigua con un rol primordial relacionado con la creación o mantenimiento del equilibrio universal. Aunque el episodio no detalla explícitamente su relación con Zeno, se sugieren algunos puntos clave:

Rymus como creador: Podría ser una figura asociada con la formación de los universos o un precursor del multiverso tal como se conoce. Según lo que se menciona, Rymus parece haber delegado responsabilidades en ciertas entidades como los Glinds, algo que recuerda la estructura de los Kaioshins y Hakaishins en los universos actuales. Esto sugiere que

Rymus podría operar en un nivel diferente al de Zeno, enfocándose más en la creación y desarrollo, mientras que Zeno se centra en el control y la destrucción.

Si bien el episodio no declara que Rymus esté por encima de Zeno, la narrativa parece plantear la posibilidad de que ambos existan en planos de poder diferentes. Aquí están algunas interpretaciones:

Zeno como autoridad suprema: Zeno podría ser el "administrador final" del multiverso, con un rol más relacionado con la supervisión y el orden absoluto, mientras que Rymus sería una figura creadora con un enfoque en la expansión o formación de la existencia.

Complementariedad de roles: Podría ser que Rymus representara la creación y Zeno el equilibrio (a través de la destrucción). En este caso, uno no estaría "por encima" del otro, sino que sus roles se complementarían en el ciclo cósmico.

No se ha establecido si Zeno y Rymus interactúan directamente, pero su coexistencia podría interpretarse de varias maneras:

Rymus como predecesor: Podría ser que Rymus existiera antes que Zeno y tuviera un rol en la configuración inicial del multiverso. Zeno, en este caso, sería una manifestación posterior encargada de mantener el balance.

Desafío narrativo: Si Rymus fuera más poderoso que Zeno, esto podría marcar un cambio importante en la narrativa de Dragon Ball, donde los mortales y los dioses tendrían que enfrentar una amenaza o autoridad más antigua y primordial.

Por ahora, Zeno sigue siendo presentado como el ser supremo en Dragon Ball, pero la introducción de Rymus en Dragon Ball Daima sugiere una exploración más profunda de la mitología cósmica de la serie. Hasta que no se den más detalles, queda abierta la pregunta de si Rymus es simplemente un creador subordinado al sistema de Zeno o una entidad aún más poderosa que podría redefinir la jerarquía cósmica de la franquicia.

Rymus muestra varias analogías con la figura de Brahma en la mitología hindú. Ambos desempeñan el rol de creadores del Universo y son considerados entidades supremas que supervisan el ciclo de la vida. Además, al igual que en la tradición hindú, donde existen figuras asociadas con el equilibrio (como Vishnu) y la destrucción (como Shiva), Rymus también tiene contrapartes en estos ámbitos, siendo el Supremo Sacerdote y Zeno los encargados de estos aspectos en el universo de *Dragon Ball*. Así como Brahma es reconocido como el origen de todas las formas de vida dentro del Universo, Rymus también es identificado como el creador de las diversas especies que habitan el Multiverso. (Wilson, 1840)



i. Tori Bot, el avatar del Creador



250

Debates acerca del personaje supremo en Dragon Ball, mientras no se clarifique, aparte, existe un ser que en verdad no tiene comparación, contraparte ni tampoco puede ser equiparado a ningún otro, ya que es el verdadero creador: Tori Bot.

Como ya hemos comentado anteriormente, se trata del avatar o alter ego del mismísimo Akira Toriyama dentro de sus propias viñetas. Es él el encargado de crear las viñetas, los personajes, las bolas, los dragones… paisajes, ropa, complementos, combates, diálogos…

No hay nada ni nadie por encima. Él dibuja a los creadores y a los destructores del universo *Dragon Ball*.

Si se permite la analogía, resulta un personaje similar a Tom Bombadil en *El Señor de los Anillos* (al que se la considera un avatar del propio J.R.R. Tolkien dentro de la obra o, de Eru Ilúvatar):

"El Antiguo, eso es lo que soy. Prestad atención, amigos míos: Tom estaba aquí antes que el río y los árboles. Tom recuerda la primera gota de lluvia y la primera bellota. Abrió senderos antes de que apareciese la Gente Grande, y vio llegar a la Gente Pequeña. Estaba aquí antes que los Reyes y los sepulcros y los Tumularios. Cuando los Elfos marcharon hacia el oeste, Tom ya estaba aquí, antes de que los mares se replegaran. Conoció la oscuridad bajo las estrellas antes de que apareciera el miedo, antes de que el Señor Oscuro viniera de Afuera." (Tolkien, 1954. Pág. 154).

Nada la afecta, no tiene padre, es el antiguo, el que no puede ser dominado, al que el anillo no hace efecto… Como a Tori Bot en *Dragon Ball*. Nada puede destruirlo ni dañarlo: Él dispone gracias al poder de su lápiz y las ideas que surgen de su mente.

Sin embargo, Toriyama introdujo el personaje de manera consciente y a cartas destapadas, mientras que el otro genio, el de la literatura fantástica, jamás acabó de desvelar el origen de su personaje, ni siquiera en su correspondencia, dejándolo como uno de los focos de acalorado debate, todavía hoy, entre los más acérrimos entendidos y aficionados.



251

El personaje de Tori Bot fue creado por Akira Toriyama como una especie de "representación" o "avatar" de sí mismo dentro de sus obras, una forma de jugar con la idea de la figura del autor dentro de la narración de ficción. La "bot" en su nombre se refiere a la palabra "robot", lo que hace referencia a su apariencia mecánica y un poco torpe, en contraste con los personajes más heroicos o poderosos que suelen habitar los mundos de Toriyama.



252

Tori Bot tiene una apariencia de robot humanoide, con una cara simple y unos ojos grandes, una estética que recuerda a otros personajes creados por Toriyama, como los androides de Dragon Ball. A menudo se le presenta como una figura pequeña y algo hierática, por robótica, con una actitud que resulta cómica e incluso un poco autocrítica, reflejando la personalidad de Toriyama de una manera ligera y divertida.

Tori Bot tiene una estructura de robot con rasgos que lo hacen parecer humano, pero con la obvia diferencia de ser una máquina, lo que refuerza la idea de que es una creación de Toriyama misma.



253

Como es común en el estilo de Toriyama, Tori Bot tiene una cara que, aunque simple, refleja una amplia gama de emociones. Es una cara en la que la simplicidad es clave para crear una sensación cómica. Tori Bot tiene una personalidad cómica, inocente y, a veces, un poco torpe. Se comporta como una

figura un tanto ingenua que se enfrenta a situaciones fuera de lo común. Su presencia, sin embargo, no es solo cómica, sino también autoreferencial, ya que se interpreta como una crítica ligera o una forma de Toriyama de reírse de sí mismo como creador. A menudo hace comentarios sobre su propia existencia y el proceso creativo, lo que hace de él un personaje metanarrativo que rompe la cuarta pared.

Apariciones en Dr. Slump y Dragon Ball

Tori Bot aparece en Dr. Slump, una de las primeras obras de Akira Toriyama, que fue un éxito en la década de 1980. En Dr. Slump, Tori Bot se presenta como una figura cómica que hace breves apariciones en los episodios, generalmente en momentos en los que Toriyama quiere introducir una escena humorística o absurda.

Tori Bot no tiene un papel central en *Dr. Slump*, pero se incluye como parte del estilo único de Toriyama de mezclar lo absurdo con lo cómico en su obra. Se puede encontrar en algunas viñetas como una especie de alter ego de Toriyama, participando en la locura que caracteriza a la serie.



En *Dragon Ball*, Tori Bot también hace apariciones de manera similar, aunque con más frecuencia en momentos de relajación o interacción cómica. En la serie, Tori Bot no tiene una función narrativa importante, pero sus intervenciones sirven como momentos de alivio cómico o, a veces, como formas de explicar o justificar aspectos del universo Dragon Ball de una manera ligera.

Un ejemplo de su presencia es cuando Tori Bot aparece en un panel de Dragon Ball para hacer comentarios humorísticos sobre los eventos en curso, o para expresar comentarios sobre la historia y los personajes, a veces rompiendo la cuarta pared.



255



256



257



258

Aunque Tori Bot no aparece de forma prominente en Dragon Ball Super, la referencia a su existencia se mantiene, dado que Toriyama sigue utilizando elementos de metanarrativa y humor autoreferencial en sus trabajos más recientes.

Uno de los aspectos más interesantes de Tori Bot es su rol metanarrativo. Es una representación visible de la idea de que el autor, Akira Toriyama, está detrás de la creación de sus mundos y personajes, pero lo hace de una manera juguetona, sin que su presencia sea seria ni trascendente. Tori Bot es como una especie de "comentador" que no interfiere en el desarrollo de la trama, pero sí ofrece un toque personal y cómico al estilo de Toriyama. A través de Tori Bot, Toriyama establece una conexión más directa y entretenida con el público, haciendo que los lectores y espectadores sean conscientes de que están disfrutando de un producto hecho por él, pero de una forma más liviana y cómica. Aunque Tori Bot es en su mayoría una figura solitaria, sus interacciones con los personajes de *Dragon Ball* y *Dr. Slump* suelen ser simples, en ocasiones con ellos mostrándose sorprendidos o incluso confundidos por la existencia de un "robot" que, de alguna manera, parece ser una manifestación de su creador.

Es común ver a Tori Bot en situaciones cómicas, a veces interactuando con personajes como Arale en *Dr. Slump* o Goku en *Dragon Ball*. Sin embargo, su rol no afecta

significativamente la trama principal de las series. Tori Bot es un personaje divertido y metanarrativo que proporciona un toque cómico y autorreferencial a las obras de Akira Toriyama, apareciendo tanto en Dr. Slump como en Dragon Ball. Su presencia resalta la conexión entre el autor y sus creaciones, sirviendo como un recordatorio de que, en el universo de Toriyama, lo absurdo y lo humorístico siempre tienen cabida. Tori Bot nunca ha sido una figura protagonista, pero su influencia en la obra y el estilo de Toriyama es innegable. Bueno estaría poder ver un enfrentamiento, aún en clave de humor, entre las deidades de Dragon Ball al completo y Tori Bot, con el *gi* de la Escuela de la Tortuga y la pluma de dibujo haciendo las veces del báculo sagrado de Goku.



259

ii. Zeno Sama, el Rey del Todo



260

Como hemos comentado anteriormente, de manera inevitable, ya se ha tenido que hablar sobre Zeno Sama para poder explicar la cosmogonía del universo *Dragon Ball,* pero… ¿Quién es? ¿Es de verdad el máximo exponente divino, no ya universal, sino multiversal? En cierta medida, todo lo que se nos dice en *Dragon Ball Super* y, a tenor de las reacciones de los Dioses de la Destrucción y los Kaioshins, hasta de los ángeles, nos dan indicios que parecen suficientes en sentido positivo. Y, sin embargo, hay preguntas que no tienen una respuesta clara y que, con la aparición de otro ser omnipotente en cuanto a creación se refiere, todavía se enredan más.

La aparición de Zeno Sama se lleva a cabo en un contexto donde, hacía muy poco, se nos descubren unas deidades superiores, como es el caso de Bills, que puede poner fuera de combate a todo un Súper Saiyajin 3 con un solo toque (que, no es cosa menor…). Bills tiembla delante de Zeno Sama y teme por su seguridad ante el mínimo cambio de humor del Rey del Todo.

"El Rey de Todo es la persona que está en la cima de los doce universos. ¡Si el Rey de Todo quisiera, podría destruir los doce universos en un segundo! Él no pelea... sin embargo, es el más fuerte. Increíblemente poderoso y fuerte." Asegura Bills, refiriéndose a Zeno en el capítulo 40 del anime.

Su etimología deja claro que es el que está por encima de todos. No tiene igual (pero sí…): Zeno (全王, Zen'ō en japonés), significa literalmente "Rey de Todo" o "Rey del Todo". El prefijo "Zen" (全) significa "todo" o "completo". "Ō" (王) se traduce como "rey". Su nombre refuerza su estatus como el gobernante supremo de todos los universos. En algunas traducciones, se le llama "El Omni-Rey" o "Rey del Multiverso". También Zenno, en japonés, significa "Todopoderoso".

La idea detrás de Zeno es representar una entidad máxima que no tiene rival en poder, pero cuya personalidad está desprovista de maldad o egoísmo, lo que le da un carácter único entre los seres todopoderosos.



Zeno tiene una apariencia diminuta y colorida. Es bajo y pequeño, con un cuerpo redondeado y una cabeza grande. Su piel es azul y púrpura, con dos líneas laterales en su rostro. Su vestimenta es igualmente llamativa, con una túnica rosa y amarilla con el kanji "全" (todo) inscrito en su pecho.



261

Zeno es infantil, inocente y alegre, a menudo comportándose como un niño pequeño. A pesar de su poder absoluto, no tiene un aire de autoridad imponente ni de amenaza directa, pero su inocencia lo hace impredecible y peligroso. No comprende completamente el impacto de sus decisiones y, aunque no tiene malas intenciones, puede borrar universos enteros sin pensar en las consecuencias emocionales o éticas. Disfruta de actividades simples y juegos, como el torneo de poder, que se originó como una forma de entretenimiento para él.



262

Zeno aparece por primera vez en el episodio 40 (anime) y el capítulo 13 (manga) de *Dragon Ball Super*, al final del Torneo entre el Universo 6 y el Universo 7. Su llegada sorprende a todos, incluso a los dioses de la destrucción y los ángeles, quienes se postran ante él en señal de respeto.

Akira Toriyama concibió a Zeno como el ser más poderoso del multiverso, pero con una personalidad que rompiera las expectativas de los espectadores. En lugar de ser un personaje serio o imponente, Zeno es pequeño, infantil y despreocupado, lo que genera un contraste sorprendente con su inmenso poder.

Aunque no se explica su origen exacto, Zeno ha existido desde tiempos inmemoriales y está considerado como la máxima autoridad. En algún momento, destruyó seis universos, reduciendo el multiverso de 18 a 12 y, como hemos comentado, teóricamente debió haberlos creado del mismo modo, anteriormente (o eso se da a conocer en la serie).

Zeno es el soberano absoluto de los 12 universos que componen el multiverso. Su rol principal incluye la supervisión del Multiverso: Zeno gobierna todos los universos, asegurándose de que mantengan cierto equilibrio. Sin embargo, su criterio para la destrucción o conservación de universos es arbitrario y muchas veces influido por su estado de ánimo. Tiene la capacidad de emitir juicio supremo: Posee la autoridad para destruir universos completos o restaurar el orden si lo considera necesario. Los dioses de la destrucción, ángeles y Kaioshin responden ante él, lo que lo convierte en el centro y cúspide de la jerarquía divina.

Zeno es, además, el responsable de convocar el Torneo de Poder, un evento que reúne a los luchadores más fuertes de todos los universos para competir por su supervivencia. La idea fue inspirada por su fascinación por los combates.

Zeno Sama es, sin duda, el ser más poderoso del multiverso de Dragon Ball Super. Sus habilidades incluyen el Borrado Absoluto, donde puede eliminar de la existencia cualquier cosa, desde un individuo hasta universos enteros, sin esfuerzo ni posibilidad de resistencia. Durante Dragon Ball Super, Zeno destruyó los universos eliminados en el torneo con solo levantar la mano.

En el pasado, redujo el número total de universos de 18 a 12 con la misma facilidad.

También posee una Omnipotencia Práctica: Aunque Zeno no demuestra habilidades de combate tradicionales, su capacidad para eliminar cualquier cosa lo sitúa como un ser omnipotente dentro del multiverso. Ningún personaje puede igualar su poder.

Aunque es más discutida, se le atribuye la Existencia Atemporal: Zeno parece estar fuera de las limitaciones del tiempo y el espacio, en tanto que en la saga de Zamasu, un segundo Zeno (del futuro) es traído al presente sin conflictos de continuidad o paradojas temporales. Sin embargo, esta característica da pie a la atribución de una carencia o limitación: No es omnipresente en el tiempo ni omnipotente respecto a éste. Esto quiere decir que hay tantos Zeno como momentos en el tiempo marquemos… ¿No sería más lógico que fuese el mismo, uno solo, en **todos** los momentos? De la misma manera que pudo traerse un Zeno del futuro… Podrían juntarse muchos más, restándole exclusividad divina para con el universo (está sometido al tiempo y no al revés). Zeno del Futuro es una versión alternativa de Zeno que proviene de la línea temporal destruida por Zamasu.



Ambos Zenos coexisten en el presente, compartiendo la misma autoridad y poder. Zeno elimina por completo la línea temporal en la que Zamasu ha tomado el control, acabando con él y con toda su existencia. Este evento demuestra su poder absoluto y su falta de interés en preservar detalles menores si afectan el equilibrio.



263

Sin embargo, posee inmunidad Total: Ninguna técnica, arma o poder puede dañarlo. Incluso seres extremadamente poderosos como los ángeles o Zamasu no pueden amenazarlo.

Zeno está constantemente acompañado por el Gran Ministro, quien actúa como su consejero y protector. Esta relación refuerza su estatus como el ser supremo al que incluso los ángeles deben obediencia. El Gran Ministro es el guardián principal de Zeno, encargándose de transmitir sus órdenes y de mantener el equilibrio en el multiverso según su voluntad.

Todos los dioses de la destrucción temen profundamente a Zeno. Incluso Bills, el dios de la destrucción del Universo 7, se muestra extremadamente cuidadoso en su presencia.



264

Zeno tiene una relación única con Goku, quien se dirige a él de manera informal como "Zeno-chan". Goku incluso le promete traerle diversión y le presenta la idea del Torneo de Poder. Esta relación cercana es vista con asombro por los otros dioses.

Zeno Sama es la personificación del poder absoluto en Dragon Ball Super, pero presentado con una dualidad fascinante: una apariencia infantil e inocente que esconde un poder inigualable. Su papel en la serie subraya tanto el alcance del multiverso como la importancia del equilibrio y la supervivencia en un cosmos regido por fuerzas omnipotentes.

iii. Dioses de la Creación

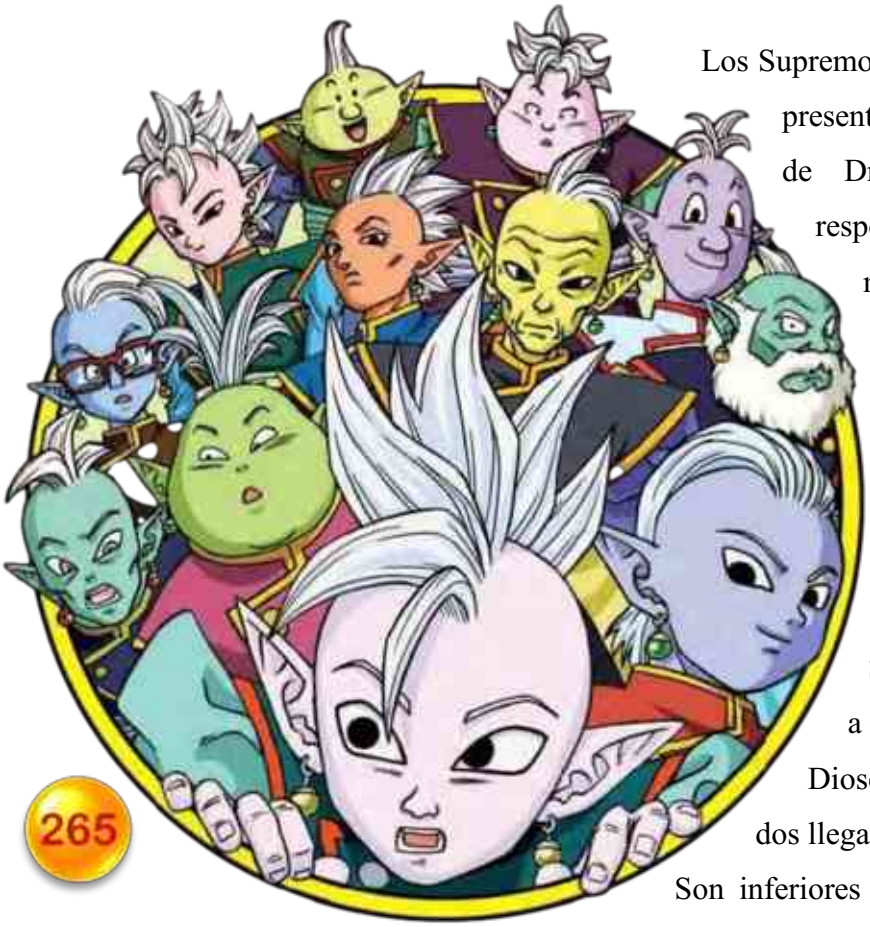
Dentro de la cosmogonía de *Dragon Ball* hay todo un articulado de divinidades que tienen potestades distintas, con poderes casi ilimitados y, otras, algo menores. Sin embargo, en todos y cada uno de los diferentes escalones, hay presentes una serie de capacidades muy superiores a las de los seres comunes y corrientes, incluso en algunos casos y dependiendo de la jerarquía, mayores que las de los seres más poderosos del universo.

De entre las diferentes deidades, hay una parte (que son la mayoría) que tienen la función y la posibilidad de crear: Son los Dioses de la Creación. Como también podemos ver en la serie, tienen el poder para destruir, si se lo proponen. El caso más significativo en este sentido es el de Zamasu, que se trata ni más ni menos que el aprendiz de Gowasu para alcanzar el puesto de Kaioshin y que, sin embargo, utiliza sus poderes para destruir, cuestión que le está bastante limitada y que tiene como titular a los Dioses de la Destrucción.

Como hemos visto, Zeno Sama es el que se encuentra por encima de todos los demás dioses, teniendo igual potestad para la destrucción como para la creación (o eso ha sido así hasta ahora, que ha surgido la figura de Rymus quien, al parecer, es el ser supremo encargado de crear, mientras que Zeno, parece, tiene decantación por la destrucción aunque, como se dijo, todavía está por ver…). Los dioses que, en rango, van inmediatamente por debajo de Zeno son (además de los dioses de la destrucción y los ángeles, que tendrán su propio apartado) todos y cada uno de los Dioses de la Creación, encarnados en la figura de los Supremos Kaioshin (que son la figura más importante dentro de los Kaioshin de cada universo, algo así como su líder y coordinador), luego, los Kaioshin (hay una cifra indefinida de ellos para cada universo, encargados de una zona concreta del mismo), por debajo de ellos está el Gran Kaio Sama (o jefe de los Kaios, que a su vez se reparten ese trozo de universo en pequeñas porciones, por regla general, repartidas en los cuatro puntos cardinales), por debajo, el juez que determina la transmigración de las almas en los mundos que están bajo la influencia de los Kaios, del de los vivos al de los muertos (o más allá) y determina si han de pasar al paraíso o al infierno y, por último, los dioses de cada uno de los planetas, también conocidos como “los guardianes”, como son el Kami Sama de la Tierra o el Saichoro (o Gran Patriarca) de Namek. En cualquier caso, comentaremos a continuación quiénes son cada cual, qué poderes, funciones, características y atributos tienen y otros datos que son de interés.



Supremos Kaioshin y Kaioshin cardinales



Los Supremos Kaioshin son entidades divinas presentes en cada uno de los universos de Dragon Ball. Son los dioses responsables de la creación y el mantenimiento del orden y la vida dentro de sus respectivos universos, actuando como contrapartes de los Dioses de la Destrucción, quienes tienen el rol de destruir para equilibrar. Tanto es así que la vida de los Supremos Kaioshin están ligadas a las vidas de sus respectivos Dioses de la Destrucción. Si uno de los dos llega a morir, también lo hará el otro.

Son inferiores en cuanto a poder, aunque son muy sabios, comedidos, estrategas y suelen basar sus actuaciones y comportamientos en la razón y la lógica. Pese a que todos los Supremos Kaioshin provienen de la misma raza (según lo que nos aporta *Dragon Ball Daima*, son Glinds y nacen del mismo árbol dorado, como si de frutos se tratasen, dentro del Planeta Glind, en el Mundo Demoníaco), tienen diferencias físicas, también en el carácter, con personalidades diferentes y muy marcadas. Sin embargo, que todos nazcan de los árboles Glind los convierte materialmente en hermanos (aunque hay cinco árboles Glind).



Todos tienen rasgos físicos semejantes, con grandes ojos, aspecto jovial, pieles



267



268



269



coloreadas claras y cabello blanco. Además, todos los Supremos Kaioshin van vestidos de la misma manera, con atuendos de acuerdo a su estatus y condición en la élite divina, con grandes hombreras y casacas, pantalones y botas elegantes.

Pese a no contar con un poder desorbitante, como sí tienen los Dioses de la Destrucción, se dice de los Kaioshin que podrían vencer a personajes como Freezer (en el arco de Namek, en *Dragon Ball Z*) de un solo golpe. Esto podría situarlos a un nivel cercano al de un Súper Saiyajin en su máximo nivel (como Goku cuando peleó contra Cell).

Sin embargo, cuando Shin, el Supremo Kaioshin del Universo 7, descubre el poder de los Guerreros Z en el arco de Majin Bu, se siente abrumado.

Poseen todos ellos, no obstante, diferentes capacidades que les dan mucha ventaja en batalla. Son capaces de paralizar a un rival (como hizo Shin con Gohan en estado de Súper Saiyajin 2), utilizar una potente telequinesis, también pueden aumentar la gravedad para determinados cuerpos, o el peso, o teletransportar objetos distantes hasta ellos, teletransportarse a sí mismos y a otros (hasta incluso, de una punta a la otra del universo), pueden crear objetos, crear seres vivientes, crear astros y planetas y dotarlos de vida, además de reconstruir o reponer planetas destruidos anteriormente.

Dentro del escalafón divino son seres extremadamente respetados, hasta incluso, inéditos para los de rango inferior. Piccolo, por ejemplo, reconoce en Shin su aura

divina, aunque no sabe exactamente cómo ubicarlo (cabe recordar que Piccolo, en el arco de Majin Bu, es la resultante de la asimilación de Nail, Piccolo y… Kami Sama, el anterior Dios de la Tierra). De la misma manera, el Kaio Sama que entrenó a Goku nunca lo había visto, lo que da una idea de la enorme importancia con que cuentan estos seres de este rango.

En *Dragon Ball Z* pudimos ver hasta cuatro distintos Supremos Kaioshin, solamente para el Universo 7 (que, recordemos, es el correspondiente a Goku y compañía):



Dai Kaioshin: Es el más grande y grueso de los Kaioshin. Su poder fue mayor que el de cualquier otro Kaioshin de su universo. Era el más sabio de los 5 que había en la época, y su líder (los demás ostentaban un cargo cardinal, basado en el dominio de una zona determinada del universo7, mientras que él los coordinaba). Podía pelear perfectamente contra Majin Bu, además de poder sacar todo un arsenal de poderes mágicos y divinos que lo hacían más peligroso. Sin embargo, era de corazón afable y puro. Al ser absorbido por Majin Bu, hizo que éste perdiera gran parte de su agresividad y pudo apaciguar su carácter, haciendo de él un ser parecido a un niño pequeño donde, más que maldad, lo que había era inocencia (aunque la parte malvada siempre quedó, como veremos). En *Dragon Ball Super* fue el único que pudo contener a Moro en un pasado remoto. Posteriormente, vuelve (desde dentro de Majin Bu) para ayudar a Goku y Vegeta en la pelea contra el devorador de planetas.



Ro Kaioshin: Traducido literalmente como "Antiguo Kaioshin" o, también se le llama "Antepasado" (Gosenzosama), fue el Kaioshin de 15 generaciones antes que el Supremo Kaioshin que conocemos. Su poder no es físico, sino que tiene un poder mágico impresionante, resultado de su fusión *Pothala* (como explicaremos en el apartado de fusiones) con una bruja. Además de los poderes característicos de los Kaioshin, puede desbloquear el poder latente de un ser de un modo increíble (algo parecido a lo que puede hacer el Saichoro de Namek, pero a otro nivel).





271

Puede crear objetos mágicos, como bolas videntes (como la de Baba), entregar su vida a voluntad (se la da a Goku, muriendo él) y, un detalle que Goku captó enseguida: Es un viejo verde como Mutenroshi. Le ofrece fotografías sexys de Bulma para que los ayuden en el arco de Majin Bu, pero el anciano asegura que no le son necesarias, que con sus ojos de Dios puede ver lo que quiera. Salió de la Espada Z, donde había sido encerrado mucho tiempo atrás por sus enemigos, a causa del miedo que le tenían por su increíble poder.

Kaioshin: O, simplemente, Shin (aunque, según desvela en *Dragon Ball Daima*, su verdadero nombre de pila es Nahare). Se trata del Supremo Kaioshin durante los eventos de Majin Bu y posteriores, desde Z en adelante. Llega a ostentar el cargo supremo de su rango a causa de que los demás Kaioshin fueron exterminados por Majin Bu. Shin, a pesar de ser el más joven de los cinco, acaba siendo el único de los cinco, pasando a ser el Supremo Kaioshin y, por ende, contraparte del Dios de la Destrucción.



272

Shin, como hemos comentado, tiene poder suficiente para poder derrotar al Freezer de Namek sin ninguna complicación. Sin embargo, a partir del nivel de poder exhibido por los Guerreros Z en el arco de Cell, se vería sobrepasado. Sin embargo, Shin es inteligente y un buen estratega y consejero aunque, debido a su juventud (para ser un Kaioshin) desconoce gran parte de las cosas que debería saber en su puesto. El Ro Kaioshin, quien se queda junto a él una vez liberado de la Espada Z, le sirve de guía y complemento por

lo que, en realidad, el puesto y el cargo es ostentado por ambos, de facto (aunque de iure el viejo Kaioshin solamente lo sea de un modo emérito).



273



274

Kibitoshin: Es el resultado de la fusión *Pothala* entre Shin y Kibito. Cuando el Ro Kaioshin les cuenta acerca de las propiedades de los pendientes que llevan todos los Kaioshin, capaces de permitir la fusión de dos seres si los coloca cada uno en una oreja distinta, tanto Kibito como Shin se sienten muy sorprendidos, ya que ninguno de los dos había oído hablar de esta capacidad, demostrando una vez más que son altamente inexpertos comparados con el Antepasado. La fusión de ambos cuenta con un gran poder y sus capacidades combinadas, aunque insuficientes para vencer a Bu.

En el resto de universos también hay un Supremo Kaioshin. Cada uno es distinto a los demás, con sus propias características y personalidad. Son los siguientes:

UNIVERSO 1	UNIVERSO 2	UNIVERSO 3	UNIVERSO 4	UNIVERSO 5	UNIVERSO 6
ANAT	**PERÚ**	**EA**	**KUR**	**OGMA**	**FUWA**
					
UNIVERSO 7	**UNIVERSO 8**	**UNIVERSO 9**	**UNIVERSO 10**	**UNIVERSO 11**	**UNIVERSO 12**
SHIN	**ILL**	**ROU**	**GOWASU**	**KAI**	**AG**
					

ANAT, el Supremo Kaioshin del Universo 1, es conocido por su carácter sereno y su enfoque racional. Se siente profundamente orgulloso del sobresaliente desarrollo de su universo, lo cual atribuye a su colaboración eficaz con el Dios de la Destrucción. Juntos han conseguido un equilibrio admirable.

PERÚ, quien representa al Universo 2 como su Kaioshin supremo, se caracteriza por una gran determinación y una fuerte inclinación hacia la fuerza como medida de éxito. Su temperamento inflexible lo hace chocar con quienes no comparten su visión, pero tiene plena confianza en la capacidad de los habitantes de su universo.

EA, del Universo 3, prioriza la lógica, la tecnología y el avance científico sobre cualquier otra cosa. Tiende a mirar por encima del hombro a quienes carecen de su enfoque

analítico. Los habitantes de su universo, en su mayoría seres tecnológicos o híbridos, cuentan con su total respaldo gracias a su afinidad con el progreso.

KUR, guardián del Universo 4, destaca por su carácter calmado, aunque suele infravalorar a quienes no logran mantener una postura serena ante los desafíos.

OGMA, el Supremo Kaioshin del Universo 5, es un ser equilibrado que aprecia por igual la inteligencia y la fuerza. Aunque suele mostrarse pacífico, en situaciones críticas puede revelar una naturaleza algo temerosa.

FUWA, del Universo 6, suele transmitir una sensación de cansancio perpetuo. Tiene una perspectiva bastante pesimista, considerando que muchas circunstancias se tornan en problemas innecesarios.

SHIN, antiguo Kaioshin del Este del Universo 7, logró sobrevivir a la catástrofe provocada por Majin Bu gracias al sacrificio del Gran Kaioshin. Aunque joven e inexperto, ha aprendido de sus errores y ahora ocupa el rol de Kaioshin principal del Universo 7, trabajando en conjunto con el Anciano Kaioshin.

ILL, el Kaioshin del Universo 8, se siente atraído por la planificación y la ejecución de estrategias. Sin embargo, su tendencia a distraerse provoca errores que su Dios de la Destrucción usualmente debe corregir.

ROU, del Universo 9, es un ser conflictivo, vanidoso e ineficaz en sus responsabilidades, lo que genera tensiones dentro de su propio equipo.

GOWASU, líder del Universo 10 y maestro de Zamasu, es un defensor de la observación pasiva. Considera que los humanos deben desarrollarse sin interferencias divinas, lo cual refleja su visión tranquila y reflexiva de los acontecimientos.

KAI, el Kaioshin del Universo 11, representa la justicia y la cooperación. Enfocado en mantener el orden, trabaja estrechamente con su Dios de la Destrucción para asegurar la armonía. Busca siempre soluciones pacíficas, destacando por su capacidad para analizar situaciones complejas.

AG, del Universo 12, prefiere mantenerse al margen de los focos de atención, pero su ambición por perfeccionar el alto nivel de su universo lo impulsa constantemente. Su discreción lo convierte en una figura efectiva y respetada.



Los Kaioshin cardinales del Universo 7 (además de Shin)



276

Antes de la llegada de Majin Bu, en el Universo 7 existían cinco Kaioshin, como hemos comentado anteriormente: El Gran Kaioshin y cada uno de los correspondientes a los cuatro puntos cardinales.

Por los que se muestra en el anime (relleno, ya que no aparece en el manga), los cinco Kaioshin vivían de una manera bastante despreocupada, realizando una serie de actividades dadas al descanso y el entretenimiento, como la pesca, jugar entre ellos y disfrutar de la naturaleza.



277

El Kaioshin del Norte se encontraba a cargo de salvaguardar el sector norte del Universo 7. Lamentablemente, durante el enfrentamiento con Majin Bu, perdió la vida, dejando su región sin su protector celestial. Era hábil con su arma de cabecera, una espada que se pudo ver en el capítulo 277 del anime, donde se nos mostró el enfrentamiento de los Kaioshin contra el Majin.



278

Por otro lado, el Kaioshin del Sur, conocido por ser el más poderoso entre los de su rango, tenía la responsabilidad de resguardar el cuadrante sur del Universo 7. A pesar de su fuerza excepcional, no pudo hacer frente al abrumador poder de Majin Bu, quien terminó absorbiéndolo, incrementando aún más su letalidad.



279

En cuanto al Kaioshin del Oeste, era la única integrante femenina entre los protectores divinos del Universo 7. Su deber era velar por la seguridad del cuadrante occidental. Cuando Majin Bu lanzó su ataque devastador contra el Planeta Sagrado, ella se enfrentó valientemente al monstruo, aunque desafortunadamente fue vencida con facilidad y pereció en el intento.

Aprendices de Kaioshin y otros Kaioshin (no oficiales)

Los Kaioshin llevaban, usualmente, un aprendiz que los acompañaba en sus tareas y funciones, para formarse y prepararse para, eventualmente, ocupar el cargo.



280

Normalmente, podían tratarse de Kaios subordinados que aspirasen a promocionar en el escalafón divino. Un Kaio puede ser considerado para convertirse en Kaioshin si logra destacar significativamente en su labor y demuestra una habilidad sobresaliente en las artes marciales. Un ejemplo de esto es **Zamasu**, quien anteriormente se desempeñaba como Kaio del Norte del Universo 10 antes de ser instruido para asumir mayores responsabilidades, acompañando a Gowasu y siendo instruido por él.



281

También es un aprendiz de Kaioshin **Kibito**, aunque no se trata de un Kaio (al menos, del Universo 7, si bien podría tratarse de algún Kaio de otro universo y se formase para ocupar el puesto de Kaioshin de uno de los cuatro puntos cardinales del Universo 7, dadas las cuatro vacantes que se dejaron vacías tras la caída, como acabamos de explicar, de los anteriores Kaioshin de este universo a manos de Majin Bu).



282

En las diferentes franquicias de *Dragon Ball* promovidas por Toei Animation, así como en los videojuegos, existen tres Kaioshin más, con diferentes funciones y capacidades. **Zen** y **Fen** son los dos primeros Kaioshin que aparecen en el videojuego *Dragon Ball Heroes*. En ambos casos, su capacidad de viajar en el tiempo con máquinas diseñadas a tal uso les permite convertirse en Glinds (conocidos en el juego como *Nucleicos Benignos*), aunque son originalmente humanos terrícolas. **Wairu** (o Wyld, dependiendo en qué país) también es un caso semejante, aunque ella aparece, además, en los videojuegos *Dragon Ball Xenoverse 1 y 2*. Se encargan de cuidar el espacio y el tiempo, tratando de enmendar fracturas temporales que puedan existir y guiando a patrulleros del tiempo como su líder, como, por ejemplo, Trunks (conocido como Trunks Xeno).

Gran Kaio



283

El Gran Kaio es el equivalente, dentro del rango de los Kaios, al Supremo Kaioshin. Se trata del máximo Kaio, líder de los mismos y que sirve de coordinador y líder de éstos. Su poder es significativamente superior al de sus subordinados, aunque no puede acercarse siquiera, en poder y dignidad, a los Kaioshin (de los que, a su vez, es subalterno).

Su apariencia en el anime (no sale en el manga) es la de un anciano, de larga barba partida y mostacho, con un cabello largo y blanco, recordándonos el diseño de la melena del Dr. Gero. Pese a que en los momentos protocolarios guarda su posición prominente, es un viejo con alma de adolescente, siempre acompañado por su radiocasete, al más puro estilo pandillero de los 80/90, vestido de calle, con un atuendo vaquero, botas altas y todos los complementos que lo podrían situar en una banda de música de la época en la que fue diseñado. Aparece en el pequeño arco de relleno después de la muerte de Cell, en el que Goku va al otro mundo y se celebra allí un torneo de las artes marciales, como habíamos comentado en el apartado anterior correspondiente, organizado en honor al Kaio Sama del Norte, que había muerto (pero, al tratarse del otro mundo, sigue estando presente allí). Cuando el Gran Kaio informa acerca del premio para el ganador, explica que se tratará de una clase magistral de artes marciales con él, un entrenamiento intensivo. Sin embargo, cuando descubre que tanto Goku como Paikuhan superan por mucho su nivel y que no tiene nada que enseñarles, trata de buscar la excusa perfecta para no tener que entrenar al ganador, y es que no haya ninguno: Lo que hace es aludir a la descalificación de ambos finalistas, ya que en un momento dado tocan el techo del escenario de lucha, a pesar de que Goku es quien se declara vencedor del combate.

Como curiosidades, su personalidad y aspecto recuerda a Mutenroshi (aunque las gafas que lleva son Wyfarer y, luce el gusto por los coches que también tiene El Kaio del Norte: Tiene un Cadillac series 62 del año 1958, descapotable, de color azul, lo que lo convierte en la envidia de su auxiliar, quien Dispone de un vehículo de gama inferior (además de un planeta minúsculo, en comparación con el enorme planeta del Gran Kaio).



Kaio Sama (o Kaio del Norte)



284

A diferencia de su inmediato superior (que solamente aparece brevemente en el anime y en la OVA *Fusión*), el Kaio Sama del Norte es un personaje que interviene con regularidad tanto en el manga como en el anime, siendo no solamente uno de los maestros de Goku y sus amigos, sino también un consejero regular, sabio y fiable que actúa con los Guerreros Z de un modo paternalista, no manteniéndose neutral (que, teóricamente como entidad cósmica divina, es lo que debería ser) y toma partido por lo que él considera el bando que lucha por la justicia.

Su primera aparición es en el arco de los saiyajins, justo después de la muerte de Goku y Raditz a manos de Piccolo, en el capitulo 210 del manga y en el episodio 171 del anime.



285

Goku recorre, tras su muerte y paso por el tribunal de Enma Daioh Sama, el Camino de la Serpiente para poder encontrarse y entrenar con Kaio Sama.

El encuentro es, cuanto menos, peculiar, puesto que Goku confunde a la mascota del Kaio, Bubbles, con el propio Kaio Sama.

Kaio Sama es uno de los cuatro Kaios cardinales (ya que cada uno de los Kaios cubre un sector del Universo 7, siendo las galaxias del norte las que tiene por encargo custodiar).



286

El Kaio del Norte es muy bromista y gusta mucho de contar chistes y tirar de sentido del humor. Le encanta reír y, tanto es

así, que la primera prueba y requisito indispensable para entrenar a alguien es que le cuente un chiste que le haga reír a carcajadas. Pese a que tiene un planeta muy diminuto, el Kaio del Norte le explica a Goku que siempre se mantiene entretenido, ya que puede hacer multitud de actividades en él, como contar briznas de hierba, ver cuánto de lejos puede llegar haciendo pis, observando el firmamento… Aunque su pasatiempo favorito



287

es su coche: un Chevrolet Bel Air Convertible de 1957, el cual tenía en altísima estima y prácticamente como nuevo (de tanto tiempo que tenía para dedicarse a su mantenimiento). Vive con Bubbles, como hemos comentado, un chimpancé y Gregori, una especie de luciérnaga inteligente (y bastante rápida y fuerte).

Kaio Sama, pese a su apariencia, es un experto en artes marciales. Ostenta un poder cercano a las 4000 unidades (que es casi cuatro veces más que el poder de Raditz, una barbaridad para la época), aunque le reconocer rápidamente a Goku que los saiyajins que iban a llegar a la Tierra lo superaban ampliamente.

Su principal aportación a la causa de Goku y compañía fue el abanico de técnicas que le enseñó y que serían utilizadas en las sagas posteriores, como son el *Kaio Ken* y la



288

Genkidama, o energía universal, según algunas traducciones.

Gracias a estas técnicas, Goku es capaz de enfrentarse a rivales superiores, ya que multiplica su fuerza con la primera de las técnicas y acumula energía propia y extraña, con la segunda, permitiendo formar un ataque poderosísimo, muy superior al nivel de su lanzador.

El Kaio del Norte acompañará a Goku durante todo el resto de la serie conocida, tratando de guiarle, aconsejándole, permitiendo que utilice su planeta como lugar de entrenamiento (pese a ser muy pequeño, su fuerza de la gravedad es 10 veces la de la Tierra, debido a su enorme densidad). Le aconseja en todo momento no utilizar el *Kaio*



289



290

Ken contra los saiyajins con un multiplicador superior a 2 (Goku no le hace caso y utiliza la técnica multiplicada por cuatro), también tener cuidado con no destruir la Tierra en caso de tener que utilizar la *Genkidama*, le prohíbe luchar contra Freezer, es a quien Goku le lleva a Cell durante el su combate contra Gohan para que allí se autodestruya y no en la Tierra (lo que provoca la muerte de Goku y del mismo Kaio Sama) y, en el arco de *Dragon Ball Super* correspondiente a Bills, le ordena a Goku que no se dirija al Dios de la Destrucción bajo ningún concepto, a lo que no solamente el saiyajin desobedece, sino que además acaban enfrentándose en un combate singular de exhibición (acabando el pequeño planeta, reconstruido, totalmente destrozado).

También aparece en las diferentes OVA's después del arco de los saiyajin, tales como las antagonizadas por Turles, Cooler, Slug o Bojack.

Gracias a sus antenas parecidas a las de un insecto puede escrutar sus dominios de manera eficaz y ver en directo lo que ocurre en cualquier lugar de las galaxias del norte. Puede emplear la telepatía desde su planeta, llegando a cualquier ser del universo y, si alguien está con él y le toca, le permite poderse comunicar del mismo modo.



291

292



Los otros Kaio Sama del Universo 7



293

Además del Kaio del Norte, durante el pequeño arco en que también vimos al Gran Kaio Sama, pudimos conocer los otros tres Kaios correspondientes a los otros tres puntos cardinales del Universo 7, todos ellos con una apariencia similar a la del Kaio del Norte, aunque con diferencias en la estatura, el aspecto o, incluso, el sexo.



294

El Kaio del Sur es uno de los pocos Kaio que figura tanto en el manga como en el anime, junto al Kaio del Norte. Su jurisdicción abarca una región galáctica caracterizada por su tranquilidad, lo que influye en la falta de guerreros excepcionalmente fuertes en su territorio. Por esta razón, los luchadores bajo su tutela suelen ser menos sobresalientes. En cuanto a su apariencia, se distingue de los demás Kaio por su mayor estatura y su atuendo de color rosado, que le da un toque singular.



295

Por otro lado, el Kaio del Oeste, únicamente aparece en el anime, donde se muestra como el rival directo del Kaio del Norte. Este personaje hace su debut durante el torneo de artes marciales del otro mundo, un evento celebrado después de la muerte del Kaio del Norte. Su personalidad se caracteriza por su actitud desafiante y su tendencia a mofarse de su competidor, al mismo tiempo que presume de su discípulo estrella, Paikuhan, ante los otros Kaio.



296

Finalmente, el Kaio del Este, también exclusivo del anime, es la única mujer entre los Kaio. Es una mentora exigente que disfruta enfrentando desafíos y entrenando a guerreros que se destacan especialmente por su velocidad. Un ejemplo prominente de sus enseñanzas es Globe, uno de sus discípulos más rápidos. Su participación más relevante ocurre en el torneo de artes marciales del otro mundo, donde demuestra su pasión por formar luchadores competitivos y hábiles.

Enma Daio Sama



297

De entre las divinidades de *Dragon Ball*, Enma Daio Sama destaca por ser uno de los que más paralelismos cuenta con la cultura ancestral en oriente.

La figura de Enma-Ō, que inspira al personaje de Enma Daio en *Dragon Ball*, es una de las entidades más reconocibles en la mitología y tradición japonesa. Este ser mítico proviene de una rica fusión de creencias budistas, hindúes y chinas, adaptadas al contexto cultural de Japón. Enma-Ō es una versión japonesa del dios *Yama*, una deidad del hinduismo y budismo que actúa como juez de los muertos y señor del inframundo. Su figura llegó a Japón a través del budismo, que adoptó y reinterpretó elementos de la mitología india y china, convirtiéndolo en una figura central del *Daiōkoku* o Reino de los Muertos.

En el budismo, Enma es considerado un Tenbu (deidad celestial) encargado de juzgar las almas y determinar su destino tras la muerte. En el Sutra del Rey Yama, se le describe como un juez imparcial que escucha los testimonios de los muertos y de sus guardianes espirituales. En el shintoísmo, aunque menos prominente, Enma se integra en las tradiciones shintoístas como un espíritu protector que asegura el equilibrio entre el mundo de los vivos y el de los muertos. Enma-Ō también tiene raíces en el Yanluo Wang chino, una de las diez autoridades que gobiernan el inframundo en la mitología taoísta y budista china (Aston, 2005).



298

Enma-Ō se representa generalmente como un hombre de gran tamaño y porte imponente, con rostro rojo, ojos severos y una barba prominente. Suele vestir ropajes ceremoniales propios de la nobleza o realeza china, y lleva un sombrero o corona con inscripciones relacionadas con la justicia o el inframundo.

Su representación iconográfica se caracteriza por tres elementos que suelen darse en prácticamente todas las imágenes que se le dedican:

Color Rojo, que simboliza su conexión con el fuego, la ira y la autoridad divina para castigar a los pecadores. Porta un libro o pergamino donde se registran los actos de los muertos, el cual consulta para tomar decisiones justas, conocido como el Libro del Juicio. En ocasiones, se le ve con un bastón o vara, símbolo de su poder absoluto sobre el inframundo.

Enma-Ō tiene una serie de roles asociados a su posición como señor del inframundo:

Juez de las Almas: Su principal tarea es juzgar a las almas que llegan al inframundo. Decide si merecen ir al paraíso (*Tengoku*) o si deben ser enviadas al infierno (*Jigoku*) para purgar sus pecados. A menudo, es asistido por oni (demonios o espíritus guardianes) que ayudan a capturar a los pecadores y a ejecutar sus juicios.

Castigos y Purgas: Enma impone castigos proporcionales a los pecados cometidos durante la vida. En el folclore japonés, el infierno está dividido en varios niveles, cada uno con tormentos específicos diseñados para diferentes tipos de pecadores (algo así como los diferentes niveles del Infierno de Dante en la *Divina Comedia)*.

Reencarnación: Si un alma ha pagado sus deudas kármicas, puede reencarnar en el mundo de los vivos. Enma supervisa este proceso, asegurando que el ciclo de vida y muerte continúe de manera justa (Tyler, 2002).

En la tradición budista japonesa, Enma es uno de los *Jū-Ō*, los "Diez Reyes del Infierno". Cada uno de ellos tiene jurisdicción sobre un aspecto específico del inframundo. Enma-Ō es el más prominente de ellos y actúa como su líder (Ponsonby-Fane, 1953).

Enma se sitúa en el centro de esta jerarquía y toma las decisiones finales en casos más complicados. En las creencias japonesas, el juicio de Enma se realiza a los 49 días después de la muerte, un periodo considerado crucial en el budismo para el destino del alma.

El personaje de Enma ha trascendido la mitología y forma parte integral del folclore japonés. Se menciona en cuentos populares, rituales budistas, y ha sido reinterpretado en el arte, la literatura y la cultura popular moderna: Hay templos en Japón dedicados a Enma-Ō, como el famoso Templo *Enma-dō* en la prefectura de Saitama. Se realizan rituales en su honor para apaciguar a los muertos y garantizar buenos juicios para las almas (Teiser, 1994).

Enma es un personaje recurrente en obras de teatro Kabuki y en rollos pintados, como el que hemos visto anteriormente de Nara, que ilustran escenas del infierno.

Más allá de Dragon Ball, Enma aparece en otras franquicias como *Yu Yu Hakusho, One Piece* y *Naruto*, siempre relacionado con el juicio y la muerte (Napier, 2005).



En *Dragon Ball*, hablando ya en puridad del personaje en cuestión una vez superada la referencia mitológica, Enma aparece por primera vez en el capítulo 205 del manga y el episodio 6 del anime de *Dragon Ball Z*. Su apariencia, adaptada de un modo cómico a la modernidad, como si de un funcionario gubernamental se tratase, guarda sin embargo gran parte de esa imaginería que comentábamos anteriormente.



299

Enma Daiō gobierna sobre el Más Allá y se sienta en un enorme escritorio en el Palacio de Enma, donde evalúa las almas de los muertos. Su tarea principal es decidir si una persona merece ir al Cielo o al Infierno. Este juicio se basa en las acciones de cada individuo durante su vida.

Es famoso por ser el guardián del inicio del Camino de la Serpiente, que conduce al planeta del Kaio del Norte. Los héroes como Goku deben obtener su aprobación para transitar este sendero y recibir entrenamiento en el otro mundo.

Es conocido por ser la única entidad capaz de haber dominado al temible Raditz en combate antes de enviarlo al Infierno, un detalle que resalta su enorme fuerza.



300

Aunque es una figura imponente, su posición se encuentra por debajo de la jerarquía divina de los Kaio y Kaioshin. Aun así, se le respeta enormemente como autoridad suprema en el Más Allá. Conforme avanza la serie y han de transitar el palacio de Enma con mayor frecuencia, éste va cogiendo cierto cariño a Goku y el resto de los Guerreros Z. Tanto es así que, durante la lucha contra Majin Bu, Enma reúne la energía del más allá para colaborar en la *Genikidama* de Goku.

Kami Sama y el Gran Patriarca

El último escalafón divino en el universo de *Dragon Ball* corresponde a los dioses locales, los protectores de los diferentes planetas, o *Kamis*.

Por lo que se sabe, no es una norma el que en cada planeta exista un Dios guardián del mismo, protector de las civilizaciones que allí se den y conector de lo divino con lo mundano, a través de, como hemos visto, una compleja jerarquía.

Hay planetas en los que, que sepamos, no existe un Kami Sama (ejemplos pueden ser el planeta Vegeta, los diferentes planetas Freezer, el planeta Cereal… Sin embargo, en la Tierra sí lo ha habido, y por lo visto desde el inicio de la humanidad. También en Namek, aunque más que una figura divina, el puesto de *Saichoro* es el de una preeminencia similar al del *Pater Familias,* ya que es el padre de todos y cada uno de los habitantes del Planeta Namek y creador de sus Bolas de Dragón, de ahí que se le llame también el Gran Patriarca.

Se puede adivinar que hay más planetas con Kami, ya que Bills se dirige a Dende como "Kami de la Tierra". También Kaioshin, en el 25 *Tenkaichi Budokai*, le dice a Piccolo que él era el antiguo Kami de la Tierra, por lo que, si deidades superiores les nombran por su puesto, con la coletilla "de la Tierra", es porque los debe haber en otras partes que no sean la Tierra. Interpretaciones aparte, lo bien cierto es que tenemos dos planetas que, al menos, poseen protectores divinos, aunque sean menores, con un puesto, unos poderes y una dignidad muy superiores a los seres que han vivido bajo su paraguas protector:

La figura de los Kami en la tradición oriental

Los Kami Sama o Kami (神様) son deidades o espíritus en la religión shintoísta, la cual es la religión nativa de Japón. Los Kami pueden ser de cualquier cosa o ser en la naturaleza, desde árboles, ríos, montañas, hasta seres humanos excepcionales, animales, o fuerzas cósmicas. La creencia es que los Kami habitan en todas partes y son una parte integral de la vida y la naturaleza japonesa.

Los Kami a menudo se asocian con lugares o elementos naturales específicos, y se les venera en templos y santuarios, llamados jinja (神社). Sin embargo, hay ciertos Kami Sama (como se les puede llamar en forma honorífica) que son especialmente venerados en la tradición shintoísta, ya sea por su poder, sabiduría o influencia (Picken, 2004).



Algunos de los Kami más conocidos y venerados son:

Amaterasu: La diosa del sol y una de las deidades más importantes en el shintoísmo. Se dice que es el ancestro divino de la familia imperial japonesa. Amaterasu es considerada la fuente de toda luz y vida.

Izanagi e **Izanami**: Son los dioses creadores en la mitología japonesa. Juntos, crearon las islas de Japón y muchos otros Kami. Sin embargo, después de la muerte de Izanami, Izanagi viajó al inframundo para tratar de traerla de vuelta, pero no lo consiguió, lo que causó una serie de eventos importantes en la mitología.

Susanoo: El dios del mar y las tormentas, hermano de Amaterasu y conocido por su carácter impulsivo y sus hazañas heroicas. Es una figura compleja, a veces conocida por su rebeldía y a veces por su valentía.

Inari: Kami de la agricultura, especialmente del arroz, y también asociado con el comercio y la prosperidad. Es muy venerado en Japón, y su símbolo más conocido es el zorro, ya que los zorros son considerados mensajeros de Inari.

Hachiman: El dios de la guerra y protector del pueblo japonés. Es muy venerado por los samuráis y otras personas relacionadas con la defensa y la protección.

Raijin y **Fujin**: Raijin es el dios del trueno y Fujin el dios del viento. Ambos son conocidos por su fuerza y poder en las tormentas, y suelen ser representados juntos.

Tenjin: Kami de la sabiduría y la educación, originalmente identificado como el erudito Sugawara no Michizane. Es muy venerado en las escuelas y universidades, pues se le atribuye la protección de los estudiantes (Kitagawa, 1987).

Además de estos, hay innumerables otros Kami asociados con elementos de la naturaleza, actividades humanas, o incluso eventos históricos específicos. Los Kami son considerados tanto protectores como poseedores de grandes poderes, y se busca su favor mediante rituales, oraciones y ofrendas.

En cuanto a los Kami más antiguos o anteriores a estos ejemplos, muchas veces se hace referencia a deidades primordiales o a los primeros espíritus de la creación que habitaron el mundo antes de que tomaran forma las distintas creencias y panteones. La mitología japonesa, transmitida a través de textos como el Kojiki (712 d.C.) y el Nihon Shoki (720 d.C.), es fundamental para entender los orígenes y las historias detrás de los Kami más antiguos (Ōno, 1993) (Aston, 2005).



Kami Sama en *Dragon Ball*

De la misma manera que con Enma, ya hemos conocido la base mitológica de la figura del Kami Sama y, aunque readaptado y con sus peculiaridades, vemos que la figura de la serie guarda ciertas similitudes con la tradición shintoísta, aunque recopilada toda ella en una sola figura. Esa figura de Kami Sama es caduca, ya que los Dioses de este escalafón son mortales y han de ser reemplazados cada cierto tiempo, cuando los antecesores pierden la vida. Siguiendo cronológicamente los Kami Sama que ha habido en la Tierra y se conocen en *Dragon Ball*, comenzaremos describiendo a los anteriores guardianes al Kami que existió en la época de Goku y que fue su maestro:



301

El antiguo Guardián de la Tierra, que aparece en el episodio 125 de *Dragon Ball Z,* desempeñó un papel fundamental en la protección del planeta cuando evitó que el Namekiano original (pondremos su nombre en mayúscula, ya que su nombre real nunca se ha citado en la serie y a él, se le olvidó), hijo de Katattsu, pidiera un deseo utilizando las poderosas Esferas del Dragón que él mismo había creado, ya que este deseo podría haber causado consecuencias catastróficas para la Tierra. Ante esta amenaza, el Guardián decidió llevar las esferas a su templo, buscando resguardarlas para impedir que alguien las usara de forma peligrosa. Fue en ese momento cuando este joven Namekiano, aún sin haberse separado de su maldad interna, se mostró interesado en convertirse en el nuevo protector del planeta, compitiendo con Garlic Jr., un ser malvado demoníaco que aspiraba al mismo puesto. El Guardián, al darse cuenta de las malas intenciones de Garlic, eligió al Namekiano para sucederle como nuevo protector de la Tierra. No obstante, Garlic, junto a su ejército de demonios, intentó tomar el puesto por la fuerza, lo que llevó a una confrontación. Sin embargo, el Guardián y el joven Namekiano, quien aún no había separado su bondad de su oscuridad, lograron derrotar a Garlic y su ejército, encerrándolos en una prisión especial. Tras este enfrentamiento, el Guardián advirtió al Namekiano sobre la maldad que aún residía en su interior, sugiriendo

que debía separarse de ella. Cuando el Guardián de la Tierra falleció, la parte buena del Namekiano asumió su rol y se convirtió en el nuevo protector del planeta.









Después de su muerte, el antiguo Guardián pasó a formar parte de los guardianes del Lugar Sagrado en la Atalaya de Kami, un lugar donde descansaban los restos de las antiguas deidades de la Tierra. Este lugar estaba prohibido incluso para Kami, quien aún vivo no era digno de entrar. No obstante, cuando Kami y Mr. Popo intentaron acceder al sitio sagrado para usar el Agua Ultradivina y salvar a la humanidad de Garlic Jr., fueron atacados por las antiguas deidades que custodiaban el lugar. Tras resistir varios ataques, los dioses comprendieron las buenas intenciones de Kami y Popo, y finalmente les permitieron proceder con su misión. El antiguo Guardián de la Tierra poseía una serie de habilidades poderosas, como la capacidad de lanzar rayos tan fuertes que llegaron a lastimar a Mr. Popo, y la habilidad de crear agujeros en el suelo cuyo destino era desconocido. Además, tenía una gran habilidad adivinatoria, lo que le permitió prever el lado oscuro de Piccolo original y las malas intenciones de Garlic Jr., quien deseaba su puesto como Guardián. También era capaz de usar una técnica similar al Mafuba, con la cual logró encerrar a Garlic Jr. y su ejército en un orbe oscuro. Esta técnica fue posteriormente heredada por Kami, quien la utilizaría en el futuro. Como se ha dicho, el antiguo Guardián detuvo al Namekiano original cuando intentó usar las Esferas del Dragón, sabiendo que hacerlo traería consigo grandes peligros. De esta manera, el antiguo Guardián de la Tierra no solo protegió las Esferas del Dragón, sino que también jugó un rol crucial en la preservación del equilibrio del planeta, anticipando las amenazas que podrían poner en riesgo su seguridad.



306

El Kami Sama de *Dragon Ball*, parte bondadosa de la división de quien originalmente fue el Namekiano hijo de Kattatsu (se cree que pudiera llamarse también Kattatsu, en este caso, Jr, con una fórmula semejante a la de Piccolo Daimaoh y Piccolo Jr.). Éste es el Kami que conocimos más tiempo en la serie y que apareció, por primera vez, en el capítulo 164 del manga y en el episodio 125 del anime, tras la épica derrota de Piccolo Daimaoh a manos de Son Goku.

Su apariencia, exacta a la de Piccolo, aunque con una paleta de colores en la vestimenta invertida (además del símbolo de su toga) le generó un inmediato ataque por parte de Goku, a pensar que se trataba, de nuevo, de Piccolo Daimaoh. Sin embargo, pudo deshacerse de Goku de un simple capirotazo, ya que la parte correspondiente a Kami Sama retuvo más poder y habilidades que la parte maligna, o Piccolo Daimaoh (en principio).



307



Kami es un ser tranquilo, pacífico y no le gusta intervenir en los asuntos de las personas. No lo hizo cuando el Ejército de la Cinta Roja se preparó para invadir la Tierra, ni tampoco con Pilaf… Ni siquiera con la amenaza que suponía Goku de niño (recordemos que Goku se transformó en diversas ocasiones en Ozaru, perdiendo el control, llegando incluso a matar a su abuelo Gohan). En el 21 *Tenkaichi Budokai* la fuerza que alcanzó Goku al transformarse era parecida a la que tenía Raditz al llegar a la Tierra, por lo que se trataba de todo un desafío (que le superaba en poder, por cierto…).



308

Solamente decidió mover ficha personalmente al intentar encerrar al hijo (o reencarnación) de Piccolo Daimaoh en el 23 *Tenkaichi Budokai* y, su paso más importante, lo dio al acceder a fusionarse con su contraparte al





309

detectar el peligro que suponía el bioandroide Cell. En la OVA *Dragon Ball Z: Garlic Júnior Inmortal* se desplaza hasta el palacio de Garlic para luchar personalmente contra éste. Se volverá a enfrentar en el arco de *Dragon Ball Z* correspondiente a Garlic Jr., una vez éste vuelve a poder escapar y aprovechar el poder creciente que le brinda el planeta Makaai, que estaba cerca de la Tierra. En este caso, Garlic atrapa tanto a Kami como a Mr. Popo y pone en serios aprietos a Gohan, Krilin y Piccolo, los únicos que son capaces de hacerle frente.

Kami Sama siempre había sido reacio a volverse a fusionar con Piccolo, entre otras cosas, porque representaba aquél mal que tanto esfuerzo le costó expulsar y que representaba, valga la redundancia, el mal puro que habitaba en él. Sin embargo, Kami fue notando un cambio progresivo en la reencarnación de Piccolo, puede que, por haberse criado desde su nacimiento entre los terrícolas, puede que, porque Gohan le hizo comprender el valor de la amistad, el amor, el compañerismo, gracias a la sinceridad, la franqueza y la inocencia con que lo trata. También, puede que la misericordia de Goku al perdonarle la vida después del 23 *Tenkaichi Budokai* le hiciese comprender que no lo veía como un enemigo, que perfectamente podría ser un rival y compañero y llegar a encajar entre los Guerreros Z, como así sucedió.



310

Gracias a todo ese progreso, que Kami Sama siguió con asombro y, hasta admiración, llegado el momento (y no sin antes reflexionar largo y tendido), accedió a fusionarse con Piccolo. Para que esto ocurriese, ambos namekianos deben estar completamente de acuerdo, como ya sucedió en Namek con Nail. Una vez fusionado, hubo unos días sin Kami en la Tierra.

Kami Sama, a pesar de no ser tan poderoso como Piccolo, tuvo siempre un repertorio amplio de facultades y poderes divinos. Sin duda, de todo lo que podía hacer, la creación de las Bolas de Dragón era la capacidad más notable, aunque fuese por recuerdo de lo que los namekianos podían hacer, siempre que se tratasen de componentes del Clan del Dragón, como era su caso.





311

Dende, segundo namekiano Kami Sama de *Dragon Ball*, llegó a la Tierra después de la asimilación de Kami por parte de Piccolo. Sin un Dios, la Tierra quedaba sin vigilante con facultades divinas y, lo que era peor, sin Esferas de Dragón. Ante este inconveniente, Goku fue a consultar a Kaio Sama dónde estaban los namekianos supervivientes de la lucha contra Freezer. Una vez los encontró i realizada la oferta, Moori, que se había convertido en el *Saichoro* de los namekianos, selecciona al que cree que es el candidato idóneo para el puesto: Dende, el hijo número 108 del anterior Patriarca de los namekianos, que había vivido la saga de Namek con Gohan y Krilin y había participado activamente en la lucha contra Freezer (tanto es así que llega a morir por su mano). Según Moori, Dende era el mejor de los hechiceros del Clan Dragón y, además, estaba como loco por volver a ver a Gohan y Krilin. En el momento se lo ofrece, acepta sin dudar. Al llegar a la Tierra, todos lo dan por nuevo Kami Sama (incluido Mr. Popo, su asistente) y, revive las Bolas de Dragón de manera instantánea, dándoles más poder incluso del que tenían anteriormente, con más capacidad en los deseos y menos restricciones para Shenlong. Posee unos poderes curativos enormes, aunque no se trata de un guerrero (a diferencia del Kami Sama anterior, quien tenía unas capacidades para la lucha notables, además de para la magia y los poderes inherentes a su puesto). En la saga de Majin Bu, Dende también interviene directamente y, en *Dragon Ball Daima*, es la pieza central de la trama, al ser secuestrado por el nuevo rey demoníaco, una vez transformado en bebé.



312





313

El Gran Patriarca de los Namekianos, el *Saichoro*



Es el equivalente al Kami Sama en la Tierra, aunque no se trata de una divinidad protectora como tal, sino el más anciano de los ancianos y el padre de todos los namekianos. Aparece en el capítulo 264 del manga y el episodio 53 del anime.

Cuando Kattatsu envió a su hijo a la Tierra a causa de un cataclismo climático que dejó a Namek al borde de la destrucción (el Namekiano original pre Kami y Piccolo) y también del éxodo de Lord Slug por el mismo motivo (Namekiano que sale en las OVA's, solamente), de todos los namekianos solamente uno sobrevivió a este desastre natural que hizo morir a todos los demás habitantes del planeta. Este joven namekiano se dedicó, entonces, a repoblar y reconstruir Namek, dotándolo de nuevo de habitantes con sabiduría, que respetasen la naturaleza, que replantasen árboles de *ajisa* y que se dedicasen a vivir en paz y tratar de prosperar.



Se trata de un namekiano muy anciano y apenas si puede moverse de su trono, por lo que necesita de la asistencia y protección de su hijo y guerrero, Nail.

Tiene la capacidad de comunicarse telepáticamente (como los demás namekianos), de reproducirse asexuadamente (la técnica conocida como *Pokopen*) mediante la puesta de



huevos (que restan energía vital al que lo hace, según conversaban Piano y Piccolo Daimaoh) y, también, puede liberar el potencial oculto del que toque, sin ningún esfuerzo. También por contacto puede leer la mente y saberlo todo sin necesidad de contárselo. Sin duda, su mayor logro fue, como en el caso de Kami Sama, crear las Bolas de Dragón y darles, en según qué aspectos, más poder que las equivalentes de la Tierra.



316

El segundo *Saichoro* de los namekianos, Moori, era el anciano más longevo después del Gran Patriarca a su muerte, por lo que justo antes de desaparecer el *Saichoro* fue el elegido para heredar el cargo. Este anciano era el responsable de la aldea donde también vivían Dende y Cargo, ofreciendo una gran resistencia ante la agresión de Freezer y sus hombres (fue él quien se dio cuenta de que los soldados de Freezer podían detectar a los demás namekianos y perseguirlos para arrebatarles las Bolas de Dragón gracias a los *Scouters*, destruyéndolos). Fue asesinado a manos de Dodoria y luego resucitado y trasladado a la Tierra con las Esferas de Dragón. Volvió a aparecer en varias ocasiones a lo largo de la serie y también en alguna de las OVA, como en la que el antagonista es Metal Cooler. En la serie se encarga de proponer, como hemos visto, a un nuevo candidato para Kami Sama de la Tierra (Dende). Es el encargado de mantener las Bolas de Dragón de Namek en funcionamiento, también las mejora (haciendo que se pueda resucitar más de una persona a la vez por deseo) y, se le supone, también tiene la facultad de poder seguir aumentando la población namekiana con la facultad de reproducción asexuada, el *Pokopen.*





317



a) Míster Popo, Nail, Karin y Bora, asistentes y guardianes

Del mismo modo que deidades superiores cuentan con asistentes, que hacen las veces de guardianes, consejeros y hasta mayordomos (como los Dioses de la Destrucción cuentan con los ángeles, Zeno cuenta con el Daishinkan (o Sumo Sacerdote), las deidades locales, como el Kami Sama de la Tierra o el Saichoro de Namek tienen también los suyos propios.



318

Mr. Popo es un ser muy enigmático, con una fuerza y habilidades nunca reveladas (completamente) y que, según *Dragon Ball Daima*, proviene del mundo demoníaco. Esto podría tener cierto sentido ya que, aunque en un principio se le caracterizó con ropas propias del cercano oriente, puede que guardase un significado más profundo que se está revelando poco a poco con la serie más reciente de la franquicia.

Popo nos recuerda poderosamente a un personaje de las Mil y Una Noches, que no es otro que el Genio de la Lámpara. Turbante, brazalete, pendientes, chaleco oriental, babuchas arábigas y pantalones bombachos, sujetos con una faja… Y su medio de transporte es ¡Una alfombra mágica, idéntica (salvo en el color) a la que años después mostró Disney en su afamada película *Aladdin*! (Aunque también él vuela).

Es, casi a la perfección, un estereotipo válido para ese puesto de Genio. Y bien… ¿Qué es el Genio en la cultura islámica? La traducción literal para este tipo de ser es el *Djinn*, que no es otra cosa que un ser demoníaco o una especie concreta de demonio o bien, un ángel caído o un ser intermedio entre ángel/demonio y humano.



319

Míster Popo es un ser que actúa como asistente eterno del Kami Sama de la Tierra, desempeñando tareas como cuidar el Templo de Kami y entrenar a quienes buscan el conocimiento divino. Aunque es extremadamente servicial, demuestra habilidades sorprendentes que sugieren que no es un ser común, sino una criatura mística de gran antigüedad y poder (tanto es así que ha servido y sobrevivido a varios Kami Sama). La

revelación en *Dragon Ball Daima* de que proviene del Reino Demoníaco añade una capa intrigante, como hemos dicho, ya que lo conecta con una dimensión que suele ser asociada con fuerzas oscuras y mágicas, pero no necesariamente malvadas.



En el Islam, los Djinn (o genios) son seres creados a partir de fuego sin humo. Son invisibles para los humanos y poseen libre albedrío, lo que les permite ser buenos, malvados o neutrales. Se dice que los Djinn habitan un plano paralelo al de los humanos, pero pueden interactuar con ellos y, en ocasiones, influir en sus vidas. Los Djinn son conocidos por su conexión con la magia y lo sobrenatural, así como por su capacidad para cambiar de forma o influir en el mundo físico.

La revelación en Dragon Ball Daima de que Míster Popo proviene del Reino Demoníaco es similar a la idea de que los Djinn habitan un mundo separado pero paralelo al de los humanos. Aunque el término "demoníaco" puede sugerir algo negativo, en el contexto de *Dragon Ball* no siempre implica maldad absoluta, sino una conexión con lo mágico y lo misterioso, tal como ocurre con los Djinn (o, los Majin… como llaman a sus habitantes). (Esposito, 2004).

Míster Popo es un asistente leal y sabio para Kami Sama, ayudándole a mantener el equilibrio de la Tierra. Esta función resuena con ciertos relatos de los Djinn, que pueden actuar como servidores o protectores de figuras espirituales o humanas, dependiendo de sus inclinaciones (Al-Ashqar, 2003).

Míster Popo posee habilidades que van más allá de lo humano, como su dominio del combate, su capacidad para teletransportarse y su conocimiento esotérico. De manera similar, los Djinn son descritos como seres con poderes extraordinarios, capaces de manipular la realidad o influir en los elementos.

Mister Popo tiene un aura de neutralidad, actuando como un guardián que cumple su deber sin involucrarse emocionalmente. Este rasgo recuerda la naturaleza de los Djinn, quienes no están alineados completamente con el bien ni con el mal y son capaces de tomar decisiones basadas en su libre albedrío (Haleem, 2008).

Los Djinn son frecuentemente asociados con la magia y los secretos del universo, y Míster Popo, como asistente de Kami, está profundamente vinculado al conocimiento divino y a la protección de elementos sagrados, como el Templo de Kami y las Esferas del Dragón. El diseño de Míster Popo, su conexión con un reino más allá del mundo terrenal y su papel como mediador entre lo humano y lo divino lo alinean con los conceptos asociados a los Djinn. Su habilidad para realizar tareas que desafían las leyes físicas y su conocimiento ancestral también evocan la imagen de un Djinn que actúa como guía espiritual o protector de secretos divinos (Glassé, 2001).

La introducción de su origen demoníaco en Dragon Ball Daima enriquece esta comparación, sugiriendo que su rol en el universo de Dragon Ball está inspirado, al menos en parte, en las historias y leyendas de seres espirituales que trascienden el bien y el mal, y que poseen una relación única con el mundo divino y humano.



321

Sus poderes son desconocidos, aunque posee ciertas capacidades que tienen que ver con las habilidades que Goku aprende de los ángeles, concretamente de Whis, aunque en mucho menor medida, claro está. Cuando Goku llega al Palacio de Kami Sama, Mr. Popo le indica a Goku que gasta mucha energía inútilmente ya que "piensa" demasiado para actuar, en vez de dejar que sus movimientos fluyan de manera espontánea y natural: Es, ni más ni menos,



322

que la base del estado del Ultra Instinto. Muchos fans creen que el poder de Míster Popo, sin llegar a ser el de un ángel, como Whis o Vados, es enorme. Tanto es así que, sin demasiada dificultad, puede contener a dos Súper Saiyajin que trataban de escapársele y atacarle: Goten y Trunks. Sin embargo, nunca interviene en ninguna lucha por ser "neutral" … como en el caso de los ángeles, en una magnitud distinta.





323

Nail es hijo del Saichoro, como todos los namekianos del Planeta Namek antes de la lucha contra Freezer. Es el guerrero más fuerte del planeta, rivalizando en poder con los soldados de las Fuerzas Especiales Ginyu, aunque no así con su Capitán (según el propio cómic, el anime, las guías oficiales, videojuegos y demás referencias, Nail cuenta con un poder de combate de 42.000 unidades).

Es quien acompaña al Saichoro en su ancianidad, atiende sus necesidades y cuida de él, a modo de mayordomo. Recibe a los posibles visitantes antes de permitir ver, o no, a su padre. Cuando se presenta la amenaza (Vegeta, en un primer momento, en su persecución a Gohan y Krilin y, posteriormente, el propio Freezer), no duda en enfrentarla.



324



Nail obedece de manera ciega a su Saichoro, incluso cuando se enfrenta a Freezer a sabiendas que su poder no puede siquiera rivalizar con el del tirano, sacrificándose de manera consciente, aunque intente todo en la pelea por derrotar al malvado Emperador. Nail es orgulloso y se precia de tener un elevado poder por lo que no acaba de comprender cómo es posible que se vea superado con tanta claridad y sigue intentándolo, empleando todos los recursos de que dispone. Finalmente, una vez derrotado por Freezer, se mofa de éste por haberle entretenido lo suficiente como para que Dende, Gohan y Krilin pudiesen invocar al Dragón Sagrado para pedir sus deseos, dejando a Freezer si poder pedir los suyos y así frustrar sus planes. Una victoria aun en la derrota. Cuando Piccolo aparece y lo ve, le ofrece la asimilación namekiana, lo que



325



326



327



328

hará de el guerrero un portento, siendo su fuerza formidable, superando el millón de unidades de combate (es el primer héroe que lo consigue, mientras que Freezer lo había superado justo antes, por parte de los villanos). Nail va a manifestarse a través de Piccolo, una vez son uno, en su lucha contra Freezer y en otros momentos de *Dragon Ball Z* y *Super*, como cuando se burla en su lucha contra Freezer en su segunda forma, recordándole que ahora ha de emplear las dos manos en la pelea, o, cuando Piccolo ve a Kami Sama y a Nail, de manera introspectiva, en *Súper: Súper Hero*. En apariencia, salvo la indumentaria, es idéntico a Piccolo. Gracias a su asimilación, el ya de por sí tranquilo Piccolo (en comparación con su padre o encarnación anterior, Piccolo Daimaoh, o él mismo al inicio del 23 *Tenkaichi Budokai*, donde no había convivido ni entrenado con Gohan) gana en bondad. A pesar de que Piccolo le advierte que, si le trata de dominar o imponer su personalidad, lo expulsaría, lo cierto es que lejos de hacerlo, asume gran parte de esa personalidad y conocimientos, no aumentando únicamente el poder de combate, sino también, la manera de ser del nuevo Piccolo resultante. Influye en buena medida en la decisión de Kami Sama para fusionarse posteriormente, ya que si quedaba algún resquicio de maldad dentro de Piccolo (al inicio de Z, cuando mata a Raditz, su alma ya va al otro mundo, en vez de quedarse vagando en el limbo, como las almas de los que mataba Piccolo Daimaoh, por lo que ya había un cambio), Nail lo acaba de erradicar. Así lo afirma Kami Sama justo antes de decidir fusionarse con Piccolo para hacer frente a Cell donde, naturalmente, también está Nail.



329

Karin es un ermitaño que vive en la torre del mismo nombre, que se sitúa, a su vez, en la tierra que recibe, también, idéntico nombre. Su apariencia es la de un gato y se comporta como tal, aunque camina erguido sobre sus patas traseras y lleva un báculo semejante al de Kami Sama (tal vez sea un regalo suyo). Hace su aparición en la serie muy pronto, en el episodio 61 del anime y el 88 del manga, cuando Goku sube a tratar de beber el agua sagrada que le dé la fuerza necesaria para poder derrotar a Tao Pai Pai. Karin es un experto en las artes marciales y, además de custodiar la entrada física al Reino Celestial (o la atalaya de Kami Sama), que se sitúa en vertical, normalmente, sobre la Torre Karin, también lo hace de una serie de objetos místicos, como el agua sagrada, las tinajas del tiempo o las nubes Kinton, además de cultivar y almacenar las famosas e importantísimas judías mágicas (o semillas senzu). Karin, como experto guerrero que es, también es un gran maestro, entrenando a diversos luchadores en Dragon Ball. El primero que conocemos es Mutenroshi, quien aparece bebiendo el agua sagrada en su juventud, en un flashback del anime, tras haber escalado la altísima torre. Es posible que, incluso, entrenase a Kattatsu Jr. antes de que ascendiese a ver al anterior Kami Sama, ya que Karin tiene una edad estimada de alrededor de los mil años. Entrena también a la práctica totalidad de los Guerreros Z, salvo Piccolo y Vegeta. Siempre ayuda a Goku dándole consejo e intenta hacer lo correcto, en la medida de lo posible. Sin embargo, cuando Yajirobe se establece en la Torre a vivir con él, se forma un tándem bastante alocado y humorístico. Karin no es un ser divino, como tal, pero sí sobrenatural y "tocado por Dios". Es el primer guardián en la función de custodiar el palacio de Kami y, como también puede ver todo lo que ocurre en la Tierra, en informar en caso de novedad o emergencia.



330



331



332

Bora es el enorme guardián de las tierras de Karin. Se trata de un humano extremadamente fuerte y resistente (los tiros de armas largas no hacen ningún efecto en él y es capaz de desguazar máquinas como tanques o bulldozers con sus manos). Su aspecto es el de un nativo norteamericano previo a la colonización europea (lo que, comúnmente, recibiría el nombre de "indio"), reforzado porque vive en una tienda típica (teepee), así como toda una serie de elementos recurrentes de la iconografía de las películas del oeste, tales como tótems, armas de guerra como el hacha, etc.

Por lo que se ve, la familia de Bora está destinada a custodiar la Torre de Karin y sus alrededores, no pudiendo permitir que nada ni nadie altere el ecosistema que hay alrededor, desde sus antepasados (su hijo, Upa, está destinado también a ser el guardián titular a la muerte de Bora). Al igual que Karin, aparece en la serie del manga y anime, justo antes de que Goku conozca a éste y, también, aparece en OVA's (como la de aventura mística, donde la historia con Tao Pai Pai se repite, prácticamente, igual como en la serie, con algunas diferencias, como que muere a manos de Tao Pai Pai en el tatami del Reino de Mifan, mientras que en la serie lo hace en su propia tierra, en Karin, a los pies de la Torre). Del mismo modo que en la serie, también en la película es resucitado con las Bolas de Dragón.



333

Bora es honesto, amigable con la gente correcta y no tiene apego por lo material (en un restaurante paga con una enorme pepita de oro una comida de un valor muy inferior). Es el primer peaje hacia el Reino Celestial, por lo que se le sitúa en este punto no ya como asistente, sino como guardián. No se trata de alguien divino, pero su familia ostenta el honor de guardar la tierra que da acceso, primero al ermitaño y, después (si se cuenta con el báculo sagrado y la destreza suficiente y no se sabe volar…) a Dios. Sin embargo, no ha visto nunca ni a Karin ni a Kami.



iv. Dioses de la Destrucción



Son la parte opuesta dentro de la parte superior de la escala divina a los Supremos Kaioshin, como hemos comentado anteriormente. Los Dioses de la Destrucción se caracterizan por poner equilibrio en el cosmos gracias a la destrucción de mundos dentro de sus respectivos universos gracias a una técnica insuperable que borra de la existencia aquello con que se le ataca: El Hakai (de ahí que sus nombres, contrariamente a los Kaioshin, sea *Hakaishin*). Estos seres suelen ser de un carácter fuerte, con una tendencia natural a la violencia, irascibles, irritables y complicados. Esto puede deberse a la necesidad de que los Dioses de la Destrucción dejen atrás dilemas morales y no duden en absoluto a la hora de erradicar planetas enteros, civilizaciones o sociedades enteras. Sin embargo, dado que poseen un carácter difícil y su poder es apocalíptico, solamente superado por el de Zeno (y los ángeles), van acompañados en todo momento por sus respectivos ángeles que, como hemos comentado en su momento, pueden servir de catalizadores de esa violencia que les es innata y tratar de apaciguar o incluso, frenar por la fuerza, a los Dioses de la Destrucción.



Los Dioses de la Destrucción no se llevan nada bien con los Kaioshin, a los cuales desprecian y los tratan como a seres inferiores (que, desde luego, lo son, en cuanto a poder destructivo se refiere). Sin embargo, un fuerte vínculo les une, interesándoles el bienestar de los Kaioshin, puesto que, si un Supremo Kaioshin muere, también lo hará el Dios de la Destrucción correspondiente.

De entre todos los Dioses de la Destrucción, el que más protagonismo ha tenido, por razones obvias, es Bills, el Hakaishin del Universo 7.



Hizo su debut en la OVA *La Batalla de los Dioses*, con la que *Dragon Ball* volvía a la palestra, estrenando *Dragon Ball Super* y relanzando la serie canónica de la franquicia, esta vez con el dibujo de Toyotaro, supervisado y aconsejado por el Maestro Toriyama. Bills sueña con un Super Saiyajin Dios, iniciando una importante investigación por su universo, que le llevará a Goku, la revelación del Super Saiyajin God Super Saiyajin (SSGSS) y un nuevo salto de poder por parte de los héroes de la serie.

Con esta aparición y la búsqueda de Goku da inicio toda una expansión, como hemos comentado, de los límites en *Dragon Ball*, al enfrentarse no solamente al Dios de la Destrucción de su universo, sino a conocer a más Dioses de la Destrucción, por ende, a más universos, a Zeno Sama, a los diferentes ángeles y Kaioshin… Cubriendo prácticamente la mitad de los arcos de *Dragon Ball Super* con estos nuevos personajes, nuevos eventos e incluso, el continuo espacio-tiempo.





Del mismo modo que ocurre con otras deidades, Goku consigue hacerse con la confianza de Bills, y también de su ángel Whis, llegando a ser tomado por éstos como discípulo (del mismo modo, también Vegeta, Broly e, incluso, Son Gohan).

Bills no quiere intervenir en asuntos que no le sean de su competencia o, incluso, no hacerlo por pereza. Sin embargo, cuando algún asunto sí le toca de cerca, interviene. Tal fue el caso de su implicación en los hechos promovidos por Zamasu, al que exterminó con un Hakai, una vez comprobada su maldad y su culpabilidad en todos los acontecimientos que llevan al futuro del Universo 7 a la completa ruina.



339

Acabamos conociendo a todos los Dioses de la Destrucción con la llamada de Zeno Sama a la celebración del Torneo de Poder. Previo a ese torneo, Zeno hace que sean los propios Dioses de la Destrucción los que se enfrenten para entretenerle.

Ninguno de los dioses de la destrucción está de acuerdo ni accede de buen grado pero, ante la posibilidad de ser erradicados por Zeno, rápidamente hacen cuanto se les ha dicho para dar satisfacción al deseo del Rey de Todo.

De lo contrario, como advierte el Daishinkan, aquél que rehúse será rápidamente eliminado (ante lo que los Dioses de la Destrucción solamente puede hacer que lamentarse en secreto, porque no pueden exteriorizar ni demostrar descontento o contrariedad por la decisión que ha tomado.



340

Previamente a esta confrontación, todos los demás universos echan en cara a Bills que siempre da problemas y todos tienen asuntos pendientes con él, una vez se descubre que la causa de este enfrentamiento previo al Torneo de Poder había sido provocada por Goku, un mortal de su universo.

Queda claro que, lejos de la buena relación que suelen tener los Kaioshin entre ellos, los Dioses de la Destrucción guardan rencillas entre ellos (además del desprecio que sienten por los Kaioshin, claro).

Los Dioses de la destrucción son los que se detalla a continuación, en sus respectivos universos:

UNIVERSO 1 IWEN	UNIVERSO 2 JEREZ	UNIVERSO 3 MULE	UNIVERSO 4 QUITELA	UNIVERSO 5 ARAK	UNIVERSO 6 CHAMPA
					
UNIVERSO 7 BILLS	**UNIVERSO 8 LIQUIR**	**UNIVERSO 9 SIDRA**	**UNIVERSO 10 RUMOOSH**	**UNIVERSO 11 VERMOUTH**	**UNIVERSO 12 GIN**
					

341

IWEN, del Universo 1, es un Dios de la Destrucción con una apariencia similar a un oso, conocido por su actitud calmada y segura. Su universo se encuentra entre los más avanzados y ordenados, lo que refleja la tranquilidad y confianza que emana Iwen en sus decisiones. Es un destructor que actúa solo cuando es necesario, evitando excesos.

JEREZ, del Universo 2, es la única Diosa de la Destrucción entre todos los representantes, y su apariencia refleja gracia y belleza. Su universo exalta valores como el amor y la estética, lo que se ve reflejado en los habitantes y guerreros que compiten

bajo su mandato. A pesar de su apariencia refinada, Heles es una figura formidable, capaz de ejercer su poder destructivo con la misma eficacia que cualquier otro dios.

MULE, del Universo 3, tiene una apariencia robótica que representa la naturaleza altamente tecnológica de su universo. Este Dios de la Destrucción trabaja en conjunto con sus Kai Supremos y el ángel para mantener un enfoque eficiente y metódico en sus tareas. Su universo se centra en la inteligencia artificial y los avances científicos, reflejando su carácter mecánico y práctico.

QUITELA, del Universo 4, es pequeño y tiene un aspecto que recuerda a un ratón, pero su tamaño no debe subestimarse, ya que es uno de los dioses más astutos y manipuladores. Su universo se caracteriza por la diversidad y la supervivencia, lo que refleja su naturaleza intrigante. Quitela prefiere emplear el engaño y la estrategia para alcanzar sus objetivos, mostrando poca inclinación por los enfrentamientos directos.

ARAK, del Universo 5, combina características humanoides y de pez, lo que subraya la singularidad de su universo. Es reflexivo y equilibrado, conocido por analizar cuidadosamente cada situación antes de tomar decisiones. Su universo, uno de los más estables, refleja esta tendencia al equilibrio y la lógica.

CHAMPA, del Universo 6, es el hermano gemelo de Bills y comparte muchas de sus características físicas, aunque su cuerpo es más robusto, lo que refleja su carácter algo más descuidado. Su universo es un reflejo del Universo 7, pero con diferencias notables en sus habitantes y planetas. Champa es competitivo y constantemente busca superar a Bills, especialmente en temas triviales como la calidad de los alimentos. Aunque a menudo parece impulsivo y egocéntrico, su rivalidad con su hermano impulsa muchas de sus acciones.

BILLS, del Universo 7, es uno de los dioses más destacados debido a su papel central en la historia. Posee la apariencia de un gato inspirado en el dios egipcio Bastet, con una complexión esbelta que oculta su descomunal poder. Es conocido por ser temperamental y tener un carácter caprichoso, alternando entre periodos de letargo y momentos de acción explosiva. A pesar de su naturaleza destructiva, Bills ha desarrollado un interés particular por la Tierra debido a su gastronomía, lo que le ha llevado a tolerar la existencia del planeta más de lo que sería habitual para un Dios de la Destrucción.

LIQUIR, del Universo 8, posee un diseño inspirado en un zorro, lo que resalta su personalidad astuta y juguetona. Es competitivo por naturaleza y disfruta de los desafíos, mostrando un espíritu estratégico que combina inteligencia y habilidad para superar obstáculos.



SIDRA, del Universo 9, tiene una personalidad insegura y vacilante que contrasta con su papel como Dios de la Destrucción. Su universo, uno de los más débiles, refleja esta inestabilidad. A menudo se lo percibe como un destructor indeciso, lo que lo hace depender más de su ángel y sus consejeros. Sin embargo, cuando se ve obligado a actuar, Sidra demuestra que puede ser tan destructivo como cualquier otro.

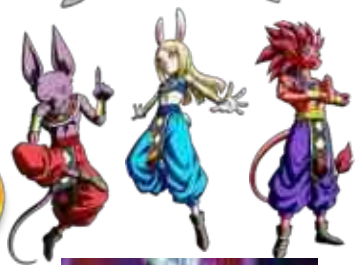
RUMOOSH, del Universo 10, tiene una figura que recuerda a un elefante, con una actitud altiva y orgullosa que refleja su fortaleza física y autoridad. Su universo busca la armonía, pero Rumoosh prefiere imponer su voluntad con fuerza y persistencia, mostrando una personalidad ruidosa y dominante.

VERMOUTH, del Universo 11, destaca por su apariencia de payaso, un diseño que contrasta con su personalidad seria y meticulosa. Este dios es conocido por liderar un universo que valora la justicia, simbolizada por los Pride Troopers, un grupo de guerreros dedicados a mantener el orden. A pesar de su rol como destructor, Vermouth demuestra una visión estratégica y un control emocional que lo hacen parecer más racional y calculador que otros dioses.

GIN, del Universo 12, tiene una apariencia que recuerda a un insecto, y su personalidad tranquila y meticulosa refleja la eficiencia de su universo, considerado uno de los más avanzados. Es un dios que actúa con precisión y control, asegurando que cada una de sus acciones contribuya al equilibrio general.

Aprendices de Hakaishin y otros Hakaishin (no oficiales)







Se conoce un aprendiz de Hakaishin, que no es otro que **Toppo**, del Universo 11, candidato a Dios de la Destrucción a la retirada de Vermouth. De Hecho, llega a transformarse durante el torneo en un estado previo al de Dios de la Destrucción.

También hay unos Dioses de la Destrucción no oficiales, avatares de videojuegos o versiones alternativas,

Shandy, **Saria** y **Keisar** son tres Dioses de la Destrucción avatares, que se pueden seleccionar en el videojuego *Super Dragon Ball Heroes*.

Beavis, por otra parte, es una invención de Mr. Satán al narrar cómo fue *La Batalla de los Dioses* (donde no recordaba el nombre de Bills y, se pone él como protagonista y salvador de la Tierra).



ÁNGELES Y EL DAISHINKHAN



345

Los ángeles en *Dragon Ball Super* son seres celestiales que actúan como asistentes y mentores de los Dioses de la Destrucción en cada universo. Son hijos del Gran Sacerdote (Daishinkan) y destacan por su inmenso poder, serenidad, y conocimientos.

Están destinados a guiar a los dioses en sus tareas y a mantener el equilibrio universal, aunque no interfieren directamente en los conflictos de los mortales a menos que sea necesario.

Los ángeles poseen una serie de características generales que los hacen entes muy especiales, ya que combinan características que los hacen únicos.

Poseen un poder supremo, ya que se consideran entre los seres más poderosos del multiverso, superando incluso a los Dioses de la Destrucción. Como hemos dicho anteriormente, Su fuerza nunca se muestra en su totalidad, pero basta con pequeños indicios para demostrar su superioridad.



346

Gracias a su serenidad y neutralidad, mantienen una actitud calmada y equidistante en casi todas las situaciones, cumpliendo su papel sin mostrar favoritismos ni emociones fuertes, lo que los convierte en observadores imparciales. Si bien es cierto que actúan de una manera más o menos neutra, hay ángeles

que “barren para casa”, como es en el caso de Whis con los protagonistas de la serie. No solamente entrena a mortales como Goku, Vegeta y, posteriormente, Broly, sino que actúa en determinados casos, aunque de manera limitada, para inclinar la balanza a favor de ellos. Siente cierta simpatía por los Guerreros Z, además de, por supuesto, tratar de beneficiar a la Tierra para no perderse sus manjares.



347

Poseen una serie de habilidades especiales, ya que tienen capacidades únicas como viajar entre dimensiones, manipular el tiempo y revivir a los muertos en ciertos contextos (directamente, sin hacer falta Dragon Balls, como en el caso de Freezer, que es resucitado por Whis, directamente. También son maestros del combate y del uso del bastón angelical, un artefacto que emplean para monitorear eventos y realizar acciones complejas.

Disfrutan de una inmortalidad condicionada ya que, aunque técnicamente son inmortales, su existencia está ligada a la del Dios de la Destrucción que sirven. Si el dios muere, el ángel entra en un estado de inactividad, aunque no desaparece. La condición para esa no desaparición es no romper las reglas de su cometido, propasarse en sus funciones o influir directamente en eventos de relevancia (como en el caso de Merus, cuando se descubre en realidad como otro ángel y lucha directamente, sacrificándose, desapareciendo de la existencia.



348

Son los mentores y guías, así como entrenadores y consejeros de los Dioses de la Destrucción, asegurándose de que estos cumplan su propósito de manera adecuada o, en caso de que se excedan, conteniéndolos, controlándolos o enmendando el exceso de daño que hayan podido provocar.



Los ángeles que existen (adjudicados a un Dios de la Destrucción…) que se conocen, son los siguientes:

UNIVERSO 1 AWAMO	UNIVERSO 2 SOUR	UNIVERSO 3 CAMPARRI	UNIVERSO 4 COGNAC	UNIVERSO 5 COCTAIL	UNIVERSO 6 VADOS
					
UNIVERSO 7 WHIS	**UNIVERSO 8 KORN**	**UNIVERSO 9 MOJITO**	**UNIVERSO 10 CUS**	**UNIVERSO 11 MARCARITA**	**UNIVERSO 12 MARTINI**
					

349

AWAMO, del Universo 1, es el ángel de Iwan. Se caracteriza por su serenidad y una actitud sabia, reflejo de su universo altamente avanzado.

SOUR es el ángel del Universo 2. Su Dios de la destrucción es Jerez. Tiene un porte refinado y suele apoyar la búsqueda de la belleza y el amor que define a su universo, aunque mantiene su neutralidad como ángel.

CAMPARRI, ángel del Universo 3, sirve y aconseja a Mule. Es metódico y eficiente, reflejando la naturaleza tecnológica y analítica de su universo. Su enfoque práctico se alinea con los objetivos de su Dios de la Destrucción.

COGNAC, del Universo 4. Ángel de Quitela. Es reservado y parece compartir la inclinación estratégica y cautelosa de su dios, mostrando una actitud tranquila pero firme.

COCTAIL, del Universo 5, es el ángel de Arak. Es equilibrado y ponderado, en armonía con la naturaleza reflexiva de su Dios de la Destrucción.

VADOS, del Universo 6, es la hermana mayor de Whis y asistente de Champa. Comparte muchas características con su hermano, aunque es más crítica y suele señalar los defectos de Champa con ironía. Su fuerza es comparable a la de Whis, y ambos mantienen una amistosa rivalidad.

WHIS Es el ángel asistente de Bills. Tiene un carácter amable y juguetón, con un gran aprecio por la comida de la Tierra. A pesar de su apariencia relajada, es un mentor exigente y sabio, siendo el maestro de Goku y Vegeta y, también posteriormente, de Broly.

KORN, del Universo 8, es el ángel de Liquir. Tiene una personalidad pícara, pero demuestra un conocimiento profundo, siendo una guía eficiente para su dios.

MOJITO, ángel del universo 9, es el asistente de Sidra. Posee una actitud fría y desapasionada, lo que resalta frente a la inseguridad de Sidra. No duda en señalar los fallos de su dios sin rodeos.

CUS, del Universo 10, es la más joven y una de las más enérgicas de los ángeles. Asiste a Rumoosh con entusiasmo, aunque a menudo lo regaña por su comportamiento impulsivo.

MARCARITA, del Universo 11, se trata de la asistente de Vermouth. Tiene una actitud elegante y segura, con un tono sarcástico que utiliza para guiar y disciplinar a su Dios de la Destrucción. Su calma contrasta con la dinámica de su universo, orientado hacia la justicia.

MARTINI, del Universo 12, es el ángel de Gin. Es precisa y meticulosa, reflejando la perfección del universo al que sirve. Su actitud metódica asegura que su dios mantenga el orden sin fallos.



MERUS: Es el decimotercer hijo del Daishinkan y ángel aprendiz, aunque trabaja como Patrullero Galáctico y nadie conoce de su naturaleza, ni tampoco de sus poderes.

Es resolutivo y participa directamente en el arco del Prisionero de la Patrulla Galáctica. También instruye a Goku en el arte del dominio del Ultra Instinto. Se sacrifica al excederse en sus atribuciones, ya que enfrenta a Moro con todo su poder de ángel (tras haberlo enfrentado, primero, como mortal) y, por esa causa, desaparece de la realidad, eliminado, protagonizando uno de los momentos más tristes de *Dragon Ball Super*.







EL DAISHINKAN es el padre de todos los ángeles, pese a que tiene el aspecto más infantil de todos.

Es tremendamente poderoso y es el ángel asistente del mismísimo Zeno Sama (de aquí que surja la teoría, como hemos explicado, que sitúa a Zeno como la cúspide de los Dioses de la Destrucción, mientras que la cúspide de los Dioses de la Creación se le adjudicaría, como se ha dicho, a Rymus).

En cierto sentido, parece que sea el Sumo Sacerdote quien gobierne, de facto, el cosmos, puesto que Zeno Sama, con su personalidad infantil (aunque errática y hostil, en ocasiones), parece ser fácilmente manejable.

351

No solamente se puede destilar la influencia del Sumo Sacerdote en algunas de las decisiones del Rey de Todo, sino que es el propio Goku quien influye en bastantes de las acciones que le hemos visto llevar a cabo a Zeno Sama.



Se teorizaba sobre la posibilidad de que el Daishinkan estuviese, en realidad, liderando un complot de manipulación y destrone hacia Zeno, cosa que, en algunos pasajes de Dragon Ball Super parecía pero, en realidad, nunca llegó a suceder ni a darse (al menos, no por el momento). El Daishinkan se muestra en todo momento sosegado, tranquilo, al



352

igual que el resto de los ángeles. Sin embargo, también se muestra frío, inmisericorde, sin exhibir simpatía ninguna hacia la salvación de algún elemento de un universo (o un universo entero) sino que, por el contrario, parece que aliente a Zeno hacia la destrucción, dándole en ocasiones alas para que erradique en vez de intentar frenarlo en sus intenciones, mediante un consejo o una recomendación (como sí ha hecho, por ejemplo, Whis con Bills, en alguna ocasión, aunque sea solamente por poder seguir teniendo a su Disposición la comida de la Tierra, su favorita).

353



En cuanto a poder se refiere, posee las mismas atribuciones que los ángeles, sus hijos, aunque se le atribuye (de manera no oficial) un poder comparable al de todos ellos juntos. Es capaz, en combate, de frenar a los Dioses de la Destrucción con suma facilidad, deteniendo a Bills y Quitela con únicamente un dedo para cada uno, pudiendo parar un ataque muy poderoso de ambos.

Según explicó Whis a Goku, una vez alcanzó el Ultrainstinto (la técnica que le es propia a los ángeles para poder mover su cuerpo por sí mismo, sin necesitar pensar nada, dejando que actúe por su cuenta), éste posee una graduación progresiva en el dominio de la técnica, teniendo Goku un dominio de 1 de 100 (porque se pueda ver de un modo más claro) … Mientras que al Daishinkan se le atribuye el 100 de 100 del dominio de esa técnica.

354



Con esa comparación, visto el poder de Goku contra Jiren, contra Moro o contra Granola, solamente cabe imaginar cuál será el poder real del Sumo Sacerdote.

Además de poderoso, se le considera igualmente inteligente. Explica a Zeno acerca de cuestiones que, según parece, aquél desconoce (o, por su actitud infantil, no comprende). Lidera a los ángeles sin fisuras, teniéndole todos una obediencia y devoción que van más allá que los debidos a un padre. No solamente acatan sus órdenes o acuden a su llamada sin dudarlo, sino que parece que lo reverencian y sienten verdadera devoción por él.



v. Los Dragones Sagrados

En la tradición oriental, particularmente en China, los dragones ocupan un lugar destacado como seres mitológicos de profunda simbología. A diferencia de la concepción occidental, donde suelen ser vistos como criaturas destructivas y peligrosas, los dragones orientales son asociados con cualidades positivas como la sabiduría, la fuerza, la protección y la buena fortuna. Estos seres no solo son importantes desde el punto de vista mitológico y fantástico, sino que también tienen una fuerte influencia en la cultura, la espiritualidad y las estructuras sociales.

Los dragones orientales, conocidos como *long* en chino, suelen representarse como criaturas alargadas y serpentinas con cuerpos cubiertos de escamas, garras afiladas y rasgos que combinan elementos de diferentes animales, como los cuernos de un ciervo, las patas de un tigre y los ojos de un demonio. Su forma flexible y majestuosa simboliza la conexión entre el cielo, la tierra y el agua. Los dragones orientales carecen de alas, pero poseen la capacidad de volar, lo que enfatiza su naturaleza mística y su control sobre los elementos (Eberhard, 1986).



354

Son considerados seres divinos que controlan aspectos fundamentales de la naturaleza, especialmente el agua, las lluvias, los ríos y los océanos. En la tradición china, la lluvia era esencial para la agricultura y, por ende, para la supervivencia. Por esta razón, los dragones se veneraban como deidades responsables de traer lluvias y asegurar cosechas abundantes. Su presencia en la mitología simboliza la armonía entre el hombre y la naturaleza.

En la antigua China, los dragones eran símbolos del poder imperial. Los emperadores eran considerados "Hijos del Dragón" y utilizaban su imagen para legitimar su gobierno y mostrar su conexión divina. Las vestimentas imperiales, los tronos y otros objetos asociados con el poder real estaban adornados con motivos de dragones. El dragón imperial solía representarse con cinco garras, diferenciándolo de los dragones comunes de cuatro garras, que simbolizaban las clases sociales inferiores o eran usados por los nobles (Yang, 2005).



355

El dragón también está profundamente entrelazado con las festividades y tradiciones populares. Por ejemplo, en el Festival del Bote del Dragón, celebrado anualmente, se honra a los dragones a través de competiciones en embarcaciones decoradas con sus formas. En las danzas del dragón, realizadas durante el Año Nuevo Chino, se busca atraer la buena fortuna y ahuyentar los malos espíritus. Estas prácticas destacan cómo los dragones funcionan como un puente entre lo terrenal y lo divino, reforzando los lazos comunitarios y las aspiraciones colectivas.

Mitológicamente, los dragones chinos suelen estar asociados con el reino celestial y la inmortalidad. Una de las historias más conocidas es la de los "Reyes Dragón", guardianes de los cuatro mares, cada uno encargado de proteger una dirección cardinal: el este, el oeste, el norte y el sur. Estos Reyes Dragón no solo controlaban las aguas y los climas, sino que también actuaban como mediadores entre los dioses y los humanos.

En la filosofía taoísta, el dragón simboliza el *ki* (qi o chi), o la energía vital que fluye por el universo. Es una manifestación del equilibrio entre el yin y el yang, la dualidad fundamental del cosmos. Esta conexión con el flujo de energía refuerza la visión de los dragones como agentes de transformación y cambio, esenciales para el orden natural.



356

La figura del dragón ha inspirado múltiples formas de expresión artística en la historia de China, desde esculturas y pinturas hasta poesía y literatura. En la arquitectura, los dragones decoran techos de templos, palacios y tumbas, representando protección divina y poder. En la literatura clásica, se narran epopeyas sobre dragones que interactúan con héroes, otorgándoles sabiduría o desafiándolos a pruebas que fortalecen su carácter (Littleton, 2002).

En términos sociales, el dragón continúa siendo un símbolo de identidad cultural. Los chinos a menudo se refieren a sí mismos como "descendientes del dragón", lo que subraya el orgullo y la conexión con su herencia mítica. En tiempos modernos, la imagen del dragón sigue siendo utilizada en contextos nacionales e internacionales como representación de fuerza, resiliencia y prosperidad.

Los principales dragones divinos orientales, reconocidos social, religiosa y artísticamente en todo el lejano oriente, son los siguientes (Yang, 2005):

Los Reyes Dragón de los Cuatro Mares

En la mitología china, los Reyes Dragón son deidades poderosas que gobiernan sobre los mares que rodean las tierras del mundo. Son guardianes celestiales y tienen un papel crucial en el control de las aguas, las lluvias y el clima:

Rey Dragón del Mar del Este (Ao Guang): Este dragón es el más conocido entre los Reyes Dragón y simboliza el dominio sobre el océano oriental. Es asociado con la sabiduría y la justicia. En las historias, a menudo interactúa con héroes y dioses que buscan su ayuda.

Rey Dragón del Mar del Sur (Ao Qin): Representa las aguas cálidas del sur y está asociado con la vitalidad y la fertilidad. Es un protector de las criaturas marinas y simboliza el flujo de energía y movimiento.

Rey Dragón del Mar del Oeste (Ao Run): Este dragón gobierna sobre el Mar Occidental y está vinculado a la estabilidad y la solidez. Es un símbolo de introspección y conexión con los reinos espirituales.

Rey Dragón del Mar del Norte (Ao Shun): Regente del frío y misterioso Mar del Norte, representa la introspección, el misterio y la conexión con las fuerzas ocultas de la naturaleza.

Dragón Celestial (Tianlong)

El Dragón Celestial es el guardián del cielo y sirve para proteger las moradas de los dioses. Es un símbolo de poder divino y supremacía. En las representaciones artísticas, aparece volando entre las nubes, rodeado de rayos y luces celestiales. También se dice que este dragón transporta a los dioses y los ayuda a comunicarse con los mortales.

Dragón Espiritual (Shenlong)

Shenlong es el dragón que controla el viento, la lluvia y los fenómenos climáticos. Es conocido por ser temperamental, ya que, si no se le honra adecuadamente, puede provocar sequías o tormentas destructivas. Es venerado en ceremonias para garantizar cosechas abundantes y buen tiempo.



Dragón de los Ríos (Dilong)

El Dragón de los Ríos gobierna las aguas terrestres, como los ríos, lagos y arroyos. Trabaja en armonía con Shenlong, quien controla las lluvias, para mantener el equilibrio del ciclo del agua. Es un símbolo de adaptabilidad y flujo continuo.

Dragón Subterráneo (Fucanglong)

El Dragón Subterráneo custodia los tesoros ocultos en las profundidades de la tierra, incluidos metales preciosos, gemas y secretos espirituales. Se considera un guardián del conocimiento y la riqueza. En las leyendas, aparece desde las profundidades cuando es perturbado o cuando se necesita su sabiduría.

Dragón Amarillo (Huanglong)

El Dragón Amarillo es un ser mítico que emerge del río Amarillo, símbolo de la civilización china. Se le atribuye haber enseñado escritura, agricultura y otras artes a los antiguos emperadores. Es un dragón de sabiduría y liderazgo, representando el equilibrio perfecto entre la fuerza terrenal y la celestial.

Dragón de las Nubes (Yinglong)

Yinglong es conocido como el Dragón Alado y uno de los más antiguos en la mitología china. Se le asocia con la lluvia y los diluvios, además de ser un aliado de los héroes en varias leyendas. A menudo es representado en batallas contra fuerzas malignas, mostrando su valentía y poder.

Dragón de la Perla

El Dragón de la Perla es una figura emblemática que sostiene una perla luminosa, símbolo de la sabiduría, la iluminación y la inmortalidad. La perla representa el cosmos y el control sobre los elementos naturales, destacando la conexión del dragón con el equilibrio universal.

Cada uno de estos dragones no solo representa un elemento o aspecto de la naturaleza, sino que también encarna valores como la protección, la sabiduría, el poder y la conexión espiritual. Su diversidad de funciones refleja la complejidad y riqueza de la mitología oriental, destacando el papel esencial de los dragones como mediadores entre el mundo humano y lo divino.

En la mitología china, los dragones están frecuentemente asociados con objetos místicos que representan poder, sabiduría y control cósmico. La Perla del Dragón, uno de los elementos más icónicos, simboliza el poder celestial, la buena fortuna y la capacidad de alterar el destino. Esta perla mágica tiene claras similitudes con las Bolas de Dragón de

la serie. Las Bolas de Dragón son objetos mágicos que, al reunirse, permiten la invocación de un dragón para conceder deseos. Este concepto resuena con la idea de la perla que concentra el poder del dragón en la tradición oriental. Al igual que la perla, las Bolas de Dragón son raras, requieren un esfuerzo para ser reunidas y representan un control sobre fuerzas más allá de lo humano (Molina-Gavilán, 2006).

En *Dragon Ball GT* hay todo un arco donde aparecen una serie de dragones oscuros que, en ese caso, se tratan de los villanos principales. No obstante, por no tratarse de obra de Toriyama, únicamente trataremos a los Dragones Sagrados, en *Dragon Ball, Z y Super*, que siguen la reinterpretación de la tradición oriental, que se exponen a continuación:



357

SHENLONG

En Dragon Ball, el dragón Shenlong es una reinterpretación directa del Shenlong de la mitología china. Ambos comparten la capacidad de controlar fenómenos naturales, aunque en la serie Shenlong no se centra en la lluvia o el clima, sino en conceder deseos. Su apariencia es fiel a la tradición: un cuerpo serpentino cubierto de escamas, garras afiladas y una majestuosa cabeza coronada con cuernos. Este diseño recuerda al dragón espiritual y celestial de la cultura china, que simboliza poder y divinidad.

La conexión más clara es su papel como un ser venerado y casi divino que aparece solo bajo condiciones específicas. En la tradición oriental, los dragones se manifiestan para influir en el equilibrio natural, mientras que, en Dragon Ball, Shenlong es invocado por las Bolas de Dragón para alterar la realidad y conceder deseos.

Aunque Shenlong es una figura de poder impresionante, su existencia está limitada por la energía de su creador, el Guardián de la Tierra, quien infunde su poder en las Bolas de Dragón. Si el creador muere, Shenlong desaparece hasta que las esferas sean reactivadas por un sucesor. Shenlong es capaz de realizar casi cualquier deseo que esté dentro de los límites del poder de su creador. Esto incluye resucitar a los muertos, restaurar lugares destruidos, curar enfermedades y alterar la realidad en cierta medida. Aunque Shenlong es poderoso, sus habilidades están restringidas por la energía de su creador. Por ejemplo, inicialmente no podía revivir a personas que hubieran muerto por causas naturales o si

llevaban demasiado tiempo fallecidas. Estas limitaciones se han modificado con el tiempo y la evolución de las Bolas de Dragón. Shenlong no es indestructible mientras permanece invocado. Se trata de un ser sumamente poderoso en el plano físico, aunque puede caer víctima de un ataque de un ser que exceda su fuerza.

El ejemplo lo encontramos en el arco de Piccolo Daimaoh, donde lo elimina de un ataque



de ki una vez le había concedido su deseo de rejuvenecer. Además, su existencia está vinculada a las Bolas de Dragón y su creador, lo que lo hace vulnerable en esos aspectos indirectos: Si durante su invocación alguno de estos elementos fuese dañado, Shenlong desaparecería.

A medida que la historia avanzó, las capacidades de Shenlong también cambiaron. Dende, al tomar el lugar del anterior Kami Sama como Guardián de la Tierra, mejoró las Bolas



de Dragón, ampliando los límites de lo que Shenlong podía conceder. Esto incluyó la posibilidad de revivir a varias personas al mismo tiempo y eliminar restricciones previas.

Se han concedido muchos deseos, de todo tipo. Algunos, con nobles intenciones, justos y considerados deseos acordes a las Bolas de Dragón y la justificación de su existencia. Otros deseos, en cambio, son personales, egoístas y contrarios a esa nobleza en el ánimo que debería tener aquél que consiga reunir las siete Bolas de Dragón. Los deseos concedidos por Shenlong a lo largo de la serie, cronológicamente, son los siguientes:

Deseo nº	Autor	Deseo Concedido	Serie
1	Oolong	Unas braguitas	DB
2	Upa	Resucitar a su padre, Bora	DB
3	Piccolo Daimaoh	Rejuvenecer	DB
4	Bulma	Resucitar a todos los muertos por la familia de Piccolo Daimaoh	DB
5	Mutenroshi	Resucitar a Goku	DBZ
6	Mr. Popo	Resucitar a todos los muertos por el ejército de Freezer	DBZ
7	Banda de Pilaf	Volver a ser jóvenes (se convierten en bebés, por error)	DBZ
8	Yamcha	Resucitar a todos los que mató Cell	DBZ
9	Krilin	Eliminar los explosivos de los Androides 17 y 18	DBZ
10	Yamcha	Resucitar todos los eliminados el día de la transformación de Majin Vegeta (menos los malos)	DBZ
11	Goku	Que todos los humanos olviden a Majin Bu (salvo los Guerreros Z y sus amigos)	DBZ
12	Goku	Responder sobre la fase Súper Saiyajin Dios	DBS
13	Sorbet	Resucitar a Freezer	DBS
14	Shu	Un millón de Zenis	DBS
15	Mai	El mejor helado del mundo	DBS
16	Gohan	Curar a Pan de un resfriado muy fuerte	DBS
Deseo nº	**Autor**	**Deseo Concedido**	**OVA**
1	Pansy (Tsuno)	Normalizar el país y hacer desaparecer los diamantes	OVA
2	Upa	Resucitar a Bora	OVA
3	Goku	Revivir al Andriode nº 8 y retirar la bomba de su interior	OVA

4	Garlic Jr.	La inmortalidad	OVA
5	Dr. Kochin	Descongelar al Dr. Willow	OVA
6	Gohan	Recuperación del bosque y los animales	OVA
7	Slug	Rejuvenecer	OVA
8	Goten	Ayuda de Goku contra Broly	OVA
9	Guerreros Z	Restablecer todo como antes de la OVA	OVA
10	Hoi	Abrir la caja de música de Hildegarn	OVA
11	Pilaf	Rejuvenecer (igual que el de DBS)	OVA
12	Goku	Información sobre el Súper Saiyajin Dios	OVA
13	Sorbet	Resucitar a Freezer (igual que el de DBS)	OVA
14	Shu	Un millón de zenis (igual el de DBS)	OVA
15	Bulma	Restaurar la capital del norte y a su población	OVA
16	Cheelay	Devolver a Broly al planeta Vampa	OVA
Deseo nº	**Autor**	**Deseo Concedido**	**Otros**
-	Goku	Resurrección de todos los habitantes muertos	DBGT
-	Jade	Restaurar la Tierra y devolver la paz	Live Action 1990
-	Hipopótamo	Un tractor nuevo para su campo	Dr. Slump
-	Mr. Satán	Convertirse en Rey	Cross Epoch
-	Goku	Devolverle la vida a Mutenroshi	DB Evolution





361

PORUNGA (DRAGÓN DE NAMEK)

Porunga, el dragón de Namek, también tiene influencias de los dragones orientales pero con una reinterpretación exótica y alienígena. Su diseño es más musculoso y robusto, representando fuerza física además de poder mágico. Aunque concede deseos, su naturaleza y aspecto lo distinguen como un reflejo del Dilong, el dragón que gobierna las aguas terrestres, pero adaptado al contexto de Namek y su vínculo con las esferas.

Es creado por el Gran Patriarca, aunque como pasa con Shenlong, su poder y control pasa a manos de Moori, el nuevo Saichoro de los namekianos.

Se trata de un dragón, de inicio, más poderoso que el de la Tierra (puede conceder dos deseos más, puede resucitar a una misma persona más de una vez… aunque también tiene alguna carencia, como que solamente puede resucitar una única persona por deseo (aunque Moori luego solventa esta tara, por lo que pueda pasar en el futuro).



362

De la misma manera que Shenlong, Porunga tiene como finalidad inspirar confianza en los namekianos y poder ser utilizado por una causa noble y justa.



363

Sin embargo, todo el pueblo namekiano es justo, bondadoso y pacífico, por lo que el sentido de tener Bolas de Dragón en Namek se reduce a solventar algún caso excepcional, ya que los habitantes del planeta no ambicionan riquezas, poder ni ostentación, a diferencia de los habitantes de la Tierra. Para pedir un deseo a Porunga, obligatoriamente, ha

de hacerse en namekiano. Es el principal escollo que debe superar Freezer al intentar pedir el deseo que pretendía en el Arco del Planeta Namek: La inmortalidad.



364



365

A diferencia de en la Tierra, las Esferas de Dragón namekianas no están desperdigadas al azar por el planeta (cuando se cumplen los deseos y se desperdigan, en forma de piedra, apenas se desplazan unos metros unas de otras, por lo que pueden ser otra vez reunidas fácilmente y se puede esperar a que se reactiven las bolas pasado el plazo de tiempo establecido: Las bolas de la Tierra tardan un año en reactivarse, mientras que las de Namek únicamente tres meses.

De esta manera, las bolas de Namek, como se ha dicho, no están desperdigadas al azar, sino que están en las diferentes aldeas namekianas del planeta, custodiadas por sus habitantes y, cuyo principal responsable es el anciano que ejerce de gobernante local de cada una de estas pequeñas aldeas. Es por ello que los hombres de Freezer pudieran reunirlas de una manera bastante sencilla: no tenían que localizarlas mediante un radar del Dragón (el cual no tienen) sino gracias a sus Scouters, o los rastreadores que llevan por monóculo y permiten saber la fuerza y localización de los enemigos, pudiendo encontrar a todos los namekianos fácilmente. Las Bolas de Dragón de Namek se han utilizado también de manera recurrente a lo largo de la serie (desde *Dragon Ball Z* en adelante), por lo que vamos a detallar a continuación los diferentes deseos que se han concedido con ellas:

Deseo nº	Autor	Deseo Concedido	Serie
1	Dende	Resucitar a Piccolo	DBZ
2	Dende	Trasladar a Piccolo a Namek	DBZ
3	Dende	Trasladar a todos los de Namek a la Tierra, menos a Goku y a Freezer	DBZ
4	Dende	Transportar el alma de Krilin a la Tierra	DBZ
5	Dende	Resucitar a Krilin	DBZ
6	Dende	Resucitar a Yamcha	DBZ
7	Dende	Resucitar a Chaoz	DBZ
8	Dende	Resucitar a Tenshinhan	DBZ
9	Dende	Crear un nuevo Planeta Namek y trasladar a los namekianos supervivientes allí	DBZ
10	Dende	Restaurar la Tierra	DBZ
11	Dende	Resucitar toda la humanidad	DBZ
12	Dende	Que Goku recupere toda su energía	DBS
13	Moori	Restaurar el Planeta del Kaio del Norte	DBS
14	Moori	Resucitar a Piccolo	DBS
15	Moori	Fisionar a Kibitoshin	DBS
16	Cranberri	Estar completamente curado	DBS
17	Cranberri	Devolverle a Moro todo su poder	DBS
18	Moro	Liberar a todos los prisioneros de la Patrulla Galáctica	DBS
19	Moori	Restaurar los planetas y vidas perdidas con Moro	DBS
Deseo nº	**Autor**	**Deseo Concedido**	**OVA**
1	Dende	Reconstrucción de la Tierra tras el ataque Tsufur	DBGT
2	Dende	Traslado de los habitantes al planeta Tsufrui	DBGT



366

TROMBO

Trombo es el dragón que existe en el planeta cereal. Se creó por la comunidad que allí vivía (se descubre que los namekianos son, en verdad, bastante comunes en diferentes planetas del universo.

Trombo tiene un diseño similar al de otros dragones de Dragon Ball, con un cuerpo largo y serpentino, pero con algunas diferencias notables. Posee una estructura estilizada y luminosa, dando la impresión de ser una entidad de pura energía. Su diseño enfatiza su color azulado y su forma de serpiente marina y lo diferencia de los dragones terrestres o de Namek. Es un dragón más pequeño y, por lo que contaremos, mezquino.



367

Las Bolas de Dragón de Cereal, y por ende Trombo, son gestionadas (no creadas) por el Namekiano Monite, quien vivió en el planeta tras la llegada de los Saiyajin y la invasión del ejército de Freezer. Estas esferas son inusualmente pequeñas, cabiendo en la palma de la mano, además de que solamente son dos, lo que facilita su recolección, pero también limita su poder. Este poder limitado lleva, además, una contraprestación: Para poder conceder un deseo verdaderamente poderoso, al mismo nivel que los deseos de los otros dragones, Trombo propone un trato de moralidad dudosa:



368

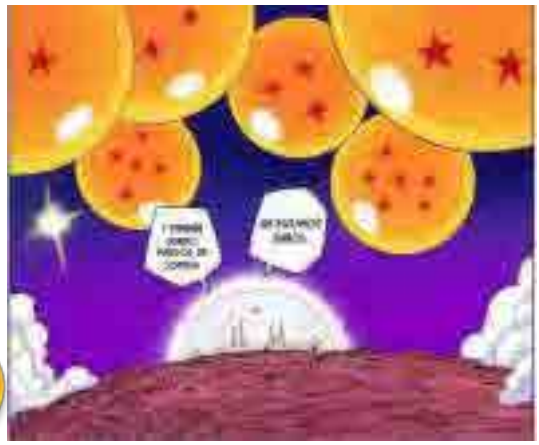
Ha de obtener algo a cambio para conceder un deseo de unas características enormemente poderosas. De ahí, como hemos comentado, el carácter mezquino y casi ruin del dragón del planeta Cereal. Para poder Granola ser el más fuerte del universo, acepta que Trombo le acorte su esperanza de vida a tan solo un año más. Con Gas hace una cosa parecida, **siendo los dos deseos conocidos que concede**.



SÚPER SHENLONG (SHENLONG DE LAS SÚPER BOLAS DE DRAGÓN)

369

Super Shenlong, asociado con las Súper Bolas de Dragón, lleva la simbología a un nivel cósmico. Este dragón es una representación del Tianlong o Dragón Celestial, que conecta los cielos con la tierra. Super Shenlong es gigantesco, abarcando dimensiones universales, lo que lo posiciona como el dragón más poderoso de todos. Representa la supremacía y la conexión entre los dioses y los mortales, un paralelismo directo con la función de los dragones en la mitología como intermediarios divinos (Yang, 2005).



370

Es un dragón tan poderoso que no hay deseo que no pueda conceder, fruto del poder que le conceden las siete súper Bolas de Dragón, que tienen el tamaño cada una de un planeta entero y se sitúan entre los universos 6 y 7, en una especie de “tierra de nadie”.

Las esferas, según Zuno, poseen 37.000 km de diámetro cada una, lo que significa que son como 3 veces la Tierra (que tiene 12.756 km de diámetro).

Son creadas, al igual que el dragón, por Zalama, un Dios Namekiano original.

Aparecen en *Dragon Ball Super* y no se conocían hasta ese momento. En esta parte de la serie, las Súper Esferas se utilizan en varias ocasiones:

Deseo nº	Autor	Deseo Concedido	Serie
1	Bills	Restaurar la Tierra del Universo 6	DBS
2	Zamasu	Cambio de cuerpo con Monaka (por error)	DBS
3	Zamasu	Cambio de cuerpo con Goku	DBS
4	Zamasu (F)	Volverse inmortal	DBS
5	A-17	Revivir a todos los universos eliminados en el Torneo de Poder	DBS


Seres de poder Supremo
Supremos Kaioshin, Dioses de la Destrucción y Ángeles
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
Gran Kaio
Kaio Sama Cardinales
Enma Daio Sama
Kami, Salcharo y creadores de Dragon Balls
Guardianes y Asistentes
371



Capítulo 4: El mundo sensible y el mundo inteligible

DRAGON BALL

ドラゴンボール





4- EL MUNDO SENSIBLE Y EL MUNDO INTELIGIBLE

PLATÓN Y LA TEORÍA OCCIDENTAL DEL MUNDO DE LAS IDEAS

La teoría del mundo sensible y el mundo inteligible es una de las contribuciones más destacadas del filósofo griego Platón (427-347 a.C.), desarrollada principalmente en su obra "La República" y complementada en otros diálogos como el "Fedón", el "Fedro" y el "Timeo". Este planteamiento metafísico establece una distinción fundamental entre dos niveles de realidad: el mundo sensible, accesible a través de los sentidos, y el mundo inteligible, accesible solo mediante la razón y la contemplación intelectual.

El mundo sensible es la realidad percibida por los sentidos, caracterizada por el cambio, la impermanencia y la multiplicidad. Este ámbito incluye todos los objetos físicos y materiales que experimentamos cotidianamente. Según Platón, este mundo es una copia o imitación imperfecta del mundo inteligible. Por ser mutable e inconstante, no puede proporcionar un conocimiento verdadero, sino únicamente opinión (doxa).

Platón ilustra esta idea con la "Alegoría de la Caverna" en La República, donde los prisioneros, limitados a observar sombras proyectadas en una pared, representan a quienes solo conocen el mundo sensible, tomando esas sombras por la realidad.

El mundo inteligible, también llamado el mundo de las Ideas o Formas, es el ámbito de las entidades inmutables, eternas y perfectas. Estas Ideas son los principios fundamentales que estructuran la realidad y que existen independientemente del mundo material. Por ejemplo, conceptos como la justicia, la belleza o la bondad tienen su forma ideal en este ámbito, a las que las manifestaciones sensibles solo aspiran a aproximarse.

El mundo inteligible es accesible a través de la razón (nous) y es el único lugar donde se puede alcanzar el conocimiento verdadero (episteme). Este conocimiento implica entender las causas y la esencia de los fenómenos sensibles al relacionarlos con sus Formas arquetípicas. (Platón, 2021).

El mundo sensible y el mundo inteligible están interconectados. Según Platón, los objetos sensibles participan o imitan las Ideas, siendo estas su modelo. Por ejemplo, una silla particular es imperfecta y transitoria, pero participa de la Idea de "silla" que es eterna y universal. Esta relación jerárquica implica que el mundo sensible depende del inteligible para existir y ser comprendido. (Platón, 1992).

En este esquema, el alma humana ocupa un lugar crucial, ya que, para Platón, el alma tiene un origen divino y está vinculada al mundo inteligible. A través del ejercicio de la

filosofía, el alma puede recordar las Ideas que conoció antes de encarnarse, un proceso conocido como anamnesis.

La distinción platónica entre los dos mundos establece las bases de la metafísica occidental y ha influido profundamente en la epistemología, la ética y la teología. En particular, Platón subraya la importancia del pensamiento racional como medio para trascender las apariencias y alcanzar la verdad. También establece una jerarquía ontológica en la que lo eterno e inmutable tiene prioridad sobre lo transitorio y mutable. (Platón, 2021).

TEORÍAS ORIENTALES ANÁLOGAS

Existen teorías orientales que, aunque surgieron en contextos culturales y filosóficos diferentes al de Platón, presentan paralelismos conceptuales con la distinción entre el mundo sensible y el mundo inteligible. Estas tradiciones filosóficas no se expresan en los mismos términos, pero exploran ideas similares sobre la dualidad entre una realidad superficial o ilusoria y una realidad última o trascendental.

Hinduismo: Maya y Brahman

En la tradición filosófica hindú, especialmente en el Vedanta, se encuentra una concepción dual que puede relacionarse con la teoría platónica (Shankara, 1995):

Maya se refiere al mundo fenoménico percibido a través de los sentidos, caracterizado por la impermanencia y la ilusión. Aunque parece real, Maya es una representación distorsionada de la realidad última y está sujeta al cambio y al sufrimiento. Este concepto se asemeja al mundo sensible de Platón, donde los objetos son efímeros e imperfectos.

Brahman es el principio absoluto, eterno e inmutable que subyace a toda existencia. Representa la esencia verdadera y universal que trasciende el mundo de las apariencias. La relación entre Maya y Brahman es análoga a la relación entre el mundo sensible y el mundo inteligible en la filosofía platónica, ya que el primero es una manifestación o reflejo imperfecto del segundo.

Al igual que Platón propone que el conocimiento racional permite acceder al mundo inteligible, en el hinduismo se enfatiza que, a través de la meditación, el discernimiento (jnana) y la realización espiritual, el ser humano puede trascender Maya y alcanzar la unidad con Brahman.

Budismo: Samsara y Nirvana

En el budismo, se identifica una distinción fundamental entre el mundo del Samsara (ciclo de nacimiento, muerte y renacimiento) y el estado de Nirvana (liberación de este ciclo).

Aunque el marco filosófico budista no contempla una dualidad ontológica como tal, existen similitudes con la teoría platónica (Bodhi, 2000):

Samsara es el ciclo de sufrimiento perpetuado por el apego, la ignorancia y las pasiones humanas. Es el equivalente budista del mundo sensible, ya que representa la realidad condicionada y cambiante percibida a través de los sentidos.

Nirvana es el estado trascendental donde cesan el sufrimiento y las ilusiones. Aunque no es una "realidad" separada en un sentido platónico, Nirvana implica un cambio en la percepción y en la comprensión de la verdadera naturaleza de las cosas. Esta transformación mental puede compararse con la transición del mundo sensible al inteligible en la filosofía de Platón.

Así como Platón destaca el papel de la razón y la filosofía para alcanzar el conocimiento de las Ideas, el budismo propone el Óctuple Sendero como el método para trascender el Samsara y alcanzar la iluminación.

Taoísmo: Mundo manifiesto y Tao

En el Taoísmo, especialmente en textos como el Tao Te Ching de Lao-Tsé, se puede encontrar una visión dualista que también resuena con la distinción platónica:

El mundo sensible es el ámbito de los fenómenos y de la acción, donde todo es mutable, relativo y sujeto a los ciclos naturales. Este mundo es percibido a través de los sentidos y representa la superficie de la realidad.

El Tao es el principio inefable y absoluto que subyace a todas las cosas. Aunque no puede ser comprendido plenamente por la mente humana ni descrito con palabras, se presenta como la esencia eterna e inmutable que sostiene el universo. Esta concepción del Tao como fuente y sustancia última de todo lo existente tiene paralelismos con la noción platónica de las Formas o el Bien (Lao-Tsé, 2014).

A diferencia de Platón, que enfatiza la razón, el Taoísmo pone el énfasis en la armonía con la naturaleza y el flujo del Tao como el medio para trascender las limitaciones del mundo manifiesto.

Confucianismo: Realidad material y el concepto de Li

El Confucianismo, aunque no presenta una separación dualista tan marcada, introduce la noción de Li como un principio organizador y normativo que subyace a las relaciones humanas y al orden cósmico (Confucio, 2011):

En el confucianismo, el mundo físico y social es el espacio donde los humanos desarrollan sus virtudes y cumplen con sus roles. No se percibe como ilusorio, pero sí como incompleto si no está en consonancia con Li.

Li es el principio subyacente que organiza la realidad y guía el comportamiento humano hacia la virtud y la armonía. Aunque no tiene un carácter trascendental como las Ideas de Platón, representa un orden ideal que los humanos deben esforzarse por emular y comprender.

EL MUNDO SENSIBLE Y EL MUNDO INTELIGIBLE EN DRAGON BALL

En *Dragon Ball*, el mundo sensible se representa a través de los acontecimientos cotidianos, los conflictos físicos y los deseos humanos, mientras que el mundo inteligible se alude en los niveles de trascendencia espiritual y metafísica alcanzados por los personajes. Esta dualidad se manifiesta de varias maneras:



372

La existencia terrenal y los planos divinos:

El mundo terrenal, donde habitan Goku y sus amigos, puede equipararse al mundo sensible de Platón. Es un ámbito marcado por lo transitorio: conflictos físicos, muerte y renacimiento, y un ciclo constante de lucha y aventuras. En contraste, los planos divinos, como el Reino de los Kaioshin, el Mundo de los Ángeles, el reino de Zeno o, incluso, el más allá, con el Palacio de Enma o el Camino de la Serpiente, representan el mundo inteligible, ya que son espacios de orden superior, inmutables y relacionados con verdades universales que gobiernan el cosmos.



373

Las Bolas de Dragón y su conexión con lo trascendental:

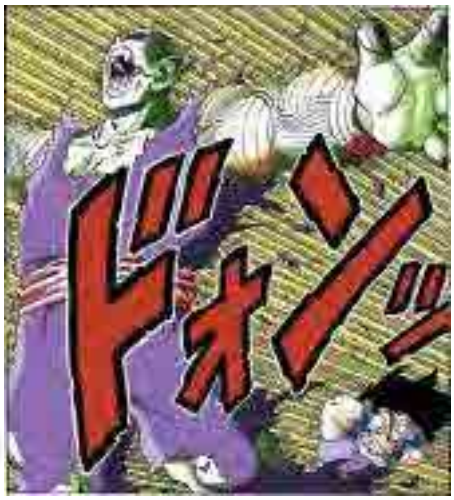
Las Bolas de Dragón son objetos mágicos del mundo físico, pero están vinculadas a una entidad superior, el dragón Shenlong o Súper Shenlong. Este vínculo sugiere una relación entre lo material y lo trascendental, similar a cómo en la filosofía platónica los objetos del mundo sensible son reflejos imperfectos de las Formas. En el caso de *Dragon Ball*, las Bolas de Dragón permiten a los personajes acceder a un poder superior que trasciende las limitaciones del mundo físico.



374

La trascendencia espiritual a través del entrenamiento:

Los personajes de *Dragon Ball* no solo mejoran su fuerza física, sino que también logran niveles de conciencia más elevados. Goku, por ejemplo, alcanza el estado de Ultra Instinto, un nivel en el que su cuerpo y mente se separan del control consciente y actúan en perfecta armonía. Este proceso puede compararse con el camino hacia el conocimiento del mundo inteligible en Platón o con el ascenso espiritual en tradiciones orientales como el budismo y el hinduismo. Ese nivel, en gran medida, se puede alcanzar gracias a la meditación.



375

La relación con el hinduismo: Maya y Brahman

En el hinduismo, el concepto de Maya (ilusión) y Brahman (realidad última) tiene paralelismos con *Dragon Ball*. El mundo físico de las batallas y deseos, dominado por el apego y la impermanencia, refleja la idea de Maya. Por otro lado, los niveles superiores de existencia, como el de los dioses de la destrucción, los Kaioshin y Zeno, se asemejan a Brahman como realidades trascendentes y absolutas. El deseo constante por las Bolas de Dragón, que representan soluciones inmediatas a problemas del mundo físico, también simboliza el apego a Maya. Sin embargo, cuando los personajes aceptan sacrificios y renuncias para proteger algo mayor, como la existencia universal, se aproximan a un entendimiento de lo trascendental.



376

El budismo: Samsara y Nirvana

El ciclo de muerte y resurrección en *Dragon Ball* se alinea con el concepto budista de Samsara, donde los personajes atraviesan un ciclo interminable de vida, muerte y renacimiento. La resurrección mediante las Bolas de Dragón simboliza el deseo de escapar de este

ciclo, pero también muestra que las soluciones materiales no son permanentes. Nirvana, entendido como un estado de liberación del sufrimiento, se refleja en los momentos en que los personajes alcanzan paz interior y un nivel de conciencia superior. El Ultra Instinto de Goku puede interpretarse como una especie de Nirvana marcial, donde logra trascender el ego y las emociones para actuar de manera perfecta y desapegada.



377

El taoísmo: El Tao y la armonía universal

En el taoísmo, el Tao es el principio absoluto que subyace al orden universal, similar al rol que Zeno desempeña en *Dragon Ball*. Zeno no es un personaje que actúe como los demás; su existencia simplemente define y regula el equilibrio cósmico. Además, el entrenamiento con los ángeles como Whis ahonda en la idea de fluir con el Tao, ya que enfatizan la importancia de actuar sin esfuerzo consciente, en armonía con las leyes naturales del universo.



378

Platón y El Mito de la Caverna en Dragon Ball

La Alegoría de la Caverna de Platón tiene un reflejo en los procesos de aprendizaje de los personajes. Goku y Vegeta, al entrenar con seres superiores como Whis y Bills, se asemejan a los prisioneros que abandonan la caverna para conocer la luz. Cada etapa de su entrenamiento revela un nivel más profundo de realidad y comprensión, alejándolos del mundo aparente, pero "ilusorio" de las peleas básicas, los entrenamientos puramente físicos o las estrategias en el plano tangible, hacia un entendimiento más amplio del cosmos.

DRAGON BALL

a) El Ser: Cuerpo, alma, muerte, vida. Contraposición y dualidad




HE LL

a. EL SER: CUERPO/ALMA, MUERTE/VIDA. CONTRAPOSICIÓN Y DUALIDAD

Como hemos estado viendo y vamos a tratar de profundizar en este apartado, el concepto de *ser* en Dragon Ball posee un alcance muy superior al que, en principio, se nos ofrece. Existen numerosas teorías filosóficas que nos definen el *ser* como la esencia primera y última universal, aquello que nos define.

Si tomamos el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, podemos encontrar acepciones tales como "haber o existir", "tener principio, origen o naturaleza", "esencia o naturaleza", "cosa creada, especialmente las dotadas de vida", "modo de existir" … las cuales nos dan, ya de entrada, una idea de la concepción de este término, ligado a la existencia de algo y la esencia de ese algo, con la añadidura de que la esencia de ese algo será especial si se trata de la de un ser animado.

Y resulta determinante poder distinguir entre los seres animados de los que no, ya que daremos pie a la entrada de una partición, una dualidad, entre la parte material de ese *ser* y la parte metafísica, aquella que hace que la materia cobre vida… de ahí que, entenderemos por un ser animado aquél que disponga de *ánima*, el elemento perdurable, eterno, divino, intangible… que mueve la materia perecedera y la dota de sustancia.

A continuación, veremos las principales corrientes filosóficas y su definición de *ser*; trataremos de aproximar, en la medida de nuestras posibilidades, cada una de las acepciones a lo mostrado en *Dragon Ball* y, de ahí, la trascendencia del concepto y el trasfondo filosófico, poderosamente desarrollado (aunque velado, en gran medida, para la mayoría del público) en la serie.

El concepto de ser en filosofía puede ser conectado creativamente con los arquetipos, ideas y personajes de Dragon Ball.

Los presocráticos abordaron el ser como un principio fundamental que subyace a todas las cosas. *Todas las referencias a estos de: (Kirk, 1983).

Para **Tales de Mileto** la vida surge del agua. No solamente la vida, sino el universo mismo, en un estado líquido primordial. Las plantas, los animales, los seres humanos… todos están formados en gran medida por agua y sobreviven gracias al agua. Sin agua no hay vida. Tampoco transformación, ya que el agua puede encontrarse en todos los estados de la materia, puede cambiar y mutar. Puede transformar, además, el resto de la materia.

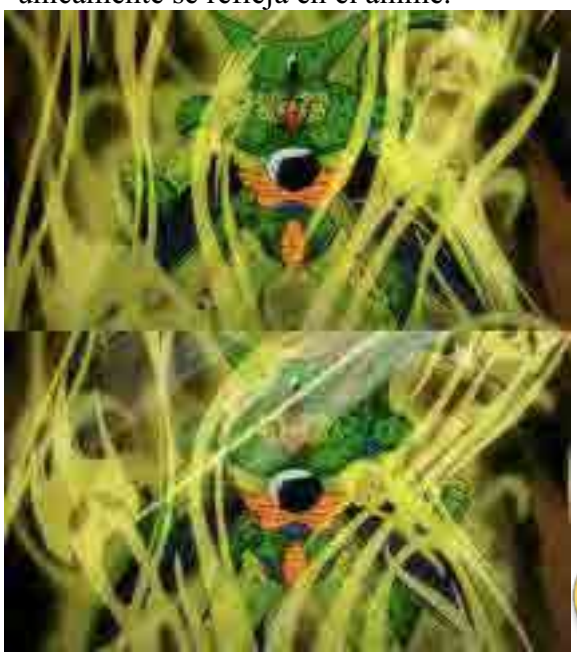


379



380

En Dragon Ball, esto podría verse reflejado con los Namekianos, cuya biología y cultura están profundamente ligadas al agua como medio de vida. También el bioandroide Cell toma, mediante so cola, el líquido interior de los seres para arrebatarles no solamente su materia física, sino también la esencia propia de su ser. Se puede ver en el aura de almas que emana de Cell cuando se topa, finalmente, con los Androides 17 y 18 (además de con Piccolo, el Androide 16 y Tenshinhan). Esta expulsión de auras únicamente se refleja en el anime.



381

Heráclito es conocido como "el filósofo del cambio". Su pensamiento se centra en la idea de que el ser no es estático, sino dinámico y en constante transformación. Para Heráclito, el principio fundamental (*arjé*) del cosmos es el fuego, una metáfora del cambio perpetuo que rige el universo. Heráclito define el cambio constante con su frase “No puedes bañarte dos veces en el mismo río”. Del mismo modo, ninguno de los personajes en Dragon Ball permanece como estaba, sino que vive en constante evolución. Además, la idea de Heráclito de un cosmos en constante transformación tiene múltiples paralelismos en



Dragon Ball como, por ejemplo, los Saiyajin, especialmente Goku y Vegeta, que encarnan la noción de cambio perpetuo. Sus constantes transformaciones (Ozaru, Super Saiyajin 1 en sus tres variantes, 2 y 3, Super Saiyajin Dios, Blue, Ultra Instinto Imperfecto, Ultra Instinto para Goku o Ultra Ego para Vegeta) simbolizan cómo el ser está en evolución continua.

La relación entre Goku y Vegeta representa la tensión dinámica de la unidad de los opuestos. Aunque opuestos en carácter, su rivalidad impulsa su progreso mutuo, reflejando la idea de que los contrarios generan equilibrio.

El *Ki*, la energía vital que utilizan los personajes, tiene propiedades similares al fuego: puede destruir, pero también proteger y crear. Ataques como el Kamehameha y la Genkidama son expresiones de esta energía dinámica y transformadora (puede, desde restablecer un cuerpo al borde del colapso hasta hacer desaparecer un planeta entero).

En el universo de Dragon Ball, existe un orden cósmico regulado por los dioses de la destrucción, los dioses de la creación y Zeno Sama, que dan significado al logos heraclíteo: un principio que da coherencia al constante devenir del universo.



385

Parménides y la inmutabilidad del ser: En contraste con Heráclito, Parménides negaba el cambio. Esto se puede reflejar en el carácter eterno y sólido de Zeno Sama, que representa la existencia última e inmutable en el universo. También con los ángeles, con el conjunto del "más allá" (como hemos visto, todo lo que no sea el mundo sensible, esto es, el cielo, el infierno (que no el mundo demoniaco) los planetas de los Kaioshin y toda la zona que corresponde a ese lugar paralelo al universo correspondiente a los seres vivos. Incluso las almas simples de los seres comunes, que permanecen tras la muerte y, en última instancia, disfrutan del paraíso eternamente, o bien del infierno, hasta que son lavadas y recicladas (con una nueva encarnación, como veremos).



386

Platón distinguió, como ya hemos visto, entre el mundo sensible y el mundo de las Ideas. Las Ideas son la verdadera realidad; lo que vemos en el mundo físico son meras sombras. (Platón, 2021).

En Dragon Ball, el mundo de las Ideas se puede asociar con el estado perfecto al que aspiran los personajes, como el Ultra Instinto, o el que se obtiene al pasar al más allá, donde los seres no son perecederos y únicamente conservan (salvo en los casos donde se les permite tener sus cuerpos para poder entrenar), sus almas inmortales. Este estado trascendente es inmutable, perfecto y solo alcanzado mediante disciplina y autoconocimiento, similar al acceso al mundo de las Ideas, en el caso del estado del Ultra Instinto o, en el caso de las ánimas, una vez se ha muerto.

El entrenamiento en la habitación del tiempo o la búsqueda de las Bolas del Dragón también simbolizan esta dualidad: existen elementos en el mundo físico, reflejo del mundo perfecto, como un medio imperfecto para alcanzar lo absoluto.

Para **Aristóteles**, el ser está en las sustancias concretas y es definido por acto (lo que es) y potencia (lo que puede ser). (Aristóteles, 2013).



387

Gohan es una manifestación clara de esta filosofía. Su potencia como guerrero dormía hasta que circunstancias concretas (como en sus arrebatos de cólera contra Raditz, Nappa, Freezer o la lucha con Cell) lo hicieron actualizar su poder. También ocurre en el caso de Vegeta, Goku… y el resto de los Guerreros Z que, durante la serie, experimentan una notable evolución (aunque, por razones obvias, en el caso de los Saiyajin y sus diferentes transformaciones, el ejemplo resulta mucho más notable). Todos y cada uno de los personajes poseen una fuerza determinada en el momento de su nacimiento, aunque cuentan con una determinada potencia, también en el momento de nacer, que necesitará de entrenamiento, experiencia y otras circunstancias para llegar a aflorar en su totalidad. Objeto de debate entre los fans es la potencia latente de personajes como Raditz, que nunca pudieron verse desarrollados por su temprana muerte y la pérdida del personaje en la serie, pero… ¿Qué hubiese sucedido si se hubiese redimido, vivido y entrenado con su hermano y su sobrino en la Tierra…? Seguramente, por tener exactamente la misma sangre que Goku, la respuesta es obvia.



388

Las categorías aristotélicas también se observan en la diferenciación de tipos de seres en *Dragon Ball*: terrícolas, Saiyajin, dioses, androides… cada uno con propiedades esenciales y accidentales.



389

Las causas aristotélicas también encontrarían reflejo en *Dragon Ball*, siendo la causa material, por ejemplo, la constitución del cuerpo de los Saiyajin (su genética) que les confiere poderes y capacidades tan extraordinarios; la causa formal se correspondería con el entrenamiento de ese cuerpo y la adquisición de habilidades y técnicas, como el Kamehameha; la causa eficiente se vería reflejada en los maestros, rivales o enemigos, que actúan como acicate para la progresión o el avance hacia la perfección; por último, la causa final seria, precisamente, esa búsqueda de la perfección, de la verdad absoluta que, en el caso de la serie, se vería reflejada en el estado de los seres supremos, como Zeno o el Daishinkan. Interesante sería el paralelismo de la teoría aristotélica sobre la forma y la materia, donde la engarzaríamos en las fusiones, asimilaciones y absorciones, así como la transformación y forma de la materia en la resultante de esa combinación.



390

Zeno Sama representa el ser supremo y último en el universo de Dragon Ball. Es el punto de origen de todo, pero no está sujeto al cambio ni a las luchas de los personajes. En términos aristotélicos, Zeno es un reflejo del Motor Inmóvil: el principio activo que sostiene el cosmos sin participar en su devenir. También puede hacerlo, decidiendo un final prematuro para aquellos universos en los que no vea desarrollo, potencial o progreso, por considerarlos inútiles.

La filosofía medieval vinculó el ser con Dios como el fundamento de todo lo existente.



Para San Agustín, el ser se funda en Dios (Hipona, 2008), así como en *Dragon Ball*, Zeno Sama es la fuente y el fin de toda realidad. La veneración que los personajes muestran hacia él refleja la jerarquía del ser medieval, un Dios todopoderoso. Ocurre anteriormente con las diferentes deidades que se van dando a conocer, aunque la presentación de las nuevas y más poderosas deja obsoletas o parece que se hagan impotentes las antiguas (Kami Sama era Dios, originalmente, y no se conocía deidad más poderosa, hasta la aparición de Kaio Sama, los Kaioshin, Dioses de la Destrucción o Zeno Sama, en ese orden). De todos modos, el único inmutable y eterno, de acuerdo lo visto en la serie, sería Zeno Sama. Todo lo demás es o sigue siendo porque así él lo quiere (teniendo en este caso, aunque entrecomillado, a Rymus, caso de ser lo que se ha explicado que es, un equivalente a Zeno en la vertiente de la creación).



392

Santo Tomás de Aquino explica la distinción entre esencia (lo que algo es) y existencia (que algo sea) es paralela a los ángeles y dioses en *Dragon Ball*, cuya esencia es superior pero cuya existencia también está condicionada. De la misma manera, los Guerreros Z o las deidades menores, aunque cuentan con un poder enorme, son solamente partícipes de ese poder original y supremo de Zeno. El poder de que disponen no sino un reflejo, una porción o una participación de ese poder total y, si lo tienen, es porque Zeno así lo permite. Solamente la deidad suprema, solamente Dios (y, su equivalente es Zeno) dispone de una esencia y existencia que no son condicionadas, sino que son condicionantes: son, precisamente, las que condicionan la existencia de todo lo demás y también, permite (o no) dicha existencia o el alcance de la misma, como también su esencia (Aquino, 2023).

La **filosofía moderna** cambió el foco hacia el ser humano y la subjetividad.



393

Descartes, con su famosa frase "Pienso, luego existo", podría verla reflejada en personajes como Goku o Vegeta, cuya evolución como ser se basa en su autoconciencia y orgullo y, no solamente eso: Gracias a este planteamiento no se apocan jamás y orientan la existencia del ser hacía unos meros mortales. Tomando el caso de Goku, ya por añadidura, con la circunstancia personal de tratarse de un guerrero de clase baja, aun dentro de los Saiyajin por lo que, contrariamente al pensamiento medieval, en el que la divinidad es aquella alrededor de la que todo orbita, vemos cómo

un simple guerrero de clase baja ha sido capaz de poderse enfrentar no ya a los seres mortales más poderosos del universo, y derrotarlos, sino llegar, incluso, a estar al nivel de un Dios, por lo que ha reivindicado de una manera rotunda y contundente el ser humano, la individualidad del ser y la independencia de éste con respecto a entes superiores (al menos en rango, sobre el papel). (Descartes, 1999).

394



Spinoza, con su visión de Dios como la única sustancia recuerda a Zeno Sama, quien representa el todo absoluto. No hay múltiples sustancias, como sugería Descartes. Sólo hay una: Dios o la Naturaleza (*Deus sive Natura*). Dios no es un ser trascendente o separado, sino inmanente: está en todo y todo está en Él. Los modos son las maneras en que la sustancia única se expresa. Todo lo que existe (las cosas, los seres humanos, los planetas) son modos, es decir, manifestaciones concretas de Dios. En *Dragon Ball*, Zeno Sama es el ser necesario que sustenta el multiverso. Los eventos del cosmos, aunque parecen independientes, se producen bajo las leyes y límites establecidos por Zeno. Su capacidad para destruir universos con un gesto subraya el carácter necesario de su poder: todo depende de él. Zeno Sama en *Dragon Ball* encarna esta noción de sustancia única. Como gobernante absoluto del multiverso, Zeno no solo es el origen de toda existencia, sino que está presente en cada universo que supervisa. Los "modos" de Zeno podrían ser entendidos como los universos mismos, manifestaciones de su poder y esencia (Spinoza, 1997).

395



Leibniz se refiere a las mónadas, unidades simples pero interconectadas, pueden relacionarse con las esferas del dragón, que, aunque separadas, juntas forman un todo superior. Cada una de ellas no pueden nada pero, sin embargo, juntando las siete (en los dragones invocables mediante ese número de bolas), se puede obtener algo fantástico, divino: Desear cualquier cosa (y, según dónde, por tres). (Leibniz, 1982).

El existencialismo pone énfasis en la libertad y la responsabilidad de crear significado.



Con **Kierkegaard** la lucha interna de personajes como Kattatsu Jr. (el ser formado, originalmente, por lo que después resultará Piccolo Daimaoh y Kami Sama) refleja el salto de fe y la búsqueda de un propósito, que no fue otro que el de superar el mal que albergaba en su interior, aislarlo e, incluso, llegarlo a expulsar para poder ser la deidad de la Tierra. Llega a desdoblar su ser en función de la tendencia ética o las intenciones de cada una de esas partes del ser. Algo muy parecido ocurre con Majin Bu, quien se divide en la parte bondadosa y el mal absoluto que residía en su ser (Kierkegaard, 1994).



La idea de **Heidegger** de "ser-en-el-mundo" se ve en la conexión de Goku con su entorno y la naturaleza, especialmente en su relación con la energía del universo. Esto puede notarse con la detección del ki de los diferentes personajes, hasta incluso entre planetas distantes, para poder realizar la teletransportación o, incluso, para poder realizar una de las técnicas más famosas y más utilizadas en los momentos decisivos de la serie: La Genkidama. Gracias a ella, todos los elementos del universo que tuviesen ser podían prestar una pequeña porción de su energía vital para poderla reunir y llevar a cabo un ataque concentrado formidable, el cual padecen diversos antagonistas en Dragon Ball, como Vegeta, Freezer o Majin Bu (Heidegger, 1997).



398

La frase "la existencia precede a la esencia", de **Sartre**, significa que los objetos fabricados, como una herramienta, tienen una esencia definida antes de ser creados. Por ejemplo, un martillo es diseñado con un propósito (clavar). Sin embargo, el ser humano no tiene un propósito o esencia predeterminada. Nace, existe, y solo después se define a sí mismo a través de sus actos: Los seres humanos están condenados a ser libres. No hay una naturaleza o destino que determine lo que debemos ser.

Esta libertad implica una responsabilidad absoluta sobre nuestras elecciones y el sentido que damos a nuestra vida (Sartre, 1999).

En *Dragon Ball*, esta noción se refleja en la evolución de personajes como Goku y Vegeta. Sus caminos no están predeterminados por su raza (Saiyajin) ni por su origen (Kakarotto como guerrero de clase baja y Vegeta como príncipe Saiyajin). Ambos se definen a través de sus elecciones y esfuerzos personales.

Piccolo, por ejemplo, es otro caso paradigmático de libérrima elección: De ser la reencarnación/hijo de Piccolo Daimaoh, quien pretendía conquistar el mundo y someterlo bajo su yugo, pasa a ser un acérrimo defensor del mismo y sus habitantes, llegando a elegir, en libertad, sacrificar su vida para salvar un niño: ni más ni menos que el hijo de su antiguo enemigo.

La **ontología contemporánea** explora el ser desde perspectivas dinámicas.



399

Quine y **Deleuze** pueden combinar sus teorías en sus nociones de que el ser es lo que puede ser cuantificado, así como la del devenir, respectivamente. Podemos relacionar la combinación de ambas teorías con los niveles de poder en Dragon Ball, que son medibles, pero también dinámicos. No solamente eso, sino que, en esa constante evolución (y medición)

dan lugar a nuevos estados y transformaciones, derivando lo existente en algo totalmente nuevo. (Deleuze, 1994) (Quine, 1960).

Cuerpo, alma, muerte, vida. Contraposición y dualidad

Una vez hemos aproximado la significación del ser y los paralelismos que encontramos entre las teorías de los grandes pensadores y pasajes de la serie, nos adentramos en la contraposición que obtenemos entre el cuerpo y el alma, por una parte y la muerte y la vida, por otra, siendo en ambos casos opuestos y contrapuestos, aunque también existe una dualidad comprobada en la serie en abundantes ejemplos.

Cuerpo y alma

Como hemos puesto de manifiesto en las páginas anteriores, en Dragon Ball existen dos partes de un todo: la física y la metafísica. Al principio de la serie, únicamente tenemos conciencia del cuerpo. Lo vemos mejorar, evolucionar, con unas capacidades en el caso de nuestros personajes superiores a las humanas, e incluso transformarse (como Oolong, Puar o el mismo Goku) y, sin embargo, no se sabe nada del contenido de todos y cada uno de los cuerpos hasta poco antes de pedir el segundo deseo a Shenlong, cuando comprobamos, gracias al arte de Baba, la vidente, que existe algo más después de la vida terrenal y que, efectivamente, dentro de cada continente, que es el cuerpo, existe un contenido imperecedero: el alma.



Y es el primer personaje que aparece muerto, precisamente, el hombre que crio a Goku durante su infancia: El Abuelo Gohan. Baba la vidente lo trae de vuelta desde el otro mundo por un plazo de 24 horas como un permiso especial, para que pelee por ella en su santuario. Es la primera vez que vemos un aura, que significa que el personaje en cuestión es inquilino permanente del otro mundo, aunque esté en el de los vivos por un caso especial. Esto ocurre en el Capítulo 103 en el manga, mientras que en el anime sucede en







el episodio 73. Si bien los otros luchadores pertenecen a una plantilla sobrenatural, no están muertos (al uso, al menos). Vemos la dualidad de cuerpo y alma en tanto que se nos ofrece la posibilidad de que coexistan seres de una naturaleza o un estado muy distinto: no es lo mismo estar vivo que muerto, en muchos sentidos, como la imposibilidad de estar los muertos en el mundo de los vivos por más de 24 horas (y con un permiso especial) mientras que los vivos no pueden acceder al más allá (y, como desarrollaremos en breve, no es solamente el mundo de los muertos, sino que hay bastante más…), al menos no los seres ordinarios. Goku y sus amigos, sin embargo, acceden a un terreno que es propio de los muertos o, las deidades o los seres que las sirven o las asisten, en ocasiones, a voluntad. Kami Sama puede hacerlo, con una razón de ser, estando vivo y, sin embargo, Goku circula (y hasta vive y entrena) en zonas que están acotadas para las almas de los fallecidos. ¿Por qué? Muy sencillo: Porque así se le permite. Vemos cómo, en *Dragon Ball Super*, el Kaio del Norte le permite entrenar allí de seguido (estando vivo). También es el caso de los Kaioshin con Gohan o Trunks (en el futuro alternativo) en su propio planeta (que se encuentra en el mismo plano que el planeta de Kaio Sama) y, por descontado, Bills o Zeno, los cuales también permiten el circular de mortales a través de territorios imperecederos.

Muerte y vida

La muerte y la vida, al principio de la serie, tenía el valor que le podemos dar nosotros en el mundo real: La vida es valiosísima, en tanto que solamente hay una (que sepamos) y no hay manera de recuperarla una vez la hemos perdido. No disponemos de Bolas de Dragón ni ningún otro medio que haga recobrarla, en modo alguno.

404



Mientras las Bolas de Dragón no se han reunido y nadie ha resucitado, en *Dragon Ball* sucede lo mismo; sin embargo, una vez Bora resucita, los personajes dejan de darle tanto valor a la vida, en tanto que, si alguien la pierde, únicamente se tendrán que reunir las Bolas de Dragón para pedirle a Shenlong devolvérsela.



Existe una limitación, en este sentido, como hemos comentado, que es la de resucitar a una persona más de una vez, cosa imposible para las bolas de la Tierra, en primera instancia. Sin embargo, para las bolas de Namek es muy posible, por lo que Krilin y Chaoz (muertos en dos ocasiones hasta ese momento) pueden resucitar, de nuevo.

405

Con la existencia de dos juegos de bolas, las de la

Tierra y las de Namek, esto se vuelve mucho más sencillo, por lo que resucitar a las personas se vuelve casi que un mero trámite.

Hay un mundo en el que, sin embargo, esto no es así: El futuro alternativo de Trunks, en el que Piccolo muere antes de fusionarse con Kami, y por tanto, también éste y, con ambos, las bolas de Dragón. Dende no había llegado a la Tierra (lo trae Goku, y en esta época ha muerto por una enfermedad coronaria, por lo que no lo trae) y, o bien no pueden o no se les ha ocurrido, intentar contactar con Kaio Sama para mediar con los namekianos supervivientes y que, con sus Bolas de Dragón, resuciten a los finados por los androides en ese futuro apocalíptico. Es aquí donde se sufre, en verdad, la pérdida de vidas.



Para acabar este punto, vemos la banalidad con que se trata la vida y la muerte en caso de las deidades: les da exactamente lo mismo estar vivos que muertos, por lo que la dualidad entre vida y muerte en ellos es un ejemplo palmario, separadas únicamente por un pequeño gesto y pocos segundos.

El Supremo Kaioshin de generaciones anteriores muere, pasándole su vida a Goku para que pueda regresar al mundo de los vivos (ya había consumido su permiso de 24 horas y, además, ha de ser acompañado por Baba la Vidente para ese trámite. Segundos después de "caer muerto", a Goku le desaparece el aura de finado y, automáticamente, le aparece al anciano Kaioshin, quien se incorpora dándole prisa a Goku para que regrese a la Tierra a ayudar con Majin Bu.


HE LL

DRAGON BALL

b) El *Ki:* Concepto, referencias, diferencias y similitudes





b. EL KI: CONCEPTO, REFERENCIAS, DIFERENCIAS Y SIMILITUDES

El Ki es un término fundamental en la cultura y filosofía oriental, que puede traducirse aproximadamente como "energía vital" o "fuerza vital". Es un concepto central en tradiciones como el taoísmo, el budismo, el confucianismo y las artes marciales, y tiene múltiples aplicaciones en la medicina tradicional china, el qigong y otras prácticas espirituales. En chino, *qi* significa literalmente "aire" o "aliento". En japonés, se pronuncia *ki*, y en coreano, *gi*. Representa la energía que fluye a través del universo y de todos los seres vivos. En la medicina tradicional china, el *ki* circula a través de los meridianos del cuerpo, y su equilibrio es fundamental para la salud.

En el taoísmo, el *ki* es la fuerza que une todas las cosas y fluye en armonía con el *Dao* (el camino). En las artes marciales, el *ki* se utiliza como una forma de poder interno que guía los movimientos, la fuerza y la concentración en disciplinas como el karate, el aikido y el kung fu. Es tanto físico como mental, integrando cuerpo y espíritu (Kohn, 2000).

En *Dragon Ball*, el *ki* se utiliza como un elemento central de la narrativa y las habilidades de los personajes, inspirado directamente en estas tradiciones orientales. Sin embargo, el concepto se adapta al género, añadiendo elementos fantásticos, no sin que ello quiera decir que carezcan de una sustentación o base teórica, en función de esta filosofía.

El *ki* es una forma de energía interna que los personajes pueden manipular y proyectar para realizar hazañas extraordinarias. Prueba de ello es que son capaces de lanzar, desde el principio de la serie ataques energéticos, que no son otra cosa que canalizaciones del mismo como el Kamehameha, el Final Flash o el Makankosappo.



407

Resulta algo extraordinariamente complicado de hacer, a tenor de lo que confiesa Mutenroshi, creador del Kamehameha: Tardó 50 años en desarrollarla y poderla lanzar. Goku, sin embargo, la reproduce pocos segundos después de haberla visto hacer. El entrenamiento del poder interior es fundamental para ser capaz de externalizarlo con la intensidad suficiente como para que



408

tome forma (energética) y posea algún tipo de capacidad de destrucción (aunque haya muchos más usos que se le puedan dar, como veremos a continuación). Contrariamente a lo que la mayoría pueda pensar, la primera manifestación del ki en *Dragon* Ball no es el Kamehameha, ni tampoco es obra de Goku, ni siquiera de Mutenroshi. La primera vez que se nos muestra el *ki* como una herramienta para las artes marciales, del modo en que se utiliza en la serie (como hemos dicho, en forma de ataque de energía o rayo, como comúnmente se le ha llamado por el público):



409

Es Chichi, la que acabará siendo esposa de Goku y madre de Gohan y Goten, quien dispara un rayo por primera vez y, su víctima, es un dinosaurio al que previamente le había cortado la cabeza con la cuchilla que lleva en su casco. Esto ocurre en el capítulo 11 del manga, lanzándose el primer Kamehameha tres capítulos después, por parte de Mutenroshi y sirviéndole a Goku de ejemplo para poder copiar la técnica y lanzarla a principio del episodio siguiente, el 15.



410



411

También, merced al control del *ki*, pueden intensificar su poder mediante la concentración del éste en su cuerpo. Esto se hace, bien para poderlo concentrar y utilizar en la lucha, bien para poder aumentar el poder hasta donde el cuerpo sea capaz de aguantarlo y, también, para liberar el *ki* que se tiene guardado y escondido, una manera eficaz por parte de los Guerreros Z de afrontar los combates, engañando al rival que no "sabe controlar su *ki*" (esto es, aquél rival que sí sabe utilizarlo pero que siempre lo tiene a su máximo nivel, no siendo capaz de esconderlo o liberarlo, cosa que sí saben hacer los héroes de la serie).



412

El aumento de *ki*, si es suficiente, puede desembocar en una transformación (si se tiene acceso a ella) o, puede multiplicarse si se emplea una técnica determinada, como, por ejemplo, el Kaio ken. Pueden, además, combinarse varios tipos de control del *ki* para maximizar su eficacia: Por ejemplo, puede utilizarse el Kaio Ken para multiplicar fuerza, velocidad y resistencia, a la vez que se concentra toda esa multiplicación de energía para poder lanzar un Kamehameha muchísimo más poderoso.



413

El control del *ki* es una herramienta que, como hemos comentado, no solamente puede servir para atacar con manifestaciones energéticas abrasivas, explosivas o, hasta incluso, sólidas (ejemplos de esta solidificación del *ki* pueden ser las técnicas del Kienzan (una lámina , utilizada por primera vez por Krilin (aunque la saben emplear Vegeta, Goku, Tenshinhan, Freezer…) o, la espada de Vegetto, con la que puede cortar o perforar a voluntad (una técnica similar de *ki* solidificado la emplea Saucer, comandante de las Fuerzas Acorazadas de Cooler, equivalente de las Fuerzas Especiales Ginyu de Freezer, en la OVA en que aparece), así como también puede hacer una técnica sólida Goku Black (Zamasu) y una vez se ha transformado en el Super Saiyajin Rosé, lo hace primero en forma de espada curva china y, también, en forma de guadaña (la cual puede, incluso, blandir).



414



415

Las técnicas que emplean ki no solamente se limitan a la expresión externa de energía, como hemos visto, en diferentes manifestaciones, sino que también poseen otros alcances, como telequinesis, mediante la que se pueden mover objetos a voluntad, empujar rivales, o crear ondas de choque de *ki* que, aunque no ven reflejado rastro energético alguno, también pueden externalizarse.





416



417

Puede utilizarse el *ki* para sostener objetos en vuelo y, no solamente objetos, ya que puede emplearse para sostener al propio usuario de ese *ki*. Gracias al uso del *ki*, quien emplee la técnica de vuelo podrá superar la fuerza de la gravedad y moverse libremente, no solo por el suelo, sino también por el aire.

Los dos personajes que se ven en Dragon Ball levitando por primera vez son Tenshinhan y Chaoz, siendo una técnica aprendida de su maestro, Muten Tsuru, propia de la escuela de la Grulla. Posteriormente, iremos viendo como son más y más los personajes que la aprenden. Piccolo Daimaoh y sus hijos saben volar, no así Goku en esa época, pero en el 23 Tenkaichi Budokai, Piccolo Jr., Krilin o el propio Goku ya han aprendido también a volar. La técnica de vuelo se popularizará a lo largo de la serie, desde ese momento, siendo



418

contadas las excepciones de aquellos personajes que no saben volar o no lo han hecho nunca por sus medios. Además, hay distintos tipos de vuelo: La mera levitación y el despegar del suelo (como, por ejemplo, le sucede a Videl cuando acaba de aprender el control del *ki* para este menester de la mano de Gohan, o el caso que hemos visto, de Tenshinhan y Chaos que, saben volar, aunque no emplean el medio aéreo para desplazarse (todavía). Después, estaría el vuelo tendido, en el que se controla el *ki* para poderse desplazar, pero apenas consume el mismo. Por último, nos encontramos con el vuelo a toda capacidad, con consumo de *ki* incluido en el que, además de desplazarse a una velocidad muy superior a



419

la forma anterior, el guerrero en cuestión que lo hace despliega a su alrededor un aura similar a la que vemos cuando se acumula energía y esto es, precisamente, porque lo que se hace es concentrar y consumir *ki* para obtener una rapidez en el vuelo mucho mayor.

El *ki*, además, puede detectarse por parte de aquellos que son expertos en su uso, de la misma forma que lo hace un Scouter, dando información de dónde está, cómo de fuerte es y si el *ki* es de un ente bondadoso o maligno (o si hay más de uno).

i. Auras: Concepto, tipos y significados

El aura tiene que ver, directamente, con el *ki*. Es un reflejo externo de la expulsión de energía por parte del usuario de la misma, quien la está acumulando, consumiendo o utilizando para algún fin en concreto.

No en pocas ocasiones, el aura surge de los personajes y brilla a su alrededor cuando acumulan energía, cuando están combatiendo al máximo nivel o cuando están volando, también a la máxima velocidad.

A mayor poder, mayor intensidad en el brillo o la longitud de los rayos del aura. También el color determinará qué tipo de personaje es quien la irradia, así como los elementos que puedan acompañarla, como relámpagos y chisporroteos de energía.

En cuanto al característico sonido de las auras en *Dragon Ball Z*, el director de efectos de sonido, Hidenori Arai, ideó una solución innovadora que se ha convertido en un referente en la industria del anime. Este sonido, que acompaña las poderosas auras de los personajes, no solo simboliza fuerza, sino que está cargado de un simbolismo profundo. Lo más interesante es que su origen es más humano de lo que podría parecer, lo que lo hace tan intrigante como memorable.

Arai recurrió a una fuente inusual pero cargada de significado: los latidos del corazón de un bebé en el útero. Este sonido fue manipulado y adaptado hasta transformarlo en la energía vibrante que rodea a los guerreros Z, manteniendo en su núcleo ese pulso biológico. Esto añade un componente emocional e instintivo al efecto, logrando que el espectador lo perciba como algo familiar y, al mismo tiempo, impactante.

En 2011, durante la Conferencia de Desarrolladores de Entretenimiento Informático, Hidenori Arai explicó su proceso creativo para dar forma al aura del Super Saiyajin. Inspirado en los latidos del corazón, buscó crear un sonido que resultara tanto impresionante como agradable para los oyentes. Su intención era evitar efectos demasiado estridentes que pudieran incomodar al público, prefiriendo un ritmo que conectara a nivel subconsciente con los espectadores y acentuara el poder abrumador de los guerreros en sus momentos cumbre (Arai, 2024).

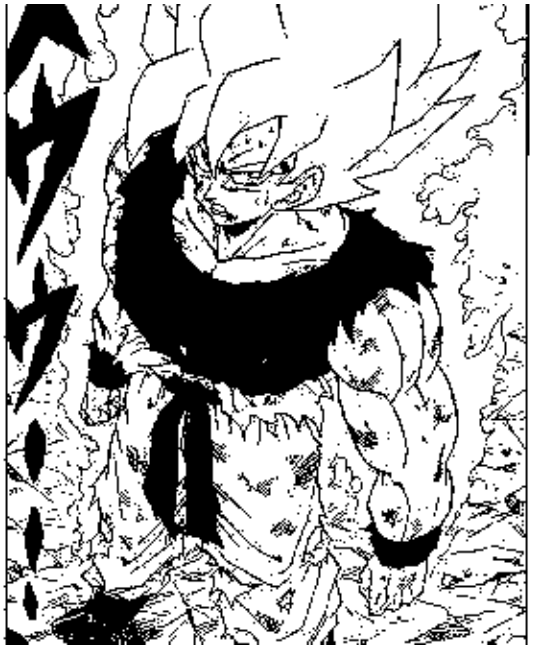
El sonido de los latidos del corazón tampoco fue elegido al azar. Arai lo comparó con el ritmo de un tren en marcha, un ruido repetitivo pero reconfortante que evoca una sensación de continuidad y fuerza. Este enfoque recuerda a otros momentos icónicos del diseño de sonido, como el sable de luz en *Star Wars*, creado a partir de la mezcla de

sonidos de proyectores y la interferencia captada por un micrófono. De forma similar, el uso del sonido en *Dragon Ball* no solo complementa la acción, sino que refuerza la inmersión, en cuanto al anime nos referimos, de una manera única e inigualable.

Sin embargo, centrándonos en los efectos visuales, tanto en el manga como en el anime, las auras guardan una similitud enorme. En la versión coloreada del manga las diferentes auras guardan una apariencia similar a la del anime. Sin embargo, en el manga original a blanco y negro, las auras suelen ser espacios en blanco rodeando al personaje, con apariencia energética o ígnea.



420



Si bien es cierto, a la hora de acumular energía, o en el caso de alguna técnica especial como el Kaio Ken, existe un trabajo muy superior en los bordes del aura, existiendo un oscurecimiento por lineado en éstos.



421

No tienen, no obstante, color ninguno, puesto que el borde solamente puede ser a base de lineado múltiple negro o, como podemos ver cuando Goku se transforma en Super Saiyajin, una línea simple de un solo trazo que sirve de frontera para un aura blanca, sin más.

En cambio, en el manga coloreado (que es el que utilizamos normalmente en el presente estudio, no ya porque sea la versión original de Toriyama, que no lo es, sino que es mucho más visual y estético para la persona

que esté leyéndolo) o en el anime, en el que se basa en gran medida el manga coloreado, tomando la paleta de colores y los efectos visuales casi que, a la perfección, las auras sí tienen color, si es que han de tenerlo. ¿Qué determina el tipo de aura o su color? Su propietario. ¿En qué se basa el color de cada aura o por qué hay determinados personajes que tienen un aura de un color, otros de otro y otros no tienen color ninguno? El tipo de propietario, su raza, tendencia ética, naturaleza (humana, divina…) o, si está empleando alguna técnica en concreto que dé un color en especial al aura. A continuación, vamos a ver las distintas auras que podemos encontrar, en este caso, en el anime:



422

Aura blanca radiante: Es una versión del aura blanca normal y corriente. Podríamos decir que es el tipo de aura de los guerreros naturales de la Tierra (o criados en ella) con una tendencia hacia el bien. En este caso, la primera vez que la podemos ver es liberada por el Maestro Mutaito, en el rellano donde Goku entrena bajo la supervisión de Kami Sama y la tutela de Mr. Popo. Mutaito concentra su *ki* para liberar una especie de Dodompa que, con él, es capaz de partir las aguas de una catarata.



423

Aura blanca: Es el tipo de aura que surge de los Guerreros Z siguientes: Piccolo (tanto en estado normal como fusionado con Nail), Tenshinhan, Yamcha, Chaoz, Krilin y Goku (en estado base, sin transformar ni utilizar ninguna técnica).
Igual que las otras técnicas, el aura de los Guerreros Z puede ser más o menos agresiva en tanto que estén acumulando más o menos energía o estén combatiendo al máximo nivel. Su borde es blanco y el interior del aura es transparente.



424

Auras coloreadas (por error) en Namek: Los animadores de Toei no sabían cómo colorear las auras de Vegeta y Kiwi en su lucha, optando por colorearlas. No era la idea de Toriyama y se corrigió.



425

Aura azul: Es el aura que surge de Vegeta, de Trunks (heredada de Vegeta, aunque es algo más clara) y también de los soldados que trabajan para Freezer (él inclusive). Esto denota una naturaleza distinta, o bien por haber vivido en un determinado lugar del espacio, o bien por cierta inclinación hacia el mal o las acciones viles.

Sin embargo, las auras azuladas no son todas de un mismo todo. En su combate en Namek, Vegeta y Freezer tenían el aura de un color ligeramente distinto.



426

Aura roja: Es el aura característica de la técnica de Kaito, el Kaio Ken. Únicamente es utilizada por Goku. Se trata de un aura muy agresiva y crece en función del factor de multiplicación de la técnica. El interior del aura también es colorado, ya que cambia totalmente la apariencia de Goku, enrojeciendo todo, en apariencia: cabello, ropa, piel… Como si se le colocase un filtro óptico rojo delante.

El aura roja del Kaio Ken puede combinarse, además, con el aura del Super Saiyajin y también con el aura divina del Super Saiyajin God Blue.

Dichas combinaciones no existen en el manga, sino que se tratan del relleno de Toei Animation en el Torneo del Más Allá, por una parte, cuando Goku combate en la final contra Paikuhan y, por otra, en el combate previo al Torneo de Poder, en la pelea de exhibición entre Toppo y Goku. En el caso del SSJ el aura amarilla se torna roja, mientras que en el Blue lo que ocurre es que el aura del Kaio Ken envuelve la azul divina.



427



428



429

Aura morada: Únicamente se ha visto este color de aura en seis personajes a lo largo de la serie: A los miembros de las Fuerzas Espaciales Ginyu y, también, a Zamasu.

Se puede considerar, en el primer grupo, el aura de soldados de súper élite, mientras que el segundo posee esta aura divina de este color tan característico, así como también lo son sus ataques y manifestaciones del *ki*.



430



431

Aura amarilla: Es la propia del estado de un Super Saiyajin. El aura amarilla la tienen aquellos que se transforma en cualquiera de los tres niveles, aunque en el Super Saiyajin 2 y en el 3 el aura es distinta: En el 2 se electrifica y los mechones energéticos se agudizan aún más, mientras que en el SSJ3 el aura se redondea y adquiere todavía un nivel de electricidad alrededor mayor. Hay algún personaje que, sin ser un saiyajin en puridad, también posee el aura propia de los Súper Guerreros del Espacio: Cell, quien posee esta aura en su primera y tercera transformación (su forma perfecta, ya que en la semiperfecta el aura es la azul, como la de Vegeta, quien tiene una influencia notable en Cell en ese estado). Tampoco lo es Zamasu, aunque al robarle el cuerpo a Goku y alcanzar la transformación del Super Saiyajin, también obtiene el aura. Sin embargo, cuando lo supera, llega a obtener una nueva forma: SSJG Rosé.



432

Aura Falso Super Saiyajin: Solamente se ha visto una vez y, únicamente en la OVA donde el antagonista es el Súper Namekiano malvado Slug. Goku alcanza una forma cercana al Super Saiyajin, aunque no llega a convertirse del todo, ni se hace rubio, pero sí obtiene el poder equivalente al Super Saiyajin ordinario. Es, además, un estado semi inconsciente, ya que Goku tiene los ojos en blanco durante toda la transformación, por lo que parece actuar por puro instinto de lucha, dejándose llevar por ese estado.



433

Aura Super Saiyajin God: Es el aura que obtienen Goku y Vegeta cuando se transforman en Dios. De las dos formas conocidas, esta es la básica y, en cierto modo, se asemeja al Kaio Ken, por el color del pelo, aunque el aura cambia sustancialmente, puesto que se trata de un aura que entremezcla tonos rojos con otros dorados, dándole un aspecto ígneo anaranjado, merced a la mezcla.



434

Aura Super Saiyajin God Super Saiyajin Blue: Es la fase Super Saiyajin dentro del estado divino. Se llama tal cual está escrito en el título, aunque parezca redundante. El aura cambia completamente a azul, como el color del pelo del transformado, con algún destello en dorado. Como hemos visto, se puede combinar con el Kaio Ken y, además, posee un estado superior, una especie de "superestado" dentro de esta transformación, llevada a cabo por Vegeta, equivalente al estado evolucionado del Super Saiyajin (más musculado, aunque no como la transformación de Trunks: Es el Súper Vegeta Blue, con tonos en azul más oscuros).



435

Aura Super Saiyajin God Rosé: Es el aura de Goku Black (Zamasu) una vez logra, gracias al Zenkai del cuerpo de un saiyajin, en este caso, el de Goku, superar a un Super Saiyajin y alcanzar el poder divino. Al tener un alma de Dios (la de Zamasu) y no la de un mortal, como originalmente, el cuerpo emite un aura rosa, a conjunto con el pelo y, además, las técnicas y el *ki* que se emite es igualmente rosa.



436

Aura verde: Es aquella que emite el Super Saiyajin Legendario. Es un aura terrible ya que, quien la emite, está multiplicando su poder sin parar. Quien logra este tipo de aura, en consonancia con el color de su *ki* y también de su cabello, es Broly, en las OVA's en que aparece (el Broly clásico de los 90, distinto al Broly actual de *Dragon Ball Super*, aunque fue el original), por supuesto, el Broly actual y también, el equivalente del Guerrero Legendario en el Universo 6: Kale.

Poseen también las fusiones de Kale y Caulifla, Kefla, el aura en verde y, también (aunque sea un personaje del *Dragon Ball Heroes*) Karoly, la fusión entre Kakarotto y Broly.

Bojack es otro personaje que posee el aura y el *ki* verde, aunque, sin embargo, no tiene nada que ver con el estado Super Saiyajin Legendario.



437



438



439



440

Aura dorada eléctrica: Es un aura bastante poco frecuente, puede que cuando el autor todavía no tenía demasiado claro cómo establecer el tema de las auras, las acumulaciones de *ki* y demás, ya que quien las saca son pocos personajes y poco o nada tienen que ver entre ellos: Piccolo Daimaoh y Nappa. Podría darse una explicación, y es que se trata de un tipo de aura de luchadores muy agresivos. Las auras son de color dorado, eléctricas y crepitantes, diferentes a las que podemos ver luego a lo largo de la serie.

Además, la de Nappa exhibe unos rayos alrededor que son propios de transformaciones superiores dentro de los Saiyajin: El Super Saiyajin 2 y también el 3. Además, en ambos casos el color de las auras es dorado, cuando los Saiyajin poseen auras azules (Vegeta o Bardock) y Piccolo Jr. la tiene blanca, como los demás terrícolas dentro de los Guerreros Z.



441

Aura Rosa de Majin: En el arco de Majin Bu vemos cómo tiene su propia tonalidad de *ki* y un aura particular, siendo de color rosa, del mismo modo que su característica piel. Además, el color no varía en ninguna de sus transformaciones ni absorciones, manteniendo siempre la predominancia Majin.



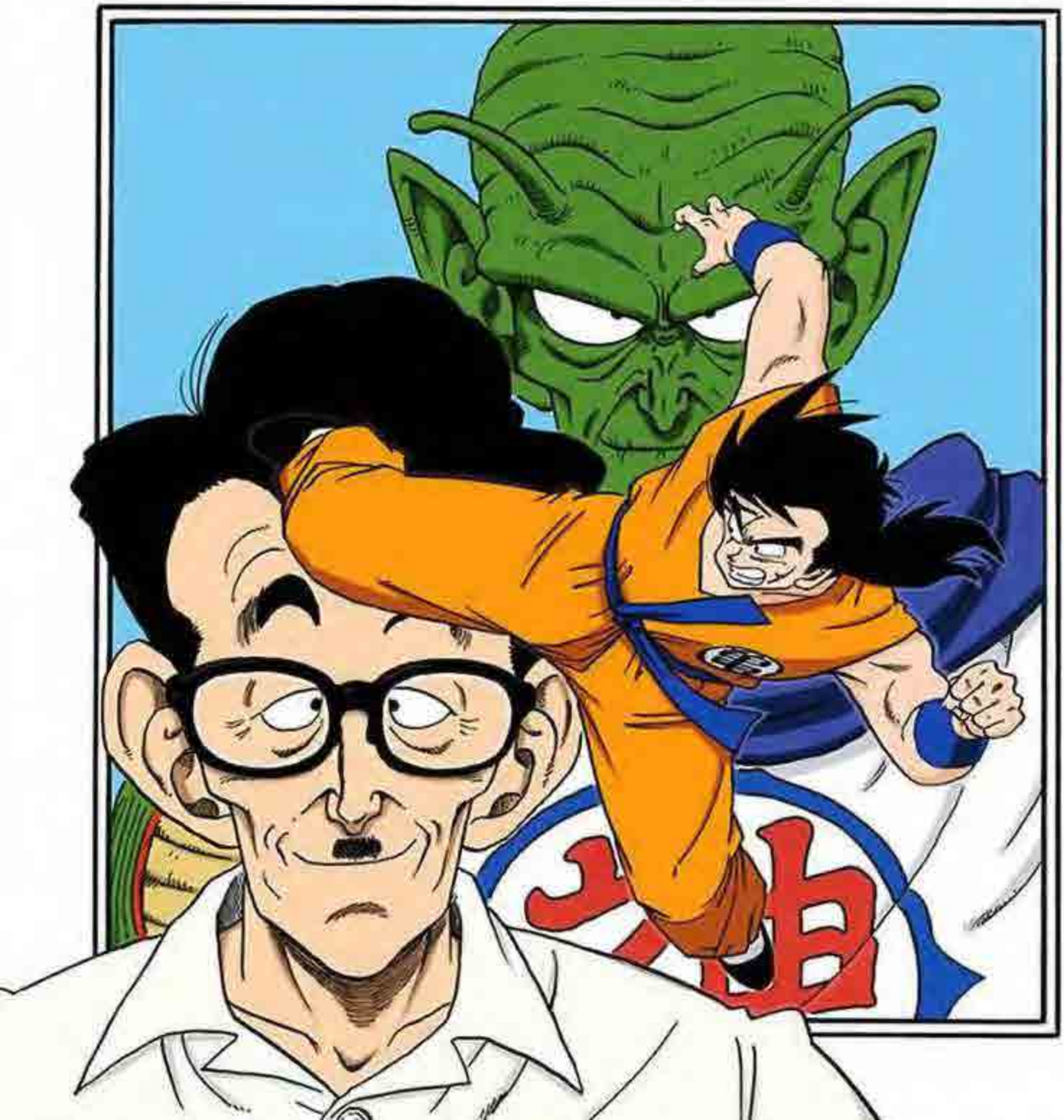
442

Aura morada oscura: Es el aura propia de Goku Black cuando se encuentra en estado base. Es como la de Zamasu, que es morada, aunque se tornan los bordes oscuros, ennegreciéndose hacia los extremos, dejando patente la naturaleza maligna del personaje.



DRAGON BALL

c) Posesiones y cambios de cuerpo





c. POSESIONES Y CAMBIOS DE CUERPO

El concepto de posesión, particularmente posesión demoníaca, está profundamente arraigado en la historia de las religiones, especialmente en tradiciones que reconocen la existencia de entidades espirituales malignas.

En el Cristianismo, especialmente en el catolicismo, la posesión demoníaca se refiere al fenómeno en el que un espíritu maligno invade y controla el cuerpo de una persona.

Los síntomas de posesión incluyen comportamientos fuera de lo común, como fuerza sobrehumana, hablar idiomas desconocidos (*glosolalia*), aversión a objetos sagrados y manifestaciones de conocimiento oculto (Amorth, 1999).

El exorcismo, un rito litúrgico para expulsar demonios, es practicado por sacerdotes autorizados. Este ritual fue formalizado en el *Rituale Romanum*, un manual oficial de la Iglesia Católica.

En el Islam, la posesión está asociada a los *djinn*, seres invisibles hechos de fuego. Se cree que estos espíritus pueden influir o poseer a los humanos.

Las curaciones incluyen el uso de recitaciones del Corán, especialmente la Sura Al-Falaq y Al-Nas (Al-Ashqar, 2003).

En el Hinduismo y Budismo, Aunque el concepto de posesión no es central en estas religiones, hay relatos de espíritus que influyen negativamente en los humanos. Los rituales de purificación son comunes para lidiar con estas influencias (Eliade, 1964).

En cambio, en las religiones como el **Vudú haitiano o el Chamanismo**, la posesión tiene un matiz diferente. En estos contextos, puede ser vista como positiva, donde espíritus o deidades toman temporalmente el cuerpo de un iniciado para comunicarse o actuar en el mundo físico. La posesión es voluntaria y ceremonial, a menudo celebrada con música y danza. En *Dragon Ball*, como veremos, las posesiones y cambios de cuerpo son de una naturaleza más cercana a la del Chamanismo, puesto que no necesariamente el ente poseedor es un demonio (más bien, al contrario) (Brown, 1991).

Da cuenta de que el ser, como hemos visto, fundamenta su base en aquello que da vida a la materia inerte sin ésta: el alma.

Y es que, en la serie, tanto en el manga como en el anime, las representaciones de posesiones o cambios de cuerpo dejan el físico en un segundo plano, únicamente como un recipiente que se puede antojar temporal. Nada que ver con las posesiones que se habían visto anteriormente al estreno del manga o el anime en el cine y que, quizá, inspiró



al genio de Toriyama hacia este tipo de recurso para llevar sus giros argumentales un paso más allá, a saber, *El Exorcista (William Friedkin, 1973)* o *La profecía (Richard Donner, 1976)*. (Friedkin, 1973) (Donner, 1976).



443

Kami Sama y Shen: En *Dragon Ball*, durante la celebración del 23 *Tenkaichi Budokai*, nos encontramos con un personaje completamente desconocido que, sin tener la menor idea de por qué, figuraba entre los finalistas. En la fase previa, como hemos visto en el capítulo correspondiente, deja fuera del torneo a alguien tan fuerte como Yajirobe, quien pudo derrotar con facilidad a uno de los hijos de Piccolo Daimaoh y pudo sostener un combate singular contra Goku, demostrando un gran poder. Sin embargo, lo hace a base de resbalones y golpes fortuitos… o eso quiere hacer ver.



444

En cuartos de final se enfrenta a Yamcha, dejando claro que Shen, que así se llama el hombre, no es un luchador corriente y puede manejar una situación compleja como la de enfrentar una técnica con el poderío del Souki Dan.



445

Antes del enfrentamiento contra Piccolo (Ma Junior en el torneo) ya deja claro quién es a Goku, aunque toma por sorpresa a su contraparte al pelear de un modo muy similar a él y, también, al hablar en namekiano. Pretende encerrar a Piccolo con un Mafuba, pero, en realidad, cae presa de su propia técnica, ya que Ma Junior se la contrarresta y, casi que, sin pensarlo, se lleva a cabo un "exorcismo": Se elimina el espíritu poseedor del cuerpo, liberando el cuerpo de su huésped, dejándolo libre y encerrando a su vez a Kami en un frasco. Shen, en realidad, no recuerda nada de su posesión, aunque es aclamado como un gran combatiente y se retira entre vítores. Se descubre, así, una de las muchas facultades de Kami Sama como divinidad protectora de la Tierra.

El Capitán de las Fuerzas Especiales de Freezer, Ginyu, Son Goku, Vegeta y la rana:

Uno de los momentos más impresionantes que pudimos vivir en los años noventa frente a los viejos televisores de tubos de rayos catódicos fue la lucha en el Planeta Namek por el control de las Bolas de Dragón, sin duda, el mejor arco para muchos de los aficionados a la serie. Y, dentro de este arco, se nos mostró un hecho nuevo y diferente a lo vivido hasta ese momento: Se llevó a cabo una técnica singular basada en un cambio de cuerpo.



446





447

La técnica fue ejecutada por Ginyu, orgulloso guerrero y capitán de las Fuerzas Especiales que llevan su nombre, al servicio de Freezer, una vez se vio superado en capacidad de combate por Son Goku, Saiyajin criado en la Tierra.

Y no solamente le cambió el cuerpo, sin más, sino que dejó malherido su antiguo cuerpo para que el nuevo usuario únicamente pudiese tratar de sobrevivir, no dándole opciones a poder luchar, abocándolo a la larga a una muerte agónica casi segura.

Ginyu observó en Goku 180.000 unidades de combate, mientras que él tenía 120.000 y, por esa diferencia, le cambió el cuerpo. Sin embargo, no fue capaz de extraer el máximo rendimiento del cuerpo de Goku, sino solamente una pequeña parte de esa fuerza. Vegeta lo derrota en última instancia, dejando el cuerpo de Goku destrozado, por lo que Ginyu idea un nuevo cambio, esta vez con Vegeta. Goku se interpone, con el cuerpo de Ginyu, volviendo cada espíritu a su cuerpo original. Sin embargo, Ginyu vuelve a intentar el cambio con

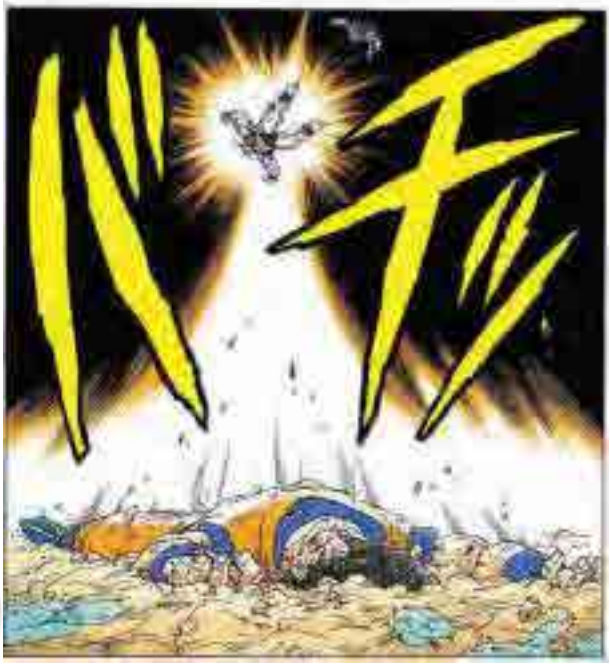


448

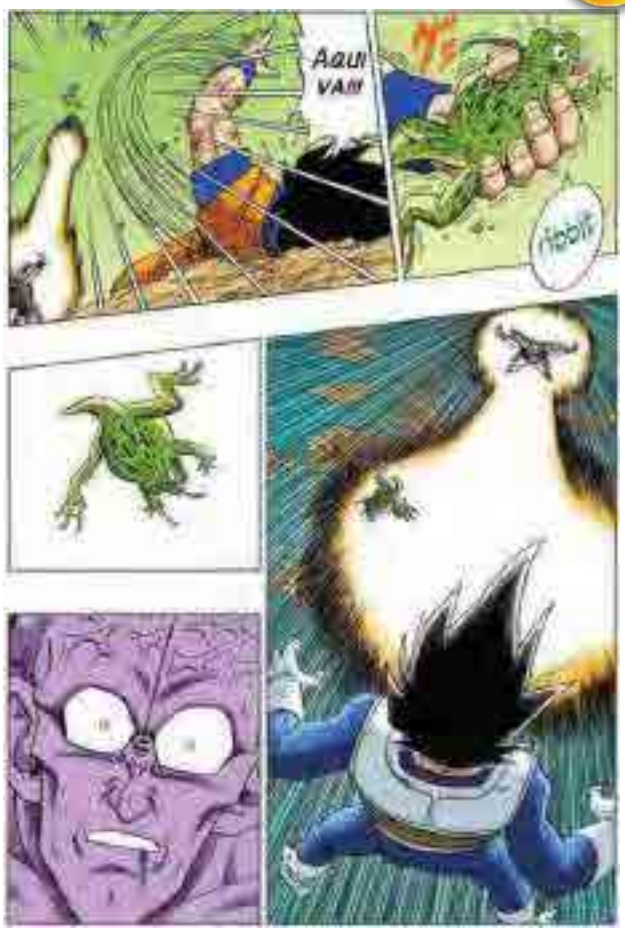
Vegeta, estando Goku destrozado, pero, en un último esfuerzo, logra interponer entre el Capitán y Vegeta una rana namekiana, intercambiando con esta el cuerpo y malviviendo como rana hasta el arco de *Dragon Ball Super* correspondiente a la resurrección de Freezer.

450





449





451



452

El Capitán Ginyu (en el cuerpo de la rana), Bulma y Piccolo: En el anime se generaron muchos minutos de relleno que diesen tiempo a Toriyama a poder publicar el manga por delante de la serie, para después poderla adaptar a la animación. De entre este relleno, es curioso el que dio, de nuevo, protagonismo a Ginyu, recién estrenado su nuevo cuerpo de rana.



453

Y es que Toei nos contó cómo El Capitán de las Fuerzas Especiales cambió el cuerpo con Bulma y, una vez en el cuerpo de esta, trató de hacer lo propio con Piccolo (en este momento, con un enorme poder), mientras Freezer y Goku se batían en duelo.

Sin embargo, Gohan comprendió que la rana que tenía alrededor no era Ginyu, sino Bulma y, justo en el momento en que pretendía saltar del cuerpo femenino al namekiano, Gohan lanzó a Bulma, en el cuerpo de la rana, para que se interpusiera en el cambio y devolviese a Ginyu al cuerpo anfibio. Al final, resultó y cada personaje conservó su cuerpo hasta ser trasladados a la Tierra en el deseo de las Bolas de Dragón, menos Freezer y Goku, por deseo expreso de este último. Ginyu también viajó a la Tierra y vivió, como hemos dicho, como rana bastantes años, hasta la resurrección de Freezer.



454



455



456



457



458

Ginyu (en el cuerpo de la rana) y Tagoma: Como hemos contado, Ginyu estuvo malviviendo en el cuerpo de una rana durante muchos años hasta que pudo producirse la vuelta de Freezer. Regresó con su ejército y uno de sus soldados, Tagoma, se había vuelto increíblemente fuerte gracias a servirle de *sparring* al Emperador Galáctico. Ginyu, que aprovechó la coyuntura, ejecutó de nuevo su técnica de cambio de cuerpo con Tagoma, volviendo a las órdenes del tirano Freezer y reconociéndolo este rápidamente, alegrándose del regreso del más leal y noble de sus soldados, esta vez con una descomunal fuerza (obtenida por Tagoma y usurpada por el cambio de cuerpo, naturalmente). A la postre es Vegeta quien elimina a Ginyu para siempre, esta vez en posesión del cuerpo de Tagoma, no pudiendo ejecutar su técnica del cambio de cuerpo nunca más.







459





460



461

Majin Vegeta y Babidi: No se trata de ninguna posesión o cambio de cuerpo como las que hemos visto anteriormente, sino que se trata de un caso distinto en el que Babidi, el mago encargado de traer a la vida de nuevo a Majin Bu, domina a los seres malvados, dejándoles mantener su personalidad, aunque sometiéndolos, dominándolos bajo su voluntad (a modo de esclavos o sirvientes) y asegurándose su obediencia ciega. Además, Babidi potencia en cada posesión al anfitrión hasta sus límites.

En este caso, podríamos contar también a todos los soldados que sirven a Babidi como posesiones por sí mismas, aunque las colocaremos en conjunto con la de Vegeta, que es de todas ellas la única que vemos ejecutar en la serie (las demás ya estaban en marcha cuando ocurren los hechos del torneo y el posterior arco de Majin Bu). Dabra, Rey del Mundo Demoniaco (también poseído y con una fuerza similar a la de Cell perfecto) se dio cuenta de que Vegeta poseía un reducto maligno dentro de su corazón y, aunque amansado y acostumbrado a vivir en la Tierra, formando incluso una familia, es seducido por Babidi para servirle, potenciado, como uno de sus soldados.

Sin embargo, Vegeta, tan orgulloso como es, no acepta el dominio de Babidi y únicamente se sirve de éste para que extraiga de él su potencial, permitiéndole convertirse en un Super Saiyajin nivel 2 y pudiendo luchar en igualdad de condiciones con Goku, que también había alcanzado esa fase (en verdad, una más, que escondió).



462

Zamasu y Goku, dando como resultado a Goku Black: También hay un caso semejante al del cambio de cuerpo del Capitán Ginyu en Dragon Ball Super. Esta vez, quien envidiaba la fuerza de Goku no era otro que Zamasu, el Kaio del Norte del Universo 11 y aprendiz de Supremo Kaioshin, puesto al que aspiraba a la retirada de su mentor, Gowasu. En un encuentro amistoso, Zamasu contrastó que Goku en Super Saiyajin 2 era superior a él en combate. Esto, además de la animadversión natural que sentía por los seres humanos hizo que Zamasu empezase a cultivar un odio visceral por éstos, aunque a la vez sentía una profunda envidia por Goku y su increíble poderío, siendo un simple mortal.



463



464

Para esto (que profundizaremos en el apartado correspondiente dedicado al *Plan Cero Humanos*, de Zamasu) el Kaio del Norte del Universo 11 urdió un plan para averiguar el paradero de las Super Bolas de Dragón, la manera de utilizarlas y las capacidades de los Saiyajin, sus transformaciones… Todo. Se desplazó hasta donde se encontraba Tsuno (una especie de sabio omnisapiente a nivel universal) para interrogarlo y, una vez hecho esto, en el futuro (que es su época original) pidió como deseo cambiar el cuerpo con Goku, al cual mató de manera despiadada. Y comenzó su carnicería, despachando a todos los humanos del mundo (salvo un pequeño resquicio, la resistencia) y, para no encontrarse con oposición, fue matando a su vez a todos los Supremos Kaioshin de los 12 universos y, con ellos, a los Dioses de la Destrucción (dejando inoperativos, a su vez, a los ángeles). El único que resistió en esta trama fue Trunks, el Trunks del futuro que apareció en Dragon Ball Z. El resto de la trama la contaremos, como hemos dicho, en el apartado correspondiente.



465

Baby, en Dragon Ball GT: Pese a que no vamos a utilizar apenas referencias a GT, por ser una obra donde Toriyama solamente intervino en el diseño de personajes y nada más, y resulta un oprobio más que otra cosa para el nombre de la franquicia, destacaremos un ser que fue capaz de poseer prácticamente a casi todo el plantel de Guerreros Z, salvo Goku, Pan y Piccolo. Baby es un ser creado por los Tsufurs, con base genética de su rey y con un esquema parasitario. Resulta ser una especie de virus que se introduce en los cuerpos y los posee, aunque no totalmente, ya que se le deja al anfitrión mantener recuerdos, actitudes, poderes, técnicas… pero, todo ello es al servicio del parásito.



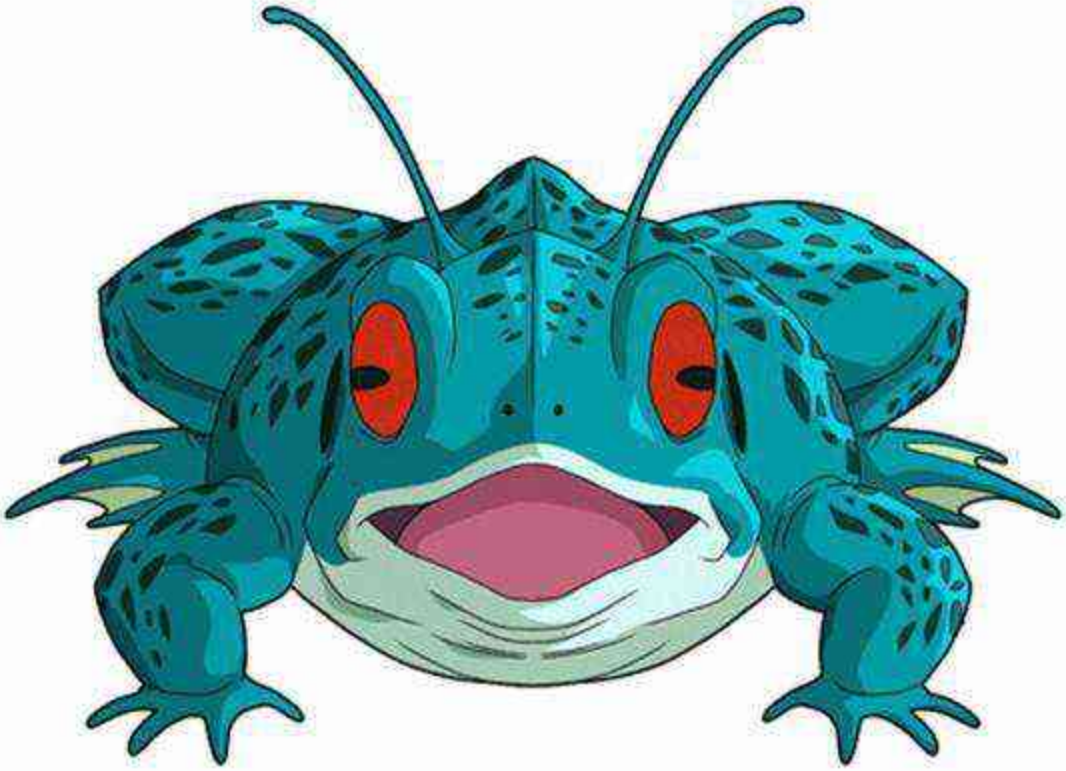
466



467

De entre todas las posesiones que realiza, la más importante es la de Vegeta. De nuevo, es Vegeta el objetivo de una posesión por su obsesión con Goku y, además, por tratarse del príncipe de los Saiyajin, hijo y heredero del Rey Vegeta III, azote y ruina final de los Tsufurs.

Después de haber hecho transformar a Vegeta en diferentes formas, incluida la de Ozaru Dorado (gracias a Bulma y su máquina de ondas Blutz), sale del cuerpo de Vegeta y trata de huir en una nave espacial que será estrellada contra el sol por Goku y su Kamehameha X10.



d) Más allá: Limbo, cielo e infierno





d. MÁS ALLÁ: LIMBO, CIELO E INFIERNO.

Como ya hemos podido comprobar anteriormente, el más allá es el lugar donde van las almas de los finados, son juzgadas y distribuidas entre aquellos agraciados con el paraíso y otros, en cambio, van al infierno. También hemos podido comprobar que el más allá es bastante más vasto, existiendo lugares que no están habilitados para elmas (en principio) sino que son emplazamientos sagrados donde habitan dioses (tales como Kaios o Kaioshins).

Vamos a centrarnos, no obstante, en los tres lugares a los que pueden ir las almas juzgadas (o no) por Enma Daio Sama, que son el limbo, el cielo y el infierno.

El Limbo es una noción teológica y filosófica que ha evolucionado a lo largo del tiempo, especialmente dentro del pensamiento cristiano. Aunque no es un dogma oficial de la Iglesia Católica, ha sido un tema de reflexión para teólogos y filósofos, especialmente en relación con la salvación y el destino de las almas. El término "limbo" proviene del latín *limbus*, que significa "borde" o "frontera". En el pensamiento cristiano, se usa para describir un estado intermedio, ni de condenación ni de plena bienaventuranza. En el cristianismo existen dos limbos: el de los Patriarcas en el que, según la tradición, antes de la venida de Cristo y su sacrificio redentor, las almas de los justos (como los patriarcas y profetas) no podían acceder al cielo. Este estado era temporal y fue liberado por Cristo durante el evento conocido como el *Descensus ad Inferos* (descenso a los infiernos) y, en segundo lugar, encontramos el de los Niños, postulado como el destino de los niños no bautizados que mueren en la infancia, el cual se considera un estado natural de felicidad, pero sin la visión beatífica de Dios, ya que, según la doctrina tradicional, no habían sido liberados del pecado original a través del bautismo.

En 2007, el Vaticano, a través de la Comisión Teológica Internacional, señaló que el concepto de limbo no es una enseñanza definitiva y que se debe confiar en la misericordia de Dios para la salvación de los no bautizados. Este documento refleja un cambio hacia una visión más inclusiva. (Vaticano, 2007).

Las fuentes filosóficas y literarias que nos hablan del limbo (o purgatorio) son tres, principalmente: San Agustín de Hipona, Santo Tomás de Aquino y Dante Alighieri. Para San Agustín y Santo Tomás, la idea de que las almas de los no bautizados carecían de la visión de Dios debido al pecado original era común. Sin embargo, San Agustín no postuló



directamente un limbo, sino una diferenciación entre las penas de los condenados, mientras que Santo Tomás Desarrolló la noción del limbo como un estado natural donde las almas no experimentaban sufrimiento, pero tampoco la visión beatífica. Su enfoque se basó en una interpretación estricta de la justicia divina (Aquino, 2023).

En la Literatura, Dante nos traslada a una descripción detallada del Infierno por círculos. En este, el Limbo es el primer círculo, donde habitan las almas de los no bautizados y los paganos virtuosos (tales como numerosos filósofos y estadistas griegos y romanos como, por ejemplo, Julio César). Estas almas viven en un estado de melancolía, conscientes de lo que les falta, pero sin sufrir castigos físicos (como sí se obtienen en los círculos interiores del infierno). (Alighieri, 2022).



468

En *Dragon Ball* el limbo o purgatorio es aquella zona de transición donde ni se está en el cielo ni tampoco en el infierno. Para acceder a un lugar o al otro se requiere una sentencia de Enma, por lo que todo aquél que no ha accedido a uno de estos sitios se encuentra, de facto, en el limbo. Esto incluiría, a todas luces, el Camino de la Serpiente donde, como se ve en el anime, recorrerlo para poder ver a Kaio Sama es peligrosísimo (por poder caer en el infierno o, también, por poder caer en las redes de la Princesa Serpiente, quien habita justo a mitad del camino (unos 500.000 kilómetros).



469

Precisamente este lugar se nos presenta como un peligro colosal para aquellos que no tengan salvación ni castigo porque, igualmente, pueden caer en las fauces de una bestia que los digerirá por los siglos de los siglos. Se trata, en principio, de lo que parece ser una casa de citas, donde solamente viven chicas jóvenes, bellas y ataviadas de manera tradicional (en oriente) y cuya regente es la Princesa Serpiente, dueña y soberana del recinto que, a priori, parece solamente una mujer bella y













enamoradiza, aunque descubrimos que se trata de una serpiente gigante, como la del camino y, muy posiblemente, tanto en la forma como en el nombre de la infraestructura, se tomara a la Princesa como referencia. Su palacio, como se ve en la visita de Goku, es un espejismo, haciando las veces de oasis en medio del desierto, para destapar su verdadera función, que es hacer las veces de tela de araña. Trata de conquistar a Goku para que se quede y así, cuando se descuidase, poderlo devorar, ofreciéndole toda clase de platos exquisitos y otros favores que, aunque velados, se dejan entrever para los avezados en el tema.

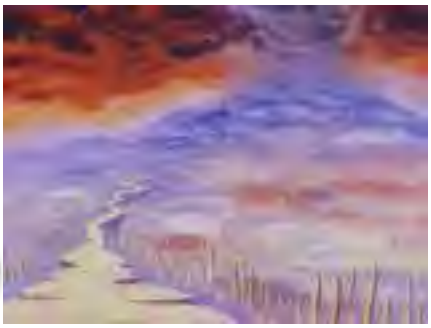
Intenta hervirlo en un baño a más de 100 grados, también lo intenta dormir con potentes somníferos (lo consigue, aunque Goku despierta enseguida) pero, lo que hace convertirse a la princesa en serpiente es ver que Goku estaba soñando con Chichi y Gohan, por lo que estaba casado y las ofertas carnales que le pudiese ofrecer no iban a interesarle, a priori.

Toda esta zona, como la recepción del castillo de Enma, la zona de nadie, donde todo es un inmenso vacío con nubes (como Kinton, por cierto), ni cielo ni infierno, es el limbo. Como hemos visto en la tradición cristiana, no es que haya un sufrimiento explícito preparado para quien deambule por él. Tampoco hay ningún tipo de merced ni bondad, por lo que, en caso de que algún alma quede suelta por aquí, únicamente podrá errar por lugares que se presentan como enormes extensiones vacías, sin sustancia ni demasiados recursos para utilizar ni tampoco superficies para estar. Es posible que, ante esta situación, alguna de estas almas pueda tratar de regresar al mundo de los vivos o, incluso, quedarse en él como alguna especie de entidad sobrenatural (como, por ejemplo, el sirviente de Baba

476


477


478


479


480


481


la Vidente, que es un fantasma o, posiblemente, alguno de sus luchadores permanentes, que no son otra cosa que monstruos o almas que han retornado del más allá o, sencillamente, que no pueden morir o no pueden alcanzar descanso eterno, ni en el cielo ni en el infierno). Frecuentan bares y otros establecimientos, habilitados a tal efecto y, precisamente Baba, puede visitar y hacer de intermediaria.

Hay, además, otras zonas que se podrían considerar limbo, puesto que ya se encuentran en el más allá y, sin embargo, no pertenecen ni al cielo ni al infierno.

Justo al final de *Dragon Ball*, antes de dar comienzo *Z*, Goku y Chichi se adentran en un lugar inhóspito, a través de un camino de montaña escarpada, con el fin de reparar una fuga que hace que el castillo del Rey Gyuma (u Ox Satán, depende de la traducción) se incendie y no se pueda apagar por ningún medio. Descubren que ese fenómeno incendiario se debe a que hay una fisura en el Caldero Místico de los Ocho Estados, custodiado por Annin y… También por el abuelo Gohan. Es un lugar donde, en contadas ocasiones, pueden coexistir vivos y muertos y donde los vivos pueden ir a visitar a sus seres finados. Entronca este lugar con la teoría de la existencia de la colina de los muertos (en *Saint Seiya* aparece un paralelismo con este punto de conexión entre el inframundo y la tierra de los vivos: La Colina Yomotsu). (Philippi, 2015)

Se trata de una especie de puerta trasera por donde se puede acceder al otro mundo sin haber necesitado perder la vida para hacerlo por donde corresponde. Y no es el único punto por donde se puede acceder al otro

mundo, en la zona que sería el limbo, por parte de alguien que no haya perdido la condición de persona viva.



482

Otro lugar es el pasillo hacia el Makai (el reino demoníaco). Se trata de unas grandes puertas situadas en un lugar remoto y recóndito, que solamente pueden ser utilizadas y cruzadas por los *shinigami*, o espíritus de la muerte (como las parcas). Sin embargo, ocurre que en un momento dado las puertas se quedan entreabiertas y pueden entrar o salir miembros del mundo de los vivos o demonios del Makai, ya que se pasa por alto las autorizaciones pertinentes a ese efecto de Enma o Kami Sama. Podemos ver todo esto en el episodio 81 de *Dragon Ball*.



483



484

No se trata del reino demoníaco, como tal, aunque sí que lleva a los dominios del Rey Kress, custodiados por Shura, Mera y Gora, demonios guardianes de gran poder y habilidad en las artes marciales. Es posible que la referencia al Rey Kress sea a alguno de los Reyes de alguno de los mundos demoníacos (de los tres que hemos podido ver en Dragon Ball Daima) o, por otra parte, podría tratarse de un Rey mezquino con un dominio de una tierra de nadie, en el limbo, que hayan tomado los demonios fieles a Kress y hayan hecho, de ese pasadizo, su propio reino demoniaco, al margen de los otros tres. No se acaba de aclarar en la serie, aunque, según lo que cuentan, permisos, espíritus que traspasan las puertas y demás… Tiene toda la apariencia de ser así.

El Cielo: El concepto de paraíso tiene una profunda presencia en las escrituras bíblicas y en la teología patrística, representando un lugar de perfecta comunión con Dios, felicidad y plenitud. El término "paraíso" proviene del griego *paradeisos* y del persa antiguo *pairidaeza*, que significan "jardín" o "recinto cerrado", evocando un lugar de paz y armonía.

En el libro del Génesis (2:8-14), el paraíso se describe como el Jardín del Edén, un lugar donde Dios colocó al primer hombre y a la primera mujer, Adán y Eva. Este jardín, lleno de árboles frutales y ríos que lo fertilizan, representa la inocencia original, la comunión plena entre la humanidad y su Creador, y el dominio armonioso sobre la creación. El pecado de desobediencia los expulsa del paraíso (Génesis 3:23-24), lo que simboliza la pérdida de esta relación perfecta.

En el Nuevo Testamento, Jesús promete al buen ladrón que estará con Él en el paraíso (Lucas 23:43). Aquí, el paraíso se presenta como el destino inmediato de las almas que son reconciliadas con Dios. En 2 Corintios 12:2-4, el apóstol Pablo relata haber sido arrebatado "al tercer cielo", al paraíso, donde escuchó palabras inefables. Esto conecta el paraíso con un plano celestial de revelación divina. En el último libro de la Biblia, el paraíso aparece como la nueva creación: un lugar de vida eterna, sin sufrimiento ni muerte, donde los fieles tendrán acceso al "árbol de la vida" (Apocalipsis 2:7 y 22:1-5).

También los teólogos de la patrística cuentan cómo entienden este paraíso.

En *La Ciudad de Dios* (Libro XIII), San Agustín reflexiona sobre el Jardín del Edén como el estado inicial de la humanidad, destacando que el paraíso no era solo un lugar físico, sino un estado de justicia y gracia. Para él, el paraíso terrenal es una imagen del destino final de los justos, el cielo. La expulsión del Edén simboliza la necesidad de la redención a través de Cristo (Hipona, 2008).

Orígenes, en su interpretación alegórica del Génesis, sostiene que el paraíso no debe entenderse únicamente como un lugar físico, sino también como un estado espiritual. En su obra *De Principiis*, identifica el paraíso con la vida en comunión con Dios, alcanzable por el alma purificada (Orígenes, 2011).

En *Contra las Herejías*, Ireneo relaciona el paraíso con la recapitulación de toda la creación en Cristo. Argumenta que, a través de Jesús, la humanidad será restaurada a la condición de armonía y plenitud original (Lyon, 2006).

En *La Vida de Moisés*, Gregorio de Nisa utiliza la imagen del paraíso como símbolo de la ascensión espiritual. Describe el progreso del alma hacia la perfección como un retorno al paraíso, entendido como unión total con Dios (Nisa, 2008).





485

En *Dragon Ball* aparece muy poco y es, en realidad, similar a un jardín que recuerda la descripción de los Campos Elíseos clásicos, donde los héroes obtenían su merecido descanso, en abundancia por doquier con todo aquello que se les antojase como premio. Se trata de un planeta donde únicamente se puede acceder mediante vuelos especiales que salen desde el palacio de Enma y que son fletados con las almas de aquellos que se han ganado el pasaje hacia este lugar. Se trata de un planeta parecido a la Tierra, a primera vista, aunque está rodeado por un vacío rojizo (propio del otro mundo). De entre los planetas de la zona, es el más grande.



486

Cuando Majin Bu mata a todos los presentes en el palacio de Kami Sama, van al cielo y allí se encuentran con un personaje de lo más insólito: Dabra, quien también fue asesinado por Majin Bu. Esto es así ya que Enma, en un principio, iba a enviarlo al infierno (naturalmente) pero, sin embargo y para castigarlo, decidió enviarlo al cielo, ya que el infierno le parecía a Dabra como estar en casa y era lo que en verdad quería. En el cielo no se conserva el cuerpo, por regla general, aunque la apariencia no es la de un alma incorpórea (las nubecillas que hacen cola en la puerta del palacio de Enma) sino que se conserva la forma física de aquellos que van al cielo, aunque, no obstante, esto, poseen una cola espectral que da cuenta de que son espíritus y no son los cuerpos físicos conservados en absoluto. En el cielo se puede vivir por siempre sin peligro de reciclado del alma, ni tampoco poder ser objeto de reencarnación. Cabe destacar que únicamente aparece en el anime, en el episodio 269 de *Dragon Ball Z*, mientras que en el manga nunca se ha visto. No hay que confundirlo con el reino celestial, de donde son originarios los ángeles como Whis o Merus (En japonés, el cielo es el *Tengoku*, mientras que el reino celestial el *Tenkai*).



487

El Infierno: El infierno ha sido un tema central en la tradición judeocristiana, representando un estado de separación definitiva de Dios. En la Biblia, el infierno es descrito con imágenes de tormento, oscuridad y fuego eterno, y en la patrística, se profundiza en su significado teológico y simbólico. Más allá de su carácter punitivo, el infierno simboliza la consecuencia última del rechazo a la comunión con Dios.

En el contexto hebreo, el término *Sheol* aparece como un lugar sombrío donde van los muertos, sin distinción entre justos y pecadores (Salmo 16:10, Eclesiastés 9:10). No es un infierno en el sentido cristiano, sino más bien un estado de existencia después de la muerte.

La idea de un castigo eterno comienza a desarrollarse en los textos apocalípticos, como el libro de Daniel (12:2), donde se menciona la resurrección de los muertos para la vida eterna o para el oprobio perpetuo.

Jesús utiliza imágenes impactantes para describir el infierno. Habla de la *Gehenna*, un valle cercano a Jerusalén usado como basurero, donde el fuego ardía constantemente. Este lugar se convierte en un símbolo del castigo eterno (Mateo 10:28, Marcos 9:43-48).

En las parábolas, como la del rico y Lázaro (Lucas 16:19-31), se describe un abismo infranqueable entre los condenados y los justos.

El libro del Apocalipsis presenta el infierno como el "lago de fuego", el destino final del diablo, la muerte y los malvados (Apocalipsis 20:14-15).

En *La Ciudad de Dios*, San Agustín desarrolla la doctrina del infierno como el castigo eterno para los pecadores impenitentes. Define el infierno como separación total de Dios, donde los condenados sufren tanto física como espiritualmente. Destaca que el infierno es justo porque respeta la libertad humana de elegir el mal (Hipona, 1994).

Orígenes aborda el tema del infierno desde una perspectiva más especulativa en *De Principiis*. Sostiene que el castigo es correctivo, no eterno, lo que refleja su creencia en la apocatástasis (la restauración final de todas las cosas). Esta idea fue considerada heterodoxa por la Iglesia (Orígenes, 2011).

En *Contra las Herejías*, Ireneo ve el infierno como la consecuencia de rechazar a Dios. Enfatiza la resurrección de los cuerpos, afirmando que los impíos experimentarán un sufrimiento real en su existencia postrera (Lyon, 2006).

Gregorio de Nisa, en consonancia con Orígenes, interpreta el fuego del infierno como una purificación. En su obra *Sobre el Alma y la Resurrección*, reflexiona sobre el amor de Dios como un fuego que consume todo lo impuro, pero también ofrece esperanza para la restauración (Nisa, 2008).



En la *Summa Theologiae* (Suplemento Q-97), Santo Tomás de Aquino describe el infierno como el castigo eterno de los réprobos, tanto en cuerpo como en alma. Considera que el principal sufrimiento es la *pena de daño*, la separación de Dios, mientras que la *pena de sentido* se refiere a los tormentos físicos (Aquino, 2023).

En *La Divina Comedia*, el infierno es un lugar de tormento estructurado en círculos, donde las almas sufren según sus pecados. Dante combina la teología medieval con una visión literaria del infierno como un estado de degradación moral y espiritual. Como hemos comentado anteriormente, el primero de los círculos del infierno está destinado a aquellos que no han podido ser bautizados ni han nacido después de Cristo, mientras que el resto de los círculos, conforme más se vaya avanzando, de mayor importancia es el catálogo de pecados y, por lo tanto, lo mismo ocurre con los castigos y los escenarios en que se desarrollan (Alighieri, 2022).

En las tradiciones religiosas y filosóficas orientales, el infierno no es, en cambio, visto necesariamente como un castigo eterno e irreversible, sino más bien como un estado transitorio de purificación, castigo o retribución kármica. Existen diversas concepciones en el hinduismo, el budismo, el taoísmo y la mitología china y japonesa, cada una con sus particularidades sobre el sufrimiento post-mortem y el destino de las almas.

En el hinduismo, el infierno es conocido como Naraka, un reino de sufrimiento donde las almas son castigadas temporalmente antes de su siguiente reencarnación. A diferencia del infierno cristiano, Naraka no es eterno, sino un lugar de purga antes de la reencarnación en un cuerpo más acorde con el karma de la persona. Este tipo de infierno es similar al de Dante en la *Divina Comedia*, puesto que posee diferentes niveles de pecado y, por tanto, castigos en consonancia a la importancia del pecado. En este infierno quien gobierna, como hemos visto en el apartado que le está reservado, es Enma Daio Sama o, mejor dicho, Yama (una de las nomenclaturas de Enma). (Bryant, 2009) .

El budismo también habla de Naraka, pero en este caso forma parte del ciclo de reencarnaciones llamado samsara. Existen ocho infiernos calientes y ocho infiernos fríos, cada uno con tormentos específicos. Los habitantes del infierno no permanecen allí eternamente, sino hasta que su karma negativo se haya agotado. Al final de su estancia en Naraka, el alma puede renacer en un estado más favorable (Gomez, 1996).

En la tradición china, el infierno es conocido como Diyu y es administrado por el dios Yanluo Wang, basado en Yama del hinduismo (Enma, de nuevo).

Se cree que consta de diez cortes o incluso hasta dieciocho niveles, cada uno gobernado por un juez diferente. Se castigan los pecados cometidos en vida mediante torturas



simbólicas, como ser hervido en aceite o desmembrado. Las almas pueden ser liberadas tras su purga y luego reencarnadas (De Groot, 1892).

La visión japonesa del infierno, conocida como Jigoku, se basa en influencias budistas y sintoístas. Gobernado por Enma-Ō, esta vez sí, versión japonesa de Yama, quien juzga a las almas. Es similar al Naraka budista, tiene múltiples niveles con castigos proporcionales a los pecados cometidos en vida. Algunas almas pueden ser rescatadas por deidades compasivas, como Kannon (Avalokiteshvara). (Reider, 2010).

488



489



490



491



492



En *Dragon Ball*, conocemos el infierno en varios momentos tanto del anime como del manga y en OVA's, donde destaca la de *Fusión*.

Se divide en distintas zonas, del mismo modo que el Naraka budista, con una especie de "zonas temáticas" o lugares donde las almas pueden acudir e ir cumpliendo su penitencia, esperando para ser purificadas y listas para reciclarse en un nuevo cuerpo.

También en *Dragon Ball Super* se observan esas diferentes zonas, donde destacan un lugar de apariencia volcánica (quizá el infierno más "infernal" de todos, desde el punto de vista de los arquetipos occidentales), otro con un ambiente helado, glaciar (podría corresponderse con el infierno helado del Cocito, que también aparece en otro manga al que ya hemos hecho referencia, *Saint Seiya*), otro infierno subacuático, con grandes monstruos marinos y, debajo de él, se encuentra el conocido como Infierno de la Tierra, una enorme extensión con suelo floreado, raíces descendientes del infierno superior (el marino) y almendros, como el que se utilizó para colgar a Freezer en forma de capullo. En este infierno de la Tierra se realizan diariamente desfiles de hadas, peluches y otras criaturas adorables. Se emplea para torturar a seres crueles y despiadados con actos de bondad y amor eternamente.

493



494



495



496



497



498



499



Se trata de una zona del infierno especial, separada de la zona del infierno que se sitúa bajo el Camino de la Serpiente (aquí es un infierno común para los planetas que están a cargo del Kaio Sama del Norte, también incluida la Tierra). Se distingue del Infierno de la Tierra para así poderse quedar con alguno de los condenados y que no se mezclen con el resto. Por ejemplo, Freezer estuvo ya en el Infierno junto a los demás personajes condenados que servían a sus órdenes, también su padre, Cell, etc… Después de algunos problemas que dieron (sofocados por Goku y Paikuhan), Freezer fue trasladado al Infierno de la Tierra y sometido a un letargo inmóvil, observando a la banda de hadas y ositos músicos y bailarines, sin contacto con ninguna otra alma malvada.

Precisamente en el infierno de debajo del Camino de la Serpiente encontramos distintas zonas, como las montañas de ajugas, un lugar escarpado y mortal, lleno de rocas puntiagudas y muy afiladas, también la laguna sangrienta, donde, incluso, se puede dar un paseo en barca de remos; el jardín de los árboles de la vida, con unas plantas que dan unos frutos dorados deliciosos, como también otras zonas escarpadas que rodean el presidio mayor, donde se encierran las almas que dan problemas. En el infierno hay varias bolas videntes, como las de Baba, pero más grandes, con las que las almas condenadas pueden ver qué sucede en la Tierra y estar al día de todo. Para esta zona están, además de los funcionarios burocráticos que asisten a Enma, los ogros, de una naturaleza similar a la de Enma, aunque pequeños, de gran fuerza y velocidad, para así poder atrapar y controlar a los


500


501


502


503


504

que causen alboroto. En el fondo del infierno se sitúa una máquina que sirve de depuradora de las almas que se encuentran allí. Después de un tiempo, las almas de los condenados en el infierno pasan por una máquina que, de manera industrial, las tamiza al pasarlas por unos rodillos y extrae toda la maldad que pueda albergar. Esa maldad se recoge en unos enormes tarros de vidrio o tinajas enormes, que se cambian una vez están llenas por otras vacías.

Existe un peligro latente en ese procedimiento ya que, toda esa maldad acumulada, si no se ventila de manera rápida y eficaz, puede comprometer no solamente la seguridad del infierno, sino de todo el universo, entrando a contar también el mundo de los vivos: Y es que, en la OVA *Fusión* ocurrió un desastre a causa de un descuido de un operario de la máquina de limpieza de almas, que provocó la implosión de la máquina, de todas las tinajas llenas de maldad de alrededor y la absorción de toda esa maldad por parte del operario, quien se transformó en Janemba, uno de los rivales más terribles y difíciles de vencer de todo Dragon Ball. Además, la liberación de todo ese mal de almas que se habían estado limpiando provocó el regreso de miles de almas malignas a la Tierra, entre las que se encontraban, incluso, los nazis.

DRAGON BALL

e) El mundo demoníaco





e. EL MUNDO DEMONÍACO

Del mundo demoníaco solamente habíamos visto en *Dragon Ball* pequeños fragmentos, las entradas, si acaso, de lo que pensábamos que era en realidad. Sin embargo, el mundo demoníaco se nos ha descubierto a raíz de la serie *Dragon Ball Daima*, la cual transcurre en este lugar, desconocido hasta ahora para nosotros.

Resulta ser un lugar con tres niveles o reinos, comunicados entre sí por un conducto o pasadizo que, dependiendo de la época, ha estado abierto o sellado por un sello mágico y, por ende, únicamente se puede cambiar de un reino a otro mediante un *Warp Sama*, esto es, una carpa robótica y mágica que se encuentra en cada uno de los tres reinos y sirve como una especie de agujero de gusano o portal dimensional.



505

En cada uno de los tres reinos existen numerosos planetas, hay multitud de razas que los habitan y tienen, de entre los diferentes mundos, características comunes y distintas entre ellas. Todos los naturales del mundo demoníaco tienen las orejas de punta. Razas como

los Majin (con una gran diversidad de individuos y sub razas), los Glind (la especie original de los Kaioshin) y los Namekianos son naturales de este mundo.

Lejos de ser un infierno, se trata de todo un universo paralelo, con comercios, hoteles, lugares para visitar, comidas típicas, especies peculiares… pero, de demonios.



506

No se puede catalogar aquí ninguna de las especies como malvadas, sino más bien lo contrario. Son los propios majin los que padecen los gobiernos tiránicos y despóticos de sus monarcas, teniendo también ganas de ayudar y colaborar para hacer el bien y ser productivos. En la mayoría de casos, son amistosos y ofrecen lo que tienen al visitante del mundo exterior, que en este caso es Goku y, posteriormente, Vegeta, Bulma… Piccolo también viaja a este mundo, pero, al ser namekiano, no se le mira de manera extraña. El gobernante más célebre que conocemos fue Dabra, quien reinó después de su padre, el Gran Rey Abra. Sin embargo, Babidi sedujo y manipuló a Dabra para que le sirviese y el puesto se quedó vacante. El siguiente gobernante es Gomah.



507



508

Reinan con mano de hierro, utilizando como poder ejecutor a la Gendarmería (guardia policial de demonios) y, también, el control de la población (los majin llevan al cuello unas anillas de control de localización y castigo, para poder tener los tres reinos totalmente monitorizados y poder, así, cazar y castigas culpables rápidamente.



DRAGON BALL

f) El purgatorio y la familia del mal de Piccolo Daimaoh





f. EL PURGATORIO Y LA FAMILIA DEL MAL

En Dragon Ball, como hemos visto, existe ese limbo que, estando en el más allá, no es ni cielo ni es infierno y, sin embargo, es una zona de paso, pero, para muchos, de estancia permanente, puesto que no pueden acceder a ninguno de los dos otros estadios, ni el de castigo ni el de gracia.

Esto puede ser debido a algún tipo de fallo formal en la administración de Enma (alguna vez hemos visto cómo los documentos que manejan son muchos y cuesta encontrar a alguien…) pero, lo más normal es que, si alguien no puede acceder ni al cielo ni al infierno es porque haya sido defenestrado por la Familia del Mal. Y bien… ¿Quiénes son los miembros de esta Familia del Mal y… lo más importante… ¿Qué es?

509



La Familia del Mal está compuesta por personajes que, por lo que ahora sabemos, proviene del Reino Demoníaco, de una de sus estrellas (o planeta, mejor dicho, aunque así lo traducen en el anime): ***La Makaio Star***. Pese a ser natural del Reino Demoníaco, esta estrella pasa por el mundo exterior, en su órbita, cercana a la Tierra, momento que aprovechan los miembros de esta Familia para poder atacar, potenciados, además, por el influjo de su sistema.

510



Existen otros miembros que, sin haber nacido en esa estrella, sí lo han hecho en el Reino Demoniaco: Los Namekianos. Y, uno, de entre todos ellos, fue particularmente malvado, el mal encarnado, la personificación de la maldad de un ser que pasaría a ser Kami Sama: **Piccolo Daimaoh**.

Es él quien nos descubre en la serie, por primera vez, el término de la Familia del Mal como aquellos miembros que provenían de su extirpe, que no eran otros que deformidades namekianas concebidas por un ser que no pertenecía al Clan Dragón (sí Kami Sama), sino que su pertenencia era el tipo guerrero, dentro del pueblo namekiano (o así le tocó en la partición o fisión namekiana). Estas criaturas que daba a luz Piccolo estaban a mitad camino entre namekiano y dragón, teniendo un aspecto francamente peculiar. En verdad parecen demonios.





511

En el relato en que se nos da cuenta del pasado de destrucción y mal de Piccolo Daimaoh y su familia, aparecen toda una serie de criaturas, aladas algunas, otras sin alas, con un poder devastador, haciendo cundir el caos y el terror entre la población. Estos, los hijos de Piccolo, son engendrados por el mismo sistema reproductivo namekiano: la técnica Pokopen.

Mediante esta, Piccolo Daimaoh depositaba un huevo que le salía por la boca con una de sus nuevas aberraciones, a su servicio.





512

Por lo que cuenta Mutenroshi, uno de los pocos que combatieron a Piccolo y sus hijos (y logró vencer), el namekiano tuvo centenares de hijos que atormentaron el mundo entero pues, cada uno de ellos, contaba con un poder descomunal (y no eran nada en comparación a su padre).

Tras la reaparición en la saga de Dragon Ball al ser liberado por la Banda de Pilaf, Piccolo cuenta con una reducida Familia del Mal, por encontrarse muy mayor y débil. Sin embargo, posee unos cuantos hijos que dan más de un quebradero de cabeza a Goku y sus amigos, pues son criaturas realmente fuertes e inteligentes.

513



Piano (Mayordomo) y los tres hijos guerreros, **Tambourine, Cymbal** y **Drum** (Piano, Pandereta, Timbal y Tambor, en castellano y de izquierda a derecha) son los siervos de Piccolo Daimaoh y miembros de la Familia del Mal. Todo aquél que sea defenestrado por uno de ellos o por el mismo Piccolo no podrá pasar al cielo o al infierno. Será un alma en pena que se quedará en el purgatorio, en el limbo, por siempre, sin posibilidad de redención. Esto nos lo cuenta Kami Sama cuando, precisamente, Raditz (y Goku) van al más allá y, el primero, va al infierno. Goku estaba propuesto para ir al cielo, pero pide el permiso especial para ir a entrenar con Kaito.

514



Kami Sama se da cuenta de que los que Piccolo Jr. mata pueden ir al cielo o al infierno… señal que pone de manifiesto que el pertenecer a la Familia del Mal por su parte ya acabó y pasó a la historia con su padre. Puede que, aún en el 23 Tenkaichi Budokai, pudiera seguir la misma tónica que con su padre, pero, una vez Goku le perdona la vida y lo cura, crea un poderoso impacto emocional en Piccolo Jr. que hace que su inclinación cambie radicalmente.





El propio **Piccolo Jr**. intenta transmitir parte de esa esencia de la familia del mal a **Gohan** cuando lo entrena, marcándolo en su uniforme y enseñándole técnicas que, traducidas al castellano, significan términos infernales, como el Masenko (brillo o fulgor demoniaco) y el Makankosappo (rayo perforador asesino del demonio).

Piccolo mismo, a esas alturas, ya es consciente de que es un autoconvencimiento el que se trata de imponer respecto de convertir a Gohan en un miembro de la Familia del Mal, más cuando ya nadie pertenece a la misma, ni siquiera él (a tenor de lo que cuenta Kami Sama respecto del ingreso de Raditz directo al más allá, al infierno, concretamente).

No obstante, Piccolo recuerda en alguna que otra ocasión en la serie que su intención sigue siendo la de conquistar el mundo y, si aparenta amistad o colaboración con los Guerreros Z, es por pura conveniencia y a la espera de aprovechar debidamente una oportunidad que se le pueda presentar (tras la derrota contra los androides lanza este exabrupto y ataca a los Guerreros Z, sin la menor intencionalidad de herirles).

Vuelve a aparentar un regreso al mal en el arco de Garlic Jr., precisamente cuando los demonios al servicio de este le recuerdan que son camaradas, ya que él perteneció, como ellos, a la Familia del Mal en una ocasión. Piccolo es inmune en lo referente al Makai.















Precisamente **Garlic** y su hijo, **Garlic Jr**. son los otros miembros destacados de la Familia del Mal y, estos sí, son originarios de la *Makaio Star* y no son namekianos, como Piccolo Daimaoh, su hijo y todos los demás hijos que hemos conocido anteriormente. Garlic fue aquél que le disputó a Kattatsu Jr. el trono de Kami Sama a quien, siendo mucho más poderoso que él y, viendo el anterior Dios el mal y las ansias de conquista que albergaba Garlic, por supuesto eligió (aunque posteriormente lo sometió a la fisión namekiana al aislar y expulsar su mal, el posterior Piccolo Daimaoh).

Garlic, despechado y terriblemente enfadado por la negativa a ser el siguiente Kami Sama, poderoso y orgulloso como era, decidió atacar el mundo y anegarlo con una creciente oscuridad, imponiendo su dominio al margen de los designios del anterior Kami y su sucesor, Kattatsu Jr. Para ello liberó legiones de demonios sobre la Tierra, haciando de ella su feudo. Aunque, casi que, de manera inmediata, el enorme poder de Kattatsu Jr. y el anterior Kami Sama llegó a él, infligiéndole una derrota severa y sin paliativos, condenando a Garlic al ostracismo eterno al encerrarlo en una dimensión paralela, de donde prácticamente es imposible escapar: La Dimensión Oscura.

Siglos después, el vástago de Garlic consiguió adquirir el poder suficiente como para poder tramar una venganza contra quien había encerrado a su padre y frustrado sus planes y deseos de conquistar el mundo: Kami Sama. Lo que no sabía era de la existencia de la contraparte maligna, Piccolo, ni de los saiyajins, primero Son Goku y Son Gohan y, posteriormente, Gohan solamente.



523



524



525



526

Garlic Jr. llevó a cabo un par de intentonas de conquistar la Tierra. La primera vez fue en un momento indeterminado, justo antes de la aparición de Raditz en la Tierra y el inicio del arco de los saiyajin. Secuestró a Gohan (llevaba el gorrito con la bola de dragón de 4 estrellas) y se lo llevó a su castillo, que se sitúa en un lugar a mitad camino entre el mundo demoníaco y la Tierra, muy parecido a Reino de los Demonios de Kress. El detalle de que el castillo de Garlic debe estar en el otro mundo lo delata el hecho de encontrarse sobre un manto de nubes amarillas… Las mismas que cubren el infierno y sobre las que flota el Camino de la Serpiente.

En la lucha por recuperar a Gohan intervinieron Goku, Piccolo, Krilin y hasta el mismo Kami Sama, quien bajó desde el Reino Celestial para enfrentar al hijo de su antiguo enemigo y rival, Garlic. En esta primera aparición (en formato OVA), Garlic Jr. se hacía acompañar por tres guerreros demoníacos de gran poder y habilidad: **Nikky, Ginger** y **Sansho** (de izquierda a derecha en la ilustración). Los tres, muy fuertes de por sí, se pueden potenciar y alcanzar un nivel de masa muscular desproporcionado, el cual les da un plus de energía tremendo, aunque hace que pierdan velocidad. Garlic Jr. También puede cambiar, aunque de una manera mucho más radical, de una forma minúscula y, en apariencia, casi infantil, a la de un enorme guerrero hipertrofiado y con una musculatura desmesurada, dándole una apariencia terrorífica.

Esto ocurre tanto en su primera aparición, donde consigue, además, la inmortalidad, como en su segunda aparición, ya dentro de la serie (aunque es un relleno únicamente del anime, sin haber aparecido oficialmente en el manga, pese a ser considerado mayoritariamente como el mejor arco de relleno de toda la serie, por la importancia de la temática y los eventos que suceden). En la primera ocasión en que se enfrenta a los Guerreros Z, Garlic es encerrado en una dimensión, creada por él mismo, llamada ***La Zona Muerta***, por parte de un ataque de Gohan, fuera de sí y con un poder enorme.



527



528



529

Para su segunda aparición, consiguió escaparse de su encierro e intentó de nuevo la conquista del mundo, esta vez, atacando el Palacio de Kami Sama, esparciendo el agua ultra neblina (convierte a los seres que respiran su vapor en Makai) y generando un problema de bastante difícil solución, ya que únicamente se podía contrarrestar con el agua ultra divina y, efectivamente, derrotando a Garlic Jr. y su nuevo séquito, que no eran otros que los Cuatro Reyes Celestiales del Clan Demonio (equivalente en nomenclatura a la Familia del Mal), siendo éstos **Gassu**, su líder, así como **Mustard, Zaid** y **Vinegar** (de arriba abajo y de izquierda a derecha, en la ilustración).

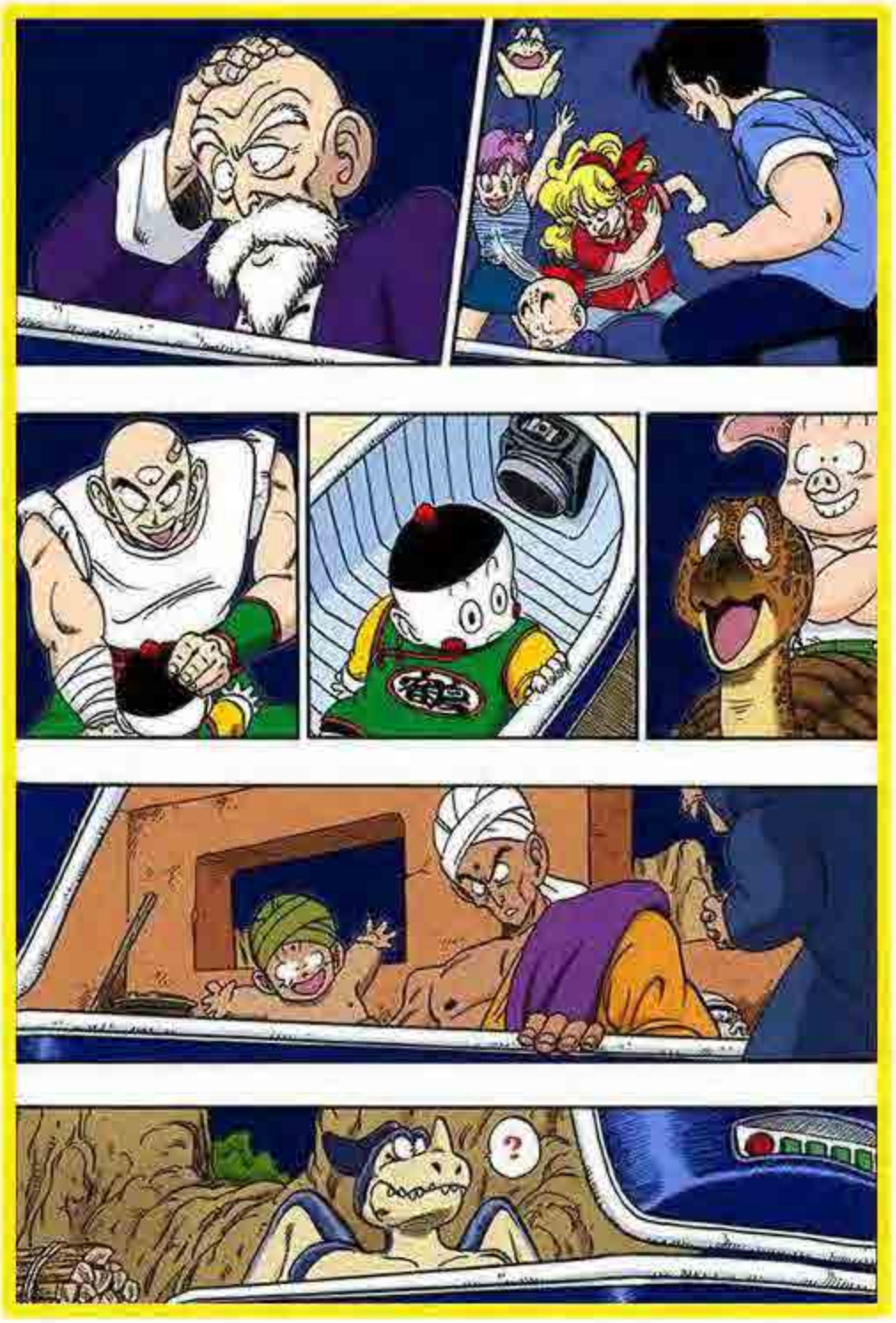
El segundo choque con Garlic Jr. se resuelve exactamente de la misma manera que el primero, encerrándolo otra vez en la Zona Muerta.

Lo que tenían en común los miembros de la Familia del Mal, tanto aquellos que venían de la mano de Piccolo Daimaoh como los sirvientes de Garlic es, como hemos comentado, la capacidad de impedir una redención a las almas de aquellos que hubiesen muerto por su mano y su consiguiente vagar por el limbo para toda la eternidad.



DRAGON BALL

g) Resurrección





g. RESURRECCIÓN E INMORTALIDAD

La resurrección es una de las esperanzas máximas de la humanidad, anhelo de poder volver de la muerte. Su definición en la RAE dice que significa renacimiento, resurgimiento, retorno, regreso, reaparición, palingenesia, restauración, restablecimiento, renovación. Es, sin duda, una acción de volver, en este caso, del más allá, de la muerte. En la cultura occidental es la promesa por la que millones de personas creen en Dios y esperan con ilusión poder cobrar vida una vez perdida, sea cual sea el formato.

En el cristianismo, la resurrección tiene dos aspectos principales: la resurrección de Jesucristo y la resurrección final de los muertos.

La resurrección de Jesús es el evento central del cristianismo, afirmando su divinidad y la promesa de vida eterna. Se menciona en numerosos pasajes bíblicos:

Evangelio de Mateo 28:5-6: "*No temáis vosotras; porque yo sé que buscáis a Jesús, el que fue crucificado. No está aquí, pues ha resucitado, como dijo. Venid, ved el lugar donde fue puesto el Señor.*"

Corintios 15:3-4 (Pablo de Tarso): "*Porque primeramente os he enseñado lo que asimismo recibí: Que Cristo murió por nuestros pecados, conforme a las Escrituras; y que fue sepultado, y que resucitó al tercer día, conforme a las Escrituras*."

El Nuevo Testamento también menciona que, en el día del juicio, todos los muertos serán resucitados:

Juan 11:25-26: "*Yo soy la resurrección y la vida; el que cree en mí, aunque esté muerto, vivirá. Y todo aquel que vive y cree en mí, no morirá eternamente*."

Apocalipsis 20:12-13: "*Vi a los muertos, grandes y pequeños, de pie ante Dios; y los libros fueron abiertos. Y los muertos fueron juzgados por las cosas que estaban escritas en los libros, según sus obras*."

Los Padres de la Iglesia también reflexionaron sobre la resurrección:

San Agustín (De Civitate Dei, XXII, 5): "*Creemos en la resurrección de la carne y en la vida eterna. No hay salvación sin la resurrección*."

San Ireneo de Lyon (Adversus Haereses, V, 7, 1): "*Así como Cristo resucitó en la carne, también nosotros resucitaremos, pues nuestra redención no es sólo espiritual, sino también corporal*."

En el islam, la resurrección es un pilar fundamental, relacionada con el Día del Juicio (Yawm al-Qiyamah).

El Corán describe cómo todos los muertos resucitarán y serán juzgados por Alá:

Corán 75:3-4: *"¿Acaso el hombre piensa que no reuniremos sus huesos? ¡Sí! Somos capaces de recomponer hasta la última de sus yemas*."

Corán 36:78-79: "*Dice: '¿Quién va a resucitar los huesos cuando estén descompuestos?'. Di: 'Los resucitará quien los creó la primera vez. Él conoce toda la creación'*."

Sahih Muslim 2955 (Hadiz del Profeta Muhammad): "*Los hombres serán resucitados desnudos, descalzos e incircuncisos. Luego serán juzgados según sus obras*."

Sahih al-Bukhari 4812: "*El primer ser humano en ser vestido en el Día de la Resurrección será Abraham*."

En las religiones orientales, la idea de la resurrección suele entenderse dentro del contexto del renacimiento o reencarnación.

El hinduismo no habla de resurrección en el sentido cristiano o islámico, sino de un ciclo de renacimientos llamado samsara, que termina al alcanzar la liberación (moksha).

Bhagavad Gita 2:22: "*Así como un hombre se despoja de ropas viejas para vestir otras nuevas, el alma abandona los cuerpos gastados para entrar en otros nuevos*."

Brihadaranyaka Upanishad 4.4.3: "*Cuando se alcanza el conocimiento supremo, el ciclo de renacimientos cesa*."

En el budismo, la reencarnación está ligada al karma, y la meta es romper el ciclo para alcanzar el nirvana.

Dhammapada 153-154 (Palabras atribuidas a Buda): "*He visto el constructor de la casa. Ahora que ha sido destruida, nunca más volveré a nacer*."

Majjhima Nikaya 135: "*Aquellos que han realizado buenas acciones renacen en mundos celestiales; aquellos que han cometido malas acciones renacen en estados de sufrimiento*."

El taoísmo, en lugar de resurrección o reencarnación, busca la inmortalidad a través de la armonía con el Tao.

Zhuangzi (Capítulo 6): "*La muerte y la vida son como la transformación de la primavera en otoño; la verdadera esencia no desaparece*."



En *Dragon Ball*, la resurrección es una herramienta muy útil y empleada para hacer volver a personajes que habían caído y que, para la trama y los fans, debían continuar en la serie. Es posible realizar la resurrección por diferentes medios, aunque el más empleado es el pedir un deseo al Dragón Sagrado, una vez reunidas las Bolas de Dragón (aunque se puede ceder la vida, como vimos con el Anciano Kaioshin y Goku o, ser revivido por instancias divinas superiores, como Whis revive a Freezer por su buena aportación en el Torneo de Poder al Universo 7).

Para saber todas y cada una de las resurrecciones basta con acudir a la tabla de deseos concedidos por las Bolas de Dragón en el apartado correspondiente, sumándole las resurrecciones que hemos citado, realizadas por otros medios. Veremos aquí todas ellas y le pondremos imagen, pudiendo contemplar uno de los momentos más mágicos y divinos que ocurren en la serie. Además, y a diferencia de otros métodos mágicos para poder pedir deseos, las Bolas de Dragón nunca han considerado la resurrección como una limitación o imposibilidad, sino un deseo sencillo de conceder por cualquiera de los Dragones Sagrados (En *Aladdin*, de Disney, el Genio de la Lámpara pone la resurrección como una de las tres imposibilidades o limitaciones dentro de la gama de deseos a conceder, que son el no poder matar a alguien, no poder hacer que una persona se enamore de otra y, resucitar a los muertos, porque, dice, "*no puedo resucitar a los muertos… es asqueroso… y huele muy mal*"). (Musker, 1992).

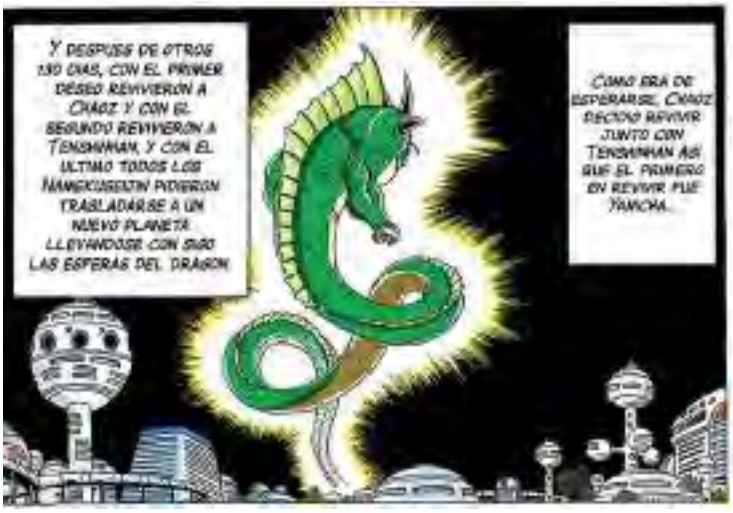
Aquí tenemos todas las resurrecciones de la serie (o momento de pedir el deseo para las mismas), en imágenes.



537



538



539



540



541



En referencia a la **inmortalidad**, ha sido alcanzada muy pocas veces por personajes de la serie de *Dragon Ball*, aunque ha sido perseguida en varias ocasiones más que las que han acabado en éxito. La primera vez que escuchamos que un personaje podía ser inmortal fue en la OVA de Garlic Jr., el cual alcanza el estado inmortal por el que, independientemente de las veces que sea dañado o derrotado, o desintegrado, vuelve a aparecer como si nada hubiera pasado.

542



543



544



Posteriormente, en el arco del planeta Namek, hay una carrera por hacerse con las Bolas de Dragón terrible entre Vegeta, los terrícolas y Freezer y sus hombres (hasta que Vegeta, Gohan y Krilin hacen frente común). En esta disputa, Freezer quiere alcanzar la inmortalidad, mientras que Vegeta trata de hacer lo mismos porque, aun sabiéndose inferior a Freezer, era ya muy consciente del Zenkai que poseía y, si hubiese sido inmortal, merced a éste, cada vez que fuese herido gravemente y recuperado, su fuerza se multiplicaría de manera exponencial. Tenía claro que, siendo inmortal, podría hacerle frente a Freezer hasta llegar un punto en el que su fuerza fuese lo suficientemente grande como para plantarle cara o, incluso, superarle, a base de despertares Zenkai de su fuerza Saiyajina. Al final, ni Vegeta ni tampoco Freezer obtuvieron ninguno de los dos el deseo de la inmortalidad, quedándose frustrados y enfadados ambos por el fracaso. Quien sí consigue obtener la inmortalidad es Zamasu, en el arco de Goku Black. Otro de los pocos afortunados en haberlo hecho. Desde luego, una vez alcanzada, ya no hay que preocuparse por el tema de resucitar nunca más.

545





DRAGON BALL

h) Reencarnación





h. REENCARNACIÓN

Se ha dado un caso, al uso, o dos, si no se quiere ser tan purista y se atiende a lo que los propios personajes de la serie afirman, tanto en manga como en anime, de reencarnación en *Dragon Ball*. ¿Por qué no está claro si han sido uno o dos casos? Uno lo está, porque es de manual y, el otro… bueno. Es ya abierto a interpretaciones, como vamos a comprobar. Pero antes, vamos a ver cuál es el concepto de reencarnación en las culturas occidentales y orientales.

La doctrina cristiana tradicional no acepta la reencarnación. Se basa en textos bíblicos como Hebreos 9:27: "*Está establecido que los hombres mueran una sola vez, y después de esto el juicio*.". Esto es: no se reciclan las almas y, ese alma genuina y única, esperará a su destino, sea cual sea, el día del Juicio Final, donde le corresponda (o cielo o infierno). Sin embargo, algunos grupos cristianos heterodoxos, como los cátaros y los gnósticos, sí creían en la reencarnación. En tiempos modernos, algunas corrientes del cristianismo esotérico (como la antroposofía o el cristianismo rosacruz) han promovido esta idea.

Los primeros **Padres de la Iglesia**, como Orígenes (siglo III), discutieron ideas cercanas a la reencarnación, pero no en el sentido estricto del hinduismo o el budismo. Orígenes habló de la preexistencia del alma (Orígenes, 2011), pero sus enseñanzas fueron condenadas en el siglo VI en el Segundo Concilio de Constantinopla. A partir de ahí, la Iglesia oficial rechazó cualquier noción de reencarnación (Pelikan, 1996).

El islam tradicional tampoco acepta la reencarnación. Enseña que cada persona vive una sola vida y luego enfrenta el Juicio Final. Sin embargo, algunas corrientes del islam místico, como el sufismo, han explorado conceptos similares a la reencarnación, a menudo en forma de una evolución espiritual del alma en distintos estados. También hay algunas sectas islámicas minoritarias, como los drusos, que creen en la transmigración de las almas.

La reencarnación es central en el **hinduismo** y está ligada a la ley del karma. Se cree que el alma (atman) renace en diferentes cuerpos hasta alcanzar la liberación (moksha).

También acepta la reencarnación **el budismo**, pero sin un "alma" inmutable. Habla del renacimiento como la continuidad del karma y los agregados mentales en nuevos seres hasta alcanzar el nirvana (Radhakrishnan, 2009).



Tanto en el **jainismo** y **sikhismo** creen en la reencarnación y en la liberación final del ciclo de renacimientos.

El **shintoísmo** no tiene una doctrina clara sobre la reencarnación. Sus creencias se centran en el culto a los Kami (espíritus o deidades) y en la conexión entre los vivos y los ancestros. Sin embargo, por la fuerte influencia del budismo en Japón, muchas personas sintoístas aceptan la idea del renacimiento en combinación con el karma budista.

El **taoísmo**, especialmente en su vertiente religiosa, sí incluye la creencia en la reencarnación. Para los taoístas, la vida es un ciclo de transformaciones en armonía con el Tao (el camino cósmico). No se trata de un renacimiento basado en el karma, sino en la evolución espiritual del individuo. Algunos taoístas buscan alcanzar la inmortalidad espiritual mediante la alquimia interna y el refinamiento del Qi (energía vital).

(Kitagawa, 1987).

En Dragon Ball se da una pequeña explicación de qué ocurre con las almas que son enviadas al infierno (las que van a cielo disfrutan de una eternidad de bondades y abundancia). Quien cuenta esto es Piccolo, fusionado con Kami Sama, un experto en qué sucede con las almas de los difuntos. Le explica a Vegeta qué ocurrirá con su alma si se sacrifica y, además, lo hace con toda la crudeza y sinceridad aparejada posible. No pretende tranquilizar a Vegeta, sino que lo que pretende es decirle la verdad lo más claramente posible, dado el respeto que le tiene y la admiración por aquello que está a punto de hacer. Se confirma aquí por alguien con autoridad en el tema la reencarnación en la serie.



546



547

Se pide al final del arco de Majin Bu, justo antes de matarlo, que se le conceda una reencarnación del alma en el cuerpo de una buena persona para así poder Goku enfrentar ese espíritu reencarnado. Enma, que es el encargado de ese tipo de asuntos, está viendo en directo el desenlace de la lucha de Goku contra Majin Bu y, por supuesto, toma nota y le da el gusto a Goku de reencarnar el alma de Bu en un ser bueno y puro el cual, años después, Goku buscará para enfrentar y entrenar: Ub.

Se trata de un niño normal y corriente, de una familia humilde, que recibe entrenamiento en primera instancia por quien fue rival de Goku en los Tenkaichi Budokai: El Rey Chapa. Sin embargo, el potencial del muchacho es enorme, puesto que se trata de la reencarnación de uno de los seres más poderosos que hayan existido y posee cualidades innatas, heredadas de su anterior ser, como se puede ver en *Dragon Ball Super* y, también y, peses a no ser canon, en *Dragon Ball GT*.



548

La segunda reencarnación, o no, es la de Piccolo Daimaoh en su… ¿hijo? Piccolo Jr. No acaba de estar claro si es realmente una reencarnación o, si, por el contrario, utiliza las últimas energías que le quedan para realizar, aunque sea por una vez, la técnica reproductiva namekiana Pokopen correctamente, obteniendo un namekiano funcional y no híbridos o namekianos corruptos, siendo hijo y no reencarnación.

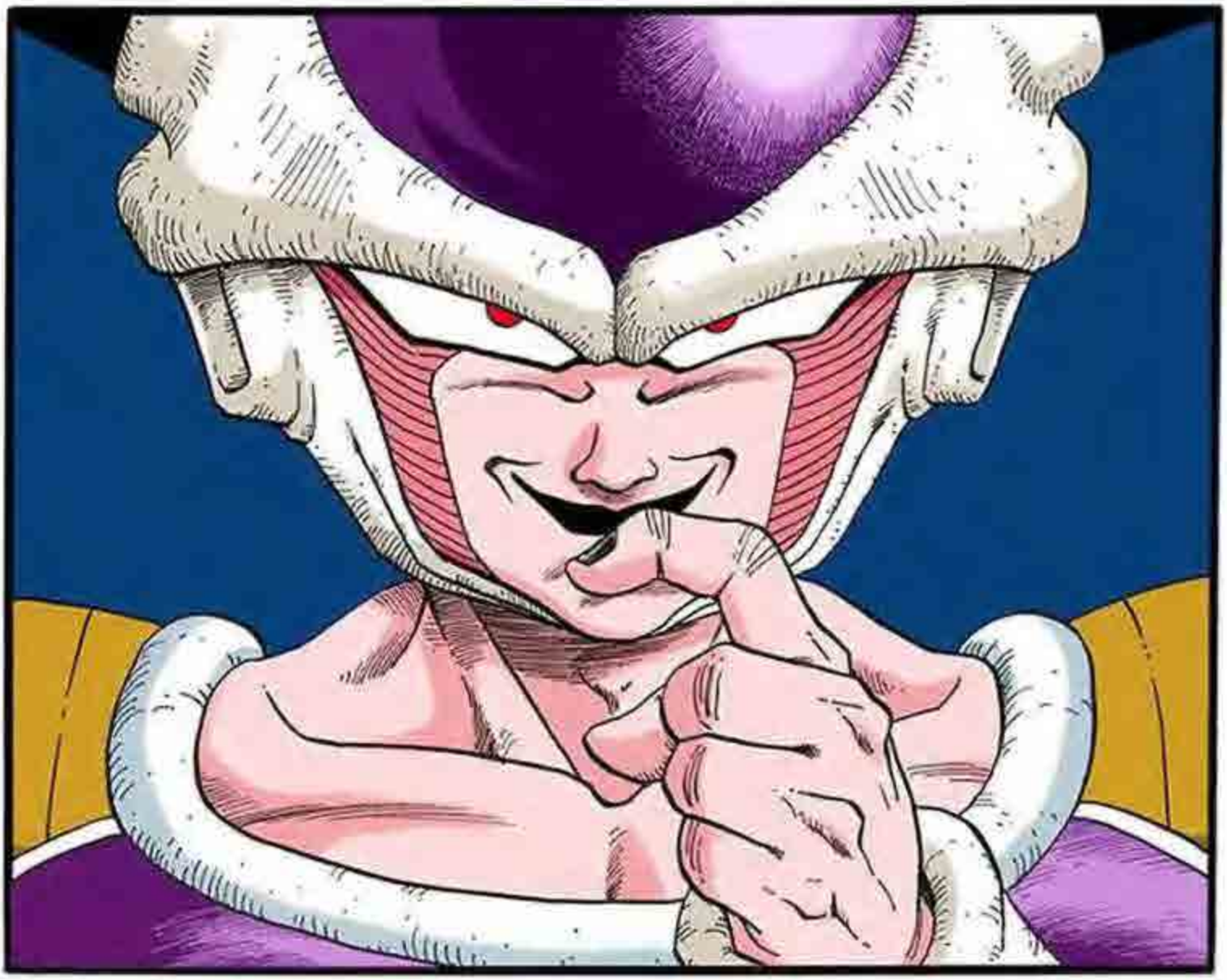




Capítulo 5: La Filosofía Política en Dragon Ball. Organización, cultura y estética

DRAGON BALL

ドラゴンボール





5- LA FILOSOFÍA POLÍTICA EN DRAGON BALL: ORGANIZACIÓN, CULTURA Y ESTÉTICA

Existe una parte en *Dragon Ball* que se suele pasar por alto puesto que, por lo general, la mayoría del público quiere dejarse llevar en las frenéticas peleas y los poderes más abrumadores. Sin embargo, Dragon Ball es una complejísima estructura política que, más allá de estructuras jerárquicas divinas (que también las hay, como ya hemos podido estudiar), posee toda una serie de organizaciones, facciones, colaboraciones y entidades políticas que pretenden, o lo hacen, gobernar, de un modo u otro, aportar algún tipo de valor a su sociedad, distinguirse con una estética determinada, unas infraestructuras características, o bien hacer negocio con la compra-venta de planetas conquistados…

Todo ello va a analizarse desde el punto de vista de la Ciencia Política, tratando de diferenciar lo distintos tipos de sociedad y cultura que se conocen en *Dragon Ball*, a nivel local, territorial, planetario o… galáctico.

A lo largo de la historia, podemos identificar sistemas de gobierno, luchas de poder, dictaduras, monarquías y rebeliones que reflejan ideas del pensamiento político. Podremos ver las organizaciones gubernamentales dentro de las distintas sociedades que hemos podido ver reflejadas en la serie y las sinergias que existen en cada una de ellas de cara a mantener una estabilidad, sugerir algún tipo de cambio, tratar de imponerlo o los distintos medios por los que se pretende hacer.

Hay organizaciones oficiales, otras que actúan al margen de la oficialidad, personajes de influencia relevante y orientaciones políticas muy marcadas.

Veremos, planeta por planeta, todos los sistemas que podemos encontrar y sean útiles de cara nuestra descripción, desde el punto de vista administrativo y también social.

Describiremos, además, los diferentes elementos distintivos que caracterizarán una u otra sociedad, grupos raciales o clanes, etnias o religiones (si las hay) o incluso, grupos de presión u organizativos a los cuales pertenezca la sociedad, toda o parte. También su organización económica, sectores productivos, demografía…

Todo ello, sin tocar en absoluto instancias superiores, ni divinas, ni angelicales, teniendo en cuenta únicamente la organización entre las sociedades del mundo sensible, nada que ver con el inteligible, que es materia estudiada.





a) Imperio de los Demonios del Frío





a. IMPERIO DE LOS DEMONIOS DEL FRÍO

La raza de los Demonios del Frío es una de las más poderosas y temidas del universo entero. Además, por lo que se ha podido comprobar, no existen solamente en el Universo 7, en el que se desarrolla de manera central la aventura y la historia de Dragon Ball, sino que, al menos, también existen en el Universo 6, el universo gemelo y paralelo (ya comentamos que, los universos, trabajan por parejas, complementándose o siendo reflejos entre sí).

Esta raza de poderosos seres, en el Universo 7, fue capaz de levantar un Imperio vasto y poderoso a base, precisamente, de fuerza y terror.

549



La primera referencia que se tiene de los Demonios del Frío, cronológicamente hablando, es la de un pirata espacial (todavía no se había forjado el imperio como tal) llamado **Chilled**. Este es un antepasado de Freezer que apareció en el especial de Bardock en el que retrocede en el tiempo por una obertura provocada por la explosión del Planeta Vegeta a manos del mismo Freezer. Ya poseía tecnología similar a la de Freezer, le acompañaban hombres armados y buscaba elementos que marcaran la diferencia en planetas atractivos, como por ejemplo líquidos sanadores en el Planeta Plant (anterior nombre del Planeta Vegeta) que, posiblemente, son los que servirían para desarrollar los líquidos de las máquinas médicas de recuperación que vimos en *Dragon Ball Z* (basados en los tubos de Bantha, de *Star Wars*). Se supone que esa época era algún millar (o millares) de años antes de la historia de *Dragon Ball* (de ahí que se forjara la leyenda del Super Saiyajin, por la transformación de Bardock), por lo que el nivel de imperio no había sido alcanzado ni tampoco el nivel de desarrollo tecnológico ni a nivel organizativo.

Es con la OVA *Broly* y los fragmentos que vamos viendo en Dragon Ball Z y Dragon Ball Super con lo que nos podemos hacer una idea más avanzada.

550



El Universo (aunque, por lo visto, no lo tienen todo conquistado, sino una parte, que es el Imperio) se divide en sectores que son gobernados por alguno de los miembros de los Demonios del Frío. El Rey Cold gobernaba antes de la OVA de

Broly gran parte del Imperio, dejando a Freezer y a Cooler, sus hijos, sectores menores.



551

Por lo visto, Cooler no fue nombrado heredero debido a su ambición temprana (intentó hacerse con el poder, de manera infructuosa, siendo desheredado y condenado al ostracismo, aunque no despojado de su territorio, aunque menor). Freezer, aun siendo el hermano pequeño, heredó todo el Imperio una vez retirado su padre, el Rey Cold que, aun retirado y todo, continuó en posesión de sus facultades y ejerciendo su cargo emérito, colaborando en la unidad imperial. Se trata, por lo tanto, de una **Monarquía Hereditaria**.

Los diferentes sectores se organizan de la misma manera que no hacía em Imperio Romano: Por Provincias. En cada uno de estos sectores hay un gobernador local que, bajo el mando de Freezer, gobierna en su nombre y gestiona los diferentes sistemas que tiene a cargo. En cada uno de estos sistemas se llega un acuerdo con las razas locales para que sirvan al Imperio, a cambio de mantener su independencia y autogobierno, siempre y cuando sigan las órdenes de arriba, sirvan en el ejército imperial y aporten los recursos necesarios.

Las normas son básicas y generales, sirviendo las locales (siempre que se respete el servicio al Imperio). Sin embargo, todo ello se lleva a cabo bajo el más cerrado de los **absolutismos**, puesto que los designios y los deseos del Emperador son ley de manera instantánea.



552

Existen muchos planetas y sistemas con el nombre *Freezer-XXX*, donde xxx es el número asignado. Este tipo de planeta puede haber sido, a buen seguro, alguno que se haya resistido, se haya eliminado su población hasta el exterminio y utilizado el planeta como base para el ejército. Los que sirven conservan su nombre (como es el caso del Planeta Vegeta, mientras existió).

Existen rangos militares en el ejército y que se establecen para cada uno de los planetas y las bases, siguiendo una estricta jerarquía. Además, los soldados tienen una función determinada y los hay mecánicos, de intendencia, médicos, logística, controladores aéreos…



553

Las instalaciones de los planetas Freezer poseen variadas instalaciones también, donde se pueden atender todas las necesidades de los soldados. Hay dormitorios al estilo de los barracones en el ejército, clínicas, cantinas o zonas recreativas. También hay almacenes donde resguardar los suministros, centros de mando y monitorización, salas de entrenamiento, pasillos con pasarelas automáticas, torres de control, hangares, zonas de despegue y también zonas de aterrizaje para naves de todos los tamaños.



554

El primer aliciente para pertenecer al Imperio de los Demonios del Frío es ellos mismos. En *Dragon Ball Z: La Resurrección de "F"* se explica que el ejército de Freezer, en su ausencia, perdió muchísimos sistemas que se rebelaron y a duras penas pudieron contener o sofocar estas rebeliones con soldados de escaso poder. Sin embargo, citan que un simulador informático auguraba una recuperación de más del 80% de las pérdidas en el preciso instante en que Freezer (o algún miembro de los Demonios del Frío) estuviese operativo (también plantean resucitar al Rey Cold).



555

Y es que, en realidad, Freezer en sí mismo es algo así como la *Estrella de la Muerte* en el Universo de *Star Wars*, puesto que puede aniquilar un planeta entero y todo lo que haya en él en cuestión de segundos. Eso quiere decir que actúa como elemento de disuasión para los sistemas que tengan la peregrina idea de negarse a pertenecer al Imperio de los Demonios del Frío o, intentar salirse del mismo.

En lo referente a la economía, el Imperio no solamente se nutre y **comercia con los bienes** que pueda extraer de los distintos planetas que controla, sino que también lo hace con otras organizaciones (como los Heata, quieres poseen un imperio comercial). Sin embargo, el comercio principal y del que se sacan más ingresos por parte del Imperio es la **venta de planetas**. Se estudian diferentes sistemas en la galaxia, se evalúan sus características y, si no pertenecen al Imperio, se ataca, se conquista, exterminando a la población y luego se vende a civilizaciones que tengan dificultades para habitar sus viejos planetas, necesiten espacio y expandirse o quieran hacerse con otros sistemas y no sean capaces por sus medios. Se vende, evidentemente, a base de sumas monetarias de curso legal en el universo o, también, con información tecnológica a cambio o elementos singulares que puedan servir para intereses estratégicos imperiales.



556

En cuanto a la jerarquía de gobierno y administración, si contamos con la organización original, cuando estaba todavía el Rey Cold en plenas facultades (inicio de la OVA *Broly*), lo situaríamos en la cúspide del organigrama, siendo suya la concentración de los poderes que, de acuerdo con la separación tradicional de Montesquieu, debe tener un estado: Legislativo, ejecutivo y judicial. El Rey Cold sería el último órgano en toma de



557

decisiones, de cualquier ámbito y su voluntad se haría ley, de manera inmediata. Los castigos y enjuiciamientos, además, también podrían correr de su cuenta o, como en todos los demás ámbitos, delegar en quien considerase oportuno. Por debajo de él se situarían sus hijos, Freezer y Cooler. Existe un miembro más de la familia de los demonios del Frío, Kuriza, que es hijo de Freezer, aunque nunca ha aparecido en *Dragon Ball* y sí en Nekomajin Z (junto con Onio, por lo que se les nombra, aunque no se les considera estrictamente oficiales a nivel canónico en *Dragon Ball*).



558

Bajo Freezer/Cooler tendríamos los administradores de los cuatro puntos cardinales en que se divide el Imperio. De todos ellos, únicamente conocemos a Sorbet, quien en ausencia de Freezer (por estar muerto) trató de conservar, en la medida de lo posible, lo gobernado.



559

Freezer tiene dos asistentes personales que, por lo visto, poseen una ascendencia importante sobre él, ya que hablan con más franqueza de lo que ningún otro subordinado se atrevería a hacer jamás: Berriblu. Por como habla, puede que se tratase de la niñera de Freezer, desde pequeño. También está Kikono, seguramente el científico más eminente de entre la armada de Freezer. Ambos actuarían como su personal más cercano.



560

A nivel militar, los soldados de más alto rango son Zarbon, Dodoria y Kiwi, quienes mandan sobre todos los demás soldados de rango inferior, cumpliendo y haciendo cumplir las órdenes directas de Freezer. Tanto este como su hermano Cooler cuentan con dos comandos de choque que solamente rinden cuentas personalmente ante uno u otro Demonio del Frío: Las Fuerzas Especiales de Freezer



561



562



563



564



565



566

y El Escuadrón Acorazado de Cooler. En poder y mando estarían por encima de Zarbon o Dodoria. Shisami y Tagoma serían soldados a un nivel similar en el nuevo ejército de Freezer (tras su resurrección).

Por debajo encontramos los soldados que sirven de los diferentes planetas que son fieles al Imperio (como los Saiyajin o la raza de Kiwi), con sus propios oficiales, rangos y escuadrones. Un ejemplo de ello sería el escuadrón de Bardock, padre de Goku, líder de un pequeño grupo o, incluso, el propio Vegeta, con Nappa y Raditz bajo su mando.

Por debajo, en diferentes escalones del escalafón, encontraríamos todos los soldados rasos que, aunque existen oficiales de algo más de poder, suelen ser todos ellos el grueso del ejército y, pese a ser soldados, son bastante débiles (algunos, incluso, necesitan instrumentos para lanzar *ki* o, potenciarlo en el lanzamiento). Como se ha comentado algo más arriba, tenemos por último a todo el personal militar del ejército, quienes realizan todo tipo de funciones y, por último, los civiles súbditos de los sistemas imperiales.

De todas las características que identifican a los miembros del Imperio, las armaduras y los *Scouters* son las más llamativas y rápidamente nos puede servir para distinguir si alguien pertenece a la armada de Freezer, de Cooler, a las Fuerzas Especiales o si se trata de un guerrero de clase baja. Los diseños son muchos, muy variados y diferentes, pero se puede identificar sin esfuerzo la pertenencia gracias al aspecto de los uniformados.

DRAGON BALL

b) Reino de los Saiyajin





b. REINO DE LOS SAIYAJIN



567



568



569



570



571

La historia de los Saiyajin en *Dragon Ball* es una de conquista, guerra y destrucción, marcada por una organización política monárquica y una estructura social basada en la fuerza. Su origen se remonta a un pasado donde eran una **raza primitiva y belicosa**, cuyos primeros asentamientos se ubicaban en el Planeta Sadala. Desde allí, los Saiyajin comenzaron a expandirse, pero sus conflictos internos los llevaron a la autodestrucción de su propio planeta. Posteriormente, los supervivientes encontraron un nuevo hogar en el Planeta Plant, habitado por los Tsufurs, una civilización pacífica pero tecnológicamente avanzada.

La convivencia entre Saiyajin y Tsufurs no duró mucho. A medida que los Saiyajin se fortalecieron, iniciaron una guerra contra los Tsufurs con el fin de apoderarse del planeta. Su victoria se debió en gran parte a la luna llena, que les permitió transformarse en Ozaru (los ya sabidos monos gigantes) y masacrar a sus enemigos. Tras la aniquilación de los Tsufurs, los Saiyajin se apoderaron de su tecnología y renombraron el planeta como "Planeta Vegeta" en honor a su líder, el Rey Vegeta.

Políticamente, la sociedad Saiyajin se estructuró como una **monarquía absoluta**, donde el Rey Vegeta gobernaba con **autoridad total**. No existía una burocracia ni un sistema de administración organizado; la jerarquía se basaba únicamente en la fuerza. La **sucesión al trono era hereditaria**, pero solo si el heredero demostraba ser el más poderoso. Esta estructura generó un ambiente de competencia constante donde solo los más fuertes sobrevivían y prosperaban.



572

A nivel social, los Saiyajin **se dividían en castas** según su poder de combate al nacer. Se separaban los bebés, incluso, en incubadoras de mayor o menor calidad para el mejor desarrollo del niño. Ya en este lugar se reservaban los mejores lugares y recursos para la élite, bajando de acuerdo bajaba también el rango. Los guerreros de clase baja ni siquiera



573

tenían espacio para ellos aquí, sino que tenían que desarrollarse en incubadoras de peor calidad en su casa. En la cúspide se encontraba la **realeza**, conformada por el Rey Vegeta y su hijo, el Príncipe Vegeta. Inmediatamente después venía la **élite de guerreros**, con personajes como Nappa, quienes tenían acceso a las mejores misiones y entrenamiento. Luego estaban los **Saiyajin de clase media**, como Bardock, quienes participaban en la conquista de planetas secundarios. Finalmente, los **Saiyajin de clase baja**, entre ellos Kakarotto (Goku), eran considerados prescindibles y enviados a planetas débiles para exterminar poblaciones como una prueba de su valía. Desde su nacimiento, los infantes eran evaluados, y si no alcanzaban un nivel de poder adecuado, se les asignaban misiones suicidas o eran desechados.



574

En términos económicos, los Saiyajin no poseían un sistema productivo propio. Su sociedad se basaba exclusivamente en la guerra y la conquista, vendiendo planetas a

cambio de recursos. No existía comercio, agricultura ni industria, sino a un nivel básico y rudimentario, para poder alimentar al ejército; todo giraba en torno a la fuerza militar. Sin embargo, su dependencia de la tecnología de los Tsufurs y su subordinación al Imperio de Freezer los convirtieron en una raza de guerreros mercenarios.

A pesar de su aparente dominio, los Saiyajin no eran completamente independientes, ya que estaban bajo el control de Freezer, quien los utilizaba como soldados de conquista.



575

Aunque **el Rey Vegeta buscó rebelarse**, su esfuerzo fue en vano. Freezer, temiendo el creciente poder de los Saiyajin y la posibilidad de que uno de ellos se convirtiera en el legendario Super Saiyajin, decidió erradicar la raza y destruyó el Planeta Vegeta junto con la mayoría de sus habitantes. Solo unos pocos sobrevivieron, entre ellos Vegeta, Nappa, Raditz y Kakarotto, quien fue enviado a la Tierra antes de la destrucción.



576

Comparando a los Saiyajin con otras civilizaciones en *Dragon Ball*, queda en evidencia su atraso en cuanto a desarrollo cultural y organización. Los Tsufurs, a pesar de ser físicamente débiles, eran superiores en tecnología y estrategia. Los Namekianos, por otro lado, vivían en una sociedad espiritual y pacífica, enfocada en la armonía y el conocimiento mágico. Incluso los humanos, aunque mucho más débiles, demostraron tener mayor creatividad y diversidad social. Mientras que Freezer y su imperio galáctico operaban con una jerarquía estructurada y un sistema administrativo bien definido, los Saiyajin se limitaban a la conquista y destrucción sin una visión a largo plazo (o, fue cortado por la injerencia de Freezer y la obediencia obligatoria a un interés superior que al suyo propio).



577

La civilización Saiyajin, a pesar de su poder, estaba condenada a la extinción debido a su propia naturaleza violenta y su falta de desarrollo político y económico. Su sociedad monárquica basada en la fuerza era insostenible, y su dependencia de Freezer los volvió vulnerables.





c) Tsufurs





c. TSUFURS



578

La sociedad de los Tsufurs, también llamados Tuffles en algunas versiones, era una civilización altamente avanzada que habitaba el Planeta Plant antes de la llegada de los Saiyajin. A diferencia de estos últimos, los Tsufurs eran una raza de pequeña estatura y gran inteligencia, lo que les permitió desarrollar una sociedad tecnológicamente superior, con ciudades prósperas, energías limpias y sistemas organizativos eficientes. Su estructura política se basaba en una administración altamente organizada, probablemente con un gobierno central o consejo de sabios científicos, quienes tomaban decisiones basadas en la lógica y la eficiencia. Su sociedad ponía un gran énfasis en el conocimiento y la ciencia, lo que les otorgó una ventaja tecnológica sobre los Saiyajin, quienes, en sus inicios, aún eran una raza primitiva de bárbaros que apenas había desarrollado cultura propia. Sin embargo, como hemos comentado en el apartado anterior, la convivencia entre Tsufurs y Saiyajin se volvió insostenible. Inicialmente, los Tsufurs permitieron que los Saiyajin habitaran zonas marginales del planeta, pero con el tiempo, la agresividad y el crecimiento de la población saiyajin llevaron a un conflicto inevitable. Cuando los Saiyajin descubrieron la transformación en Ozaru bajo la luna llena, utilizaron este poder para arrasar las ciudades Tsufurs, acabando con casi toda su



579



580

población. Los pocos sobrevivientes fueron exterminados, y los Saiyajin tomaron el control del planeta, renombrándolo como Planeta Vegeta, como hemos visto en el apartado anterior.



581

A pesar de la aparente extinción de los Tsufurs, su legado no desapareció. En un intento por vengar a su raza, el científico más brillante de los Tsufurs, el Dr. Raichi, logró sobrevivir como un ente cibernético y creó a Hatchiyack, una máquina de combate con la capacidad de generar guerreros espectrales a partir del odio acumulado contra los Saiyajin. Hatchiyack fue diseñado para exterminar a los Saiyajin restantes, pero su plan fracasó cuando los guerreros Z lograron derrotarlo.



582

Por otro lado, otro vestigio de la civilización Tsufur fue Baby, un organismo biotecnológico creado por los últimos científicos Tsufurs con el propósito de vengarse de los Saiyajin. Baby tenía la capacidad de infectar cuerpos y controlarlos desde dentro, haciéndose más fuerte con cada huésped. Eventualmente, logró poseer a Vegeta y casi aniquilar a los guerreros Z en *Dragon Ball GT*, hasta que fue derrotado por Goku en su forma de Super Saiyajin 4.



583

En ambos casos, se tratan de personajes no oficiales ni canónicos que, aunque desarrollados al margen del guion de Akira Toriyama, adquirieron gran popularidad, por tratarse de, más que villanos, justicieros a título póstumo con una sociedad ya extinguida. La sociedad Tsufur, aunque pacifista, no andaba exenta de rencor, lo cual le llevó a hacer, prácticamente, aquello que habían sufrido, como represalia contra los Saiyajin.

DRAGON BALL

d) Planeta Namek





d. PLANETA NAMEK



584

La sociedad Namekiana es en su totalidad teocrática, organizada en torno a un líder político y espiritual. El gobierno en Namek no se basa en la creación de leyes o el ejercicio de una autoridad autoritaria, sino que está influenciado por figuras religiosas y sabias que guían a la población. El líder más prominente es el Gran Anciano (Saichoro o Gran Patriarca), quien tiene una gran influencia sobre las decisiones del pueblo y el bienestar espiritual de los Namekianos. En los momentos de conflicto o cuando se requiere la guía de un líder de alto nivel, el Gran Anciano se encarga de las decisiones más importantes para la supervivencia del planeta. Este líder es una figura venerada y respetada, ya que los Namekianos son todos hijos suyos y, además, es él quien creó las esferas del dragón, custodiándolas entre toda la población.



585

El Gran Anciano es asistido por otros sabios y líderes espirituales que ayudan a administrar las comunidades, siendo los hijos más viejos aquellos que lideran cada una de las aldeas. No obstante, no existe una estructura política en la que se elijan representantes de manera democrática como en otros planetas, y la toma de decisiones suele estar relacionada con la sabiduría de los ancianos, determinada por su longevidad.

La jerarquía social de los Namekianos es más sencilla que la de otros planetas. Aunque no tienen una estructura clasista tradicional, existen diferencias en el poder y la influencia de los distintos individuos, basadas principalmente en su sabiduría y habilidades. Los más sabios y poderosos, como el Gran Anciano, tienen mayor autoridad, pero el respeto entre los Namekianos es fundamentalmente mutuo. La sociedad namekiana no está dividida por clases o riquezas, sino por la contribución individual a la comunidad, donde el conocimiento y el esfuerzo son valores primordiales.





Los guerreros, como Nail o Piccolo, juegan un papel importante en la defensa del planeta, pero su estatus social no se diferencia tanto del resto de los habitantes, ya que todos los Namekianos trabajan por el bienestar común. La habilidad de un Namekiano para defender el planeta o la capacidad de convocar a los dragones de las esferas también los hace destacar, pero siempre dentro del contexto de servir al bienestar colectivo.

En la sociedad de Namek, la división en clanes o grupos no es tan rígida como en otros mundos. Los Namekianos son esencialmente una raza homogénea, pero históricamente, han existido diferentes linajes y familias, aunque estas divisiones no se extienden más allá de la organización espiritual y la relación con los elementos de la naturaleza.



Uno de los clanes más conocidos es el Clan del Dragón. Este clan tiene la capacidad de crear y custodiar las esferas mágicas, las cuales son fundamentales en la cultura namekiana. También existe un tipo de Clan namekiano, como hemos comentado, conocido como los Guerreros, quienes son más aptos para la lucha, aunque siguen siendo parte de la misma sociedad sin una segregación estricta (trabajan y van al campo como los demás, salvo Nail, que está constantemente asistiendo al Saichoro). Aunque menos numerosos, tienen una posición especial debido a su función de defender el planeta y protegerlo de amenazas externas. Sin embargo, incluso los guerreros no buscan la violencia por gusto, sino solo como una última opción para mantener la paz.

La principal ocupación de los Namekianos está relacionada con su profunda conexión con la naturaleza, la paz y el equilibrio. Muchos se dedican a tareas que les permiten contribuir al bienestar de su comunidad, como la agricultura. La agricultura es esencial en Namek, ya que lo que se pretende es reforestar el planeta, tras el cataclismo que estuvo a punto de hacer desaparecer toda presencia de seres vivos en la superficie del mismo.



588



Cultivan los árboles de ajisa, aunque no para obtener frutos o alimentos, ya que los namekianos, como ya sabemos, únicamente beben agua.

Los Namekianos también son conocidos por su habilidad para curar y regenerarse. Algunos se dedican a la medicina y la curación, utilizando sus poderes para sanar a los heridos y ayudar a otros, lo que subraya la filosofía pacífica de la raza.

589



En la serie de *Dragon Ball*, el planeta Namek es conocido por ser un lugar pacífico y lleno de sabiduría, pero también uno que ha sido atacado en diversas ocasiones por fuerzas externas, como los Saiyajin y Freezer.

El uso de las esferas del dragón en Namek refleja una mezcla de misticismo y ciencia, donde la tecnología avanzada es menos relevante que los conocimientos arcanos y espirituales que permiten la creación de estos poderosos objetos. Sin embargo, no están exentos de tecnología que, a buen seguro, va combinada con la magia ya que, solamente hay que recordar la nave en la que Kattatsu Jr. viajó a la Tierra, le sirvió de casa y, también, fue utilizada por Gohan, Krilin y Bulma para su viaje a Namek.

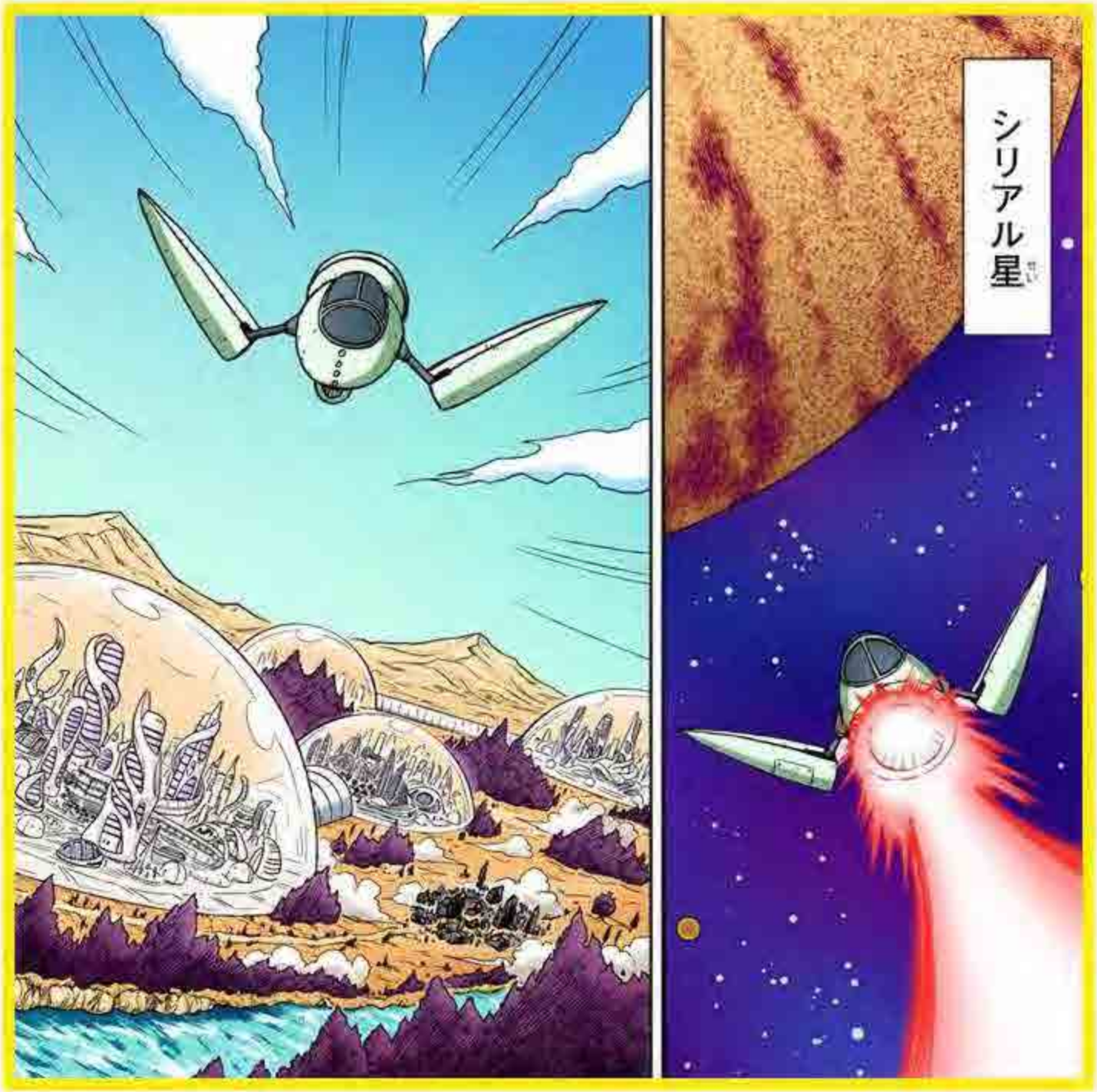
590





DRAGON BALL

e) Planeta Cereal





e. PLANETA CEREAL



591



592



593

El planeta Cereal es un mundo que aparece en el arco de Granola en *Dragon Ball Super*. Es el hogar original de los Ceresianos, una raza humanoide con características distintivas como ojos adaptados para una visión excepcional. Sin embargo, con el paso del tiempo, su historia se vio marcada por la guerra, la colonización y la llegada de nuevas civilizaciones.

Antes de la invasión Saiyajin, los Ceresianos vivían en una sociedad pacífica y relativamente avanzada. No se ha mostrado un gobierno centralizado en el planeta, pero se puede inferir que su sociedad tenía una organización civil que garantizaba el bienestar de su gente. Al ser una raza pacífica y centrada en el desarrollo tecnológico, es probable que su estructura política estuviera más orientada hacia la administración de recursos y la investigación científica en lugar de la expansión militar o el dominio sobre otros pueblos.

Los Ceresianos tenían una tecnología muy avanzada, con ciudades bien desarrolladas y una

sociedad que dependía de su alto conocimiento en ingeniería y energía. No se mencionan líderes políticos concretos en la historia, lo que sugiere que el planeta podría haber estado gobernado por un consejo o una forma de gobierno descentralizada basada en la cooperación y la ciencia.



Tras el genocidio de los Ceresianos a manos de los Saiyajin, los Heata (un grupo mercenario intergaláctico que opera en el mercado negro de información y recursos) vendieron el planeta a otra raza, los Shugarianos. Los Shugarianos son seres pequeños, de aspecto parecido a peces, con una tecnología avanzada, pero con un carácter pacífico y no beligerante. A diferencia de los Ceresianos, que destacaban por su precisión visual y capacidad de combate, los Shugarianos no son luchadores y han mantenido una sociedad estable sin conflictos.



Los Ceresianos originales fueron casi exterminados por los Saiyajin, quedando únicamente un sobreviviente: **Granola**, quien juró vengarse de los responsables. Aunque Granola se convirtió en un poderoso guerrero y trabajó para los Heata, no tenía un papel dentro de la sociedad Shugariana, ya que vivía aislado en las afueras del planeta, resentido por la pérdida de su pueblo.

El planeta Cereal sufrió un brutal ataque hace aproximadamente 40 años a manos del ejército de Freezer y los Saiyajin. En aquel entonces, los Saiyajin aún eran vasallos de Freezer y realizaban misiones de conquista en su nombre. Su modus operandi consistía

en invadir planetas, exterminar a sus habitantes y preparar el terreno para su posterior venta a otras razas, un comercio que Freezer manejaba en su vasto imperio galáctico.



596

Durante la invasión a Cereal, los Saiyajin transformados en Ozaru arrasaron con ciudades enteras, matando indiscriminadamente a los Ceresianos. Este ataque fue ejecutado sin piedad, y la resistencia de los Ceresianos fue mínima debido a la enorme diferencia de poder entre ellos y los Saiyajin. El exterminio fue casi total, y el planeta fue posteriormente vendido por los Heata a los Shugarianos, quienes lo habitan en la actualidad.

Uno de los eventos más impactantes de esta invasión fue la muerte de la madre de Granola a manos del Saiyajin Bardock, aunque este último, en un acto inesperado de compasión, salvó la vida del niño. Granola desconocía este hecho y creció creyendo que todos los Saiyajin eran responsables de la masacre de su pueblo, alimentando su odio y deseo de venganza.



597

Hay otro detalle importante en el Planeta Cereal que lo hace muy importante estratégicamente, aunque el hecho no sea conocido por las razas que habitan el espacio (como los Heata o el Imperio de los Demonios del Frío) y es que, junto con Granola, habita un namekiano, Monite, que ha actuado como abuelo adoptivo y lo ha criado desde pequeño, que también pertenece al Clan del Dragón y es creador de Bolas de Dragón y el Dragón Trombo, el cual puede conceder deseos aunque de manera mezquina, puesto que lo hace si son poco importantes o requiere poco poder pero, si son deseos de renombre o de cierta relevancia, ha de cobrarse algo a cambio de poder realizar el deseo. Aun siendo un dragón con un poder limitado, en comparación con Shenlong o Porunga, sigue siendo un elemento altamente atractivo (como veremos con Gas, uno de los miembros de los Heata).



DRAGON BALL

f) Planeta Tierra





f. PLANETA TIERRA



598

El planeta Tierra en Dragon Ball es exactamente nuestro planeta. O, al menos, una versión del mismo dentro del multiverso ya que, por supuesto, ni posee la organización de la serie ni tampoco personajes, facciones, tecnologías o, incluso, la geografía física tal y como la conocemos.

Pero, sí. La Tierra es la Tierra, pese a ser tan distinta y a la vez, tan igual en algunos detalles.

La Tierra en *Dragon Ball* es un planeta con una gran diversidad de especies, culturas y sistemas de poder. A diferencia de otros mundos en el universo de la serie, la Tierra no está dominada por una sola raza ni por una única forma de gobierno, sino que presenta una estructura política, social y militar compleja, con múltiples facciones que han



599

intentado tomar el control a lo largo de la historia. El planeta Tierra en *Dragon Ball* es gobernado por un **Rey del Mundo**, un monarca con autoridad global que reside en el Palacio del Rey en la capital del mundo. Aunque el título sugiere un sistema monárquico absoluto, en la práctica, el Rey parece ser más una figura simbólica o un líder de un gobierno mundial más amplio, similar a una federación. No se menciona la existencia de parlamentos, elecciones o una burocracia extensa, lo que sugiere que su liderazgo se basa en una estructura centralizada, pero sin una fuerte presencia militar o ejecutiva.



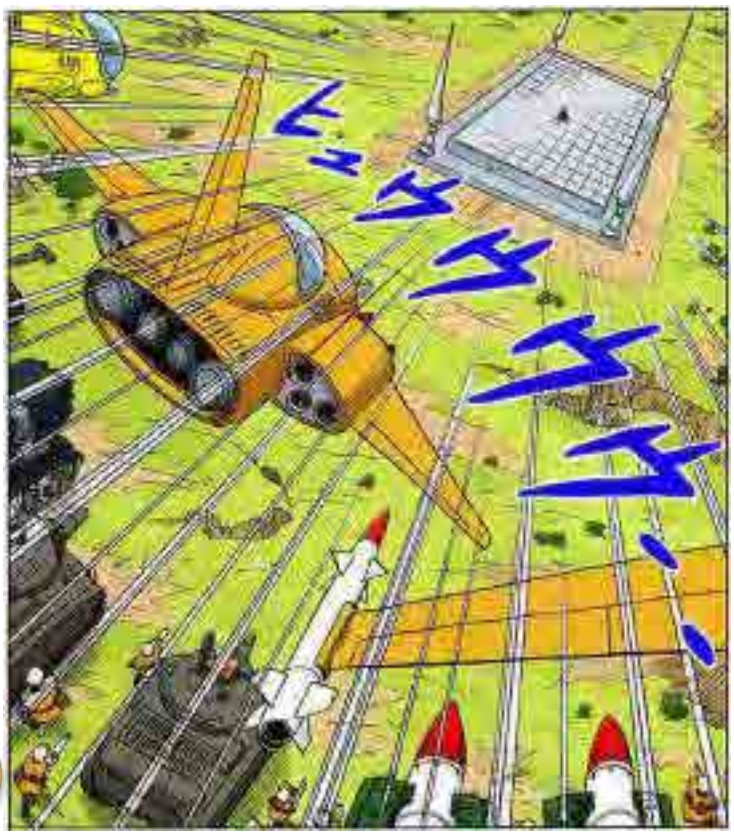
600

El Rey del Mundo es, curiosamente, un perro antropomórfico (como explicaremos cuando toque el apartado de la *animalina*), lo que refleja la diversidad de razas y especies. A pesar de ser el líder nominal del planeta, su influencia sobre los acontecimientos globales es limitada, especialmente frente a las amenazas externas o las luchas de poder internas. En múltiples ocasiones, el destino del planeta ha dependido más de luchadores como Goku y sus aliados que del propio gobierno. Sin embargo, en momentos de crisis, han intentado intervenir con un ejército poderoso y el uso de armamento pesado (como grandes tanques,



601

blindados y artillería) que, sin embargo, no han hecho ningún tipo de efecto sobre los villanos que hayan podido atacar el planeta. Un par de ejemplos en los que hemos podido



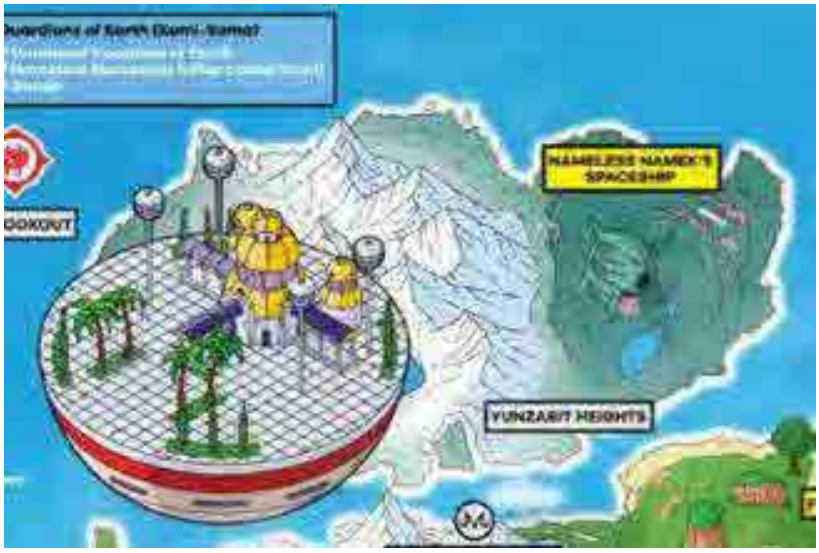
602

ver esto es en la defensa al asalto del Castillo del Rey del Mundo por parte de Piccolo Daimaoh y Piano, donde todos los soldados de la Guardia Real murieron tratando de defender al Rey, en vano. También en vano fue el ataque que realizaron sobre el escenario donde se celebraron los Juegos de Cell, empleando todo tipo de maquinaria bélica, tanto de tierra como de aire. El resultado fue una masacre, todos los tanques y aviones convertidos en chatarra y el bioandroide intacto.

No se conocen más Reyes del Mundo que el que se nos muestra en la serie y al que nos referimos y, momentáneamente (aunque nulo de pleno derecho, puesto que se trata de una usurpación del cargo mediante la violencia), Piccolo Daimaoh. Por lo tanto, no se tiene claro si este tipo de dignidad es hereditaria, si se trata de un monarca elegido de entre los diferentes líderes regionales del planeta… Tampoco sabemos qué modelo gubernamental hay implantado, pudiendo tratarse, como parece, de algún tipo de monarquía parlamentaria. Aunque, no se nos muestra nada que sustente esta opción en la serie (ni lo contrario, tampoco). Únicamente, en el momento del ataque de Piccolo Daimaoh (solamente sale en el anime, no así en el manga), aparece un evento donde diferentes niños del mundo están haciendo una ofrenda floral al Rey en la Capital, Central City, que se ve truncada por la aparición de Piccolo y la huida del Rey. Aparecen gentes con atuendos regionales, pudiendo ser representantes de las diferentes zonas del planeta. Con las acciones de la Red Ribbon y otras facciones que tienen más o menos autonomía y capacidad de actuación, podemos pensar que la monarquía mundial, independientemente de que tenga poder militar, es más un puesto representativo que ejecutivo.

Las diferentes zonas de la Tierra se pueden ver en toda la serie, siendo tan variadas y ricas étnica y culturalmente como ocurre en nuestro planeta realmente. A través de los diferentes estereotipos culturales, podemos identificar numerosas sociedades diferentes entre sí y, además, fácilmente identificables por guardar más que un parecido razonable con las razas, culturas y religiones de nuestra época y realidad. Si bien al observar el mapa no resulta exactamente igual la distribución geográfica, sí se pueden encontrar similitudes suficientes como para identificar ciertas zonas de la serie con las reales, aunque tampoco es que concuerden con exactitud a nivel social o cultural.

603



Comenzando de norte a sur y de oeste a este, podemos observar la zona de la Meseta de Yunzabit. Se trataría de una isla equivalente a Groenlandia, con tundras, zona montañosa nevada y un clima, por lo general, glaciar. Se trata del lugar donde aterrizó la nave llegada de Namek con uno de los supervivientes al desastre climático que arrasó el planeta (el niño sin nombre, aunque podría ser Kattatsu Jr., el hijo de Kattatsu.). Allí vivió durante cuarenta o cincuenta años, esperando a que llegase otra nave para ser rescatado que, por cierto, nunca llegó. Mr. Popo lleva a Bulma con su alfombra mágica hasta allí para inspeccionar la nave y hacerla funcionar.





604



Las condiciones de vida en la zona eran muy duras, con temperaturas extremadamente frías, sin apenas recursos, ni flora ni fauna.



605

Algo más al sur se encontraría lo que para nosotros podría ser una mezcla entre norte/centro América y Europa, en el caso de que estuviesen juntas y no separadas por el Atlántico. En este caso, es así y está todo junto, existiendo una extensión de mar entre lo que sería el continente americano del sur y el africano/asiático (que también está todo junto). En esta zona que aparece en la ilustración tenemos las montañas donde Majin Bu construirá su casa y, algo más al sur, las Tierras de Karin, lugar sagrado en el que se encuentran tanto la Torre Karin como, sobre ésta, la Atalaya de Kami Sama. Esta zona está habitada y correspondería con los estereotipos propios de América del Norte, a juzgar por las vestimentas, las viviendas y los elementos que conforman la sociedad de, en primer lugar, Bora o Upa (como ya hemos visto, con todos los componentes distintivos de lo que conocemos como "indios americanos" o "pieles rojas", en las películas del oeste). También algunos de los demás hombres de la zona van vestidos como los *cowboys* de los *westerns*. Incluso, en la zona cercana a la Torre de Karin existen ciudades (o Villas) con un aspecto puramente de película del oeste, en consonancia a la zona.





606



607



608

Como en el resto del mundo, existen elementos modernos que, como en este caso, se entremezclan con elementos de época y edificios como el Salón o la calle por asfaltar, con abrevaderos y puertas batientes (para así poder cumplir con los estereotipos que comentamos y sea un lugar o un tipo de población fácilmente identificable). Además, Toriyama siempre ha sido altamente aficionado a la cultura occidental y, en especial, a su cine. También a las películas del oeste.



609

Lo que resultaría equivalente para nosotros al continente sudamericano posee una población que no corresponde en absoluto. En esta zona, bastante desértica y desolada por lo general, se encuentra, al norte y como excepción, el cuartel general de la Red Ribbon, rodeado de un frondoso bosque. Sin embargo, más al sur, cruzando las montañas, como comentamos, es prácticamente zona desértica salvo un lugar donde existe un lago, justo al lado del palacio de Baba la Vidente, de donde fluye un río que llega a la aldea de Nam y también, más al norte, a la aldea de Giran.



610

Ambas aldeas se caracterizan por padecer grandes sequías en las épocas en las que escasean las lluvias o se seca el río. La población parece hindú y, de hecho, Nam reúne todos elementos que forman los estereotipos de esta cultura.





611

Su aldea está formada por viviendas humildes, sin apenas infraestructuras y la gente malvive en los momentos de escasez, contrariamente a lo que ocurre en otras partes del planeta, como podremos ver (y que, coincide a la perfección con la realidad de nuestro planeta). Mutenroshi es quien nos descubre esta realidad gracias a sus poderes de lectura de la mente. Le propone a Nam una solución muy sencilla y gratuita para la escasez de agua de su tierra: Coger toda la que pueda de la isla Papaya (donde se celebra el *Tenkaichi Budokai*) y transportarla en contenedores miniaturizados en cápsulas.

Esta población hindú, que aparece desubicada en el mapa (si tomamos como referencia la geografía política de nuestro planeta), guarda los atuendos que llevarían de acuerdo a su cultura, con las mujeres cubiertas y los hombres con escasa ropa, turbante, descalzos (a buen seguro por la pobreza imperante, no por otro motivo) y con una sencilla prenda a modo de calzoncillo, llamado el *langot*. Se trata de una prenda tradicionalmente usada en la India, especialmente por luchadores, practicantes de *kushti* (lucha india) y algunos *sadhus* (ascetas hindúes). Se ajusta firmemente a la cintura y se enrolla entre las piernas, proporcionando soporte similar a un suspensorio.



612

La aldea de Giran está habitada por familias con aspecto de oso panda, aunque él es el líder y protector de la aldea, también humilde, como Nam lo es en la suya.





613

La zona central del mapa está llena de escenarios de gran relevancia en Dragon Ball. Corresponden, muchos de ellos, a las ciudades más occidentalizadas o más modernas, como son la Capital del Oeste, Central City (capital del mundo) o Ciudad Parsley, donde ocurren eventos como la lucha contra los androides en el futuro distópico de Gohan y Trunks o, también, la lucha contra Zamasu y Goku Black. Ninguna de las ciudades puede corresponderse con alguna conocida.

Al oeste de este corte vemos la **Capital del Oeste**. Es la más grande y bulliciosa de todas las ciudades de la serie, pese a no ser la capital mundial. En esta ciudad viven millones de personas y se encuentran edificios vanguardistas e infraestructuras modernas y tecnológicamente muy avanzadas, con arquitecturas futuristas. Esto es debido, en gran parte, a la ubicación en esta ciudad de la **Capsule Corp**., la empresa más grande, rica y poderosa del mundo. En esta empresa se investigan y fabrican los grandes avances a nivel mundial y, casualmente, es propiedad de la familia de Bulma, la inseparable amiga de Goku desde el primer capítulo de la serie.



614



615

Ciudad Parsley es otra gran ciudad, situada al sureste de la Capital del Oeste. Como hemos comentado, es la ciudad donde se dan los enfrentamientos en el futuro distópico de Trunks y Gohan, el futuro de la línea temporal original (como veremos en su capítulo). Su estructura es semejante a la de la anterior ciudad, pese a que su tamaño e importancia es menor. Sin embargo, cuenta con instalaciones de toda clase, hasta incluso parques de atracciones (en el que se da el enfrentamiento con los androides). Al norte de estas dos ciudades podemos ver **dónde llegó Freezer con su nave**, al este, donde se encontró la **máquina del futuro de Trunks** (utilizada por Cell para volver al pasado) y, justo al norte de esta localización se encuentra el escenario de lucha de los **Juegos de Cell**.



616



617

Justo al este de donde encontraron la máquina del tiempo abandonada está situada **Central City**, la **Capital del Mundo**, donde tiene lugar la lucha contra Piccolo Daimaoh y donde se encuentra el Castillo del Rey del Mundo.

Se trata de una ciudad similar a las otras dos que hemos visto, con edificios modernos y vanguardistas, aunque el Palacio del Rey posee una arquitectura distinta, puesto que se trata de un complejo ajardinado rodeado de torres y, en el centro, un edificio principal.

La ciudad, lejos de ser tan concurrida y bulliciosa como la Capital del Oeste, posee más superficies diáfanas, verdes y ajardinadas y, aunque posee edificios altos, no es comparable con la ciudad más grande, pese a ser la capital mundial.



618

Al sur de Central City encontramos tres emplazamientos que poseen un gobierno al margen del poder ejecutivo del Rey del Mundo: **El Reino de Pilaf**, donde Goku y sus amigos fueron atrapados en su castillo, hasta que Goku se transformó en Ozaru por primera vez y, además, se pidió el primer deseo a Shenlong. Pilaf ejercía de reyezuelo de una pequeña porción del mapa, pretendiendo extender su dominio por el mundo entero y usurpar el título de Rey del Mundo para sí (o Emperador Pilaf, como se ha autodenominado en ocasiones). Su reinado, autocrático, es también efímero y el control sobre sus gentes se basa en su dominio de la tecnología (es un genio), creando elementos suficientemente poderosos para poder ejercerlo.



619

Más al sur, todavía cercana al Desierto de las Setas, se encuentra la **Aldea de la Banda del Conejo**. Es una pequeña población donde las gentes visten al uso islámico y están dominadas mediante el ejercicio de la fuerza, por la banda liderada por el Conejo, quien tiene poder para transformar a cualquiera en zanahoria al contacto y convertirlo en su alimento.



620

En esta zona, al este, rodeado del Desierto de las Setas, se halla el **Escondite de Yamcha**. No es que ejerciese ningún tipo de gobierno, pero expoliaba a todo viajero que se descuidase y se desplazase pasando por "su" territorio.

Se trata de una cueva situada en una montaña elevada y hueca donde vive con su amigo Puar y esconde todo aquello que roba, acumulando pertenencias y riqueza.





621

Al sur del Castillo de Pilaf se encuentra la Montaña Frypan, Reino de Gyuma (o, también conocido según la traducción, por Ox Satán). Es un reino próspero y rico que se ve afectado, en ocasiones, por repentinas erupciones del subsuelo, quedando calcinado gran parte del reino y sus viviendas. Eso es debido a que se encuentra en un lugar cercano a la entrada al Otro Mundo, donde está el caldero custodiado por Amín y el Abuelo Gohan (o, mejor dicho, su espíritu). Gyuma posee grandes riquezas de los tributos que cobra de sus súbditos, aunque su forma de gobierno cambia y, en vez de ejercer el temor por su poder, se dedica a proteger a sus súbditos y a procurar por su bienestar y su abundancia.

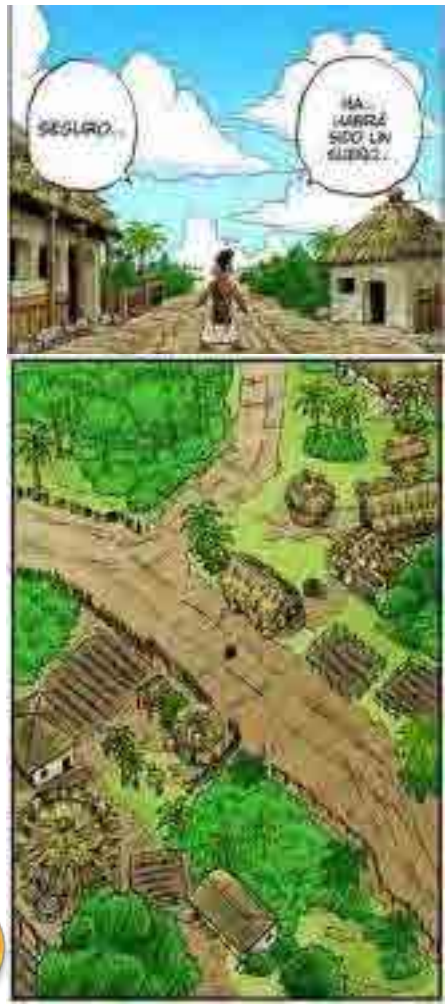


622

Más al sur, ya fuera del continente, encontramos unas islas. La más grande es donde Goku conoció a Yajirobe y enfrentó a Piccolo Daimaoh por primera vez. En esta isla se encuentra la **Capital del Sur, South City**, que se nombra varias veces, pero nunca se desarrolla una acción en ella como tal. Conocemos más la diminuta isla que se encuentra al sur de la grande, Amnebo, por ser el lugar donde aparecieron por primera vez los androides 19 y 20. Al este de estas islas volcánicas está la **Isla Papaya**, de donde son originarios personajes como el **Rey Chapa** (que posee su propio pequeño reino dentro de la isla) y Ub (población budista, ataviados con el típico *dhoti*, prenda ceremonial que se viste en ciertas zonas de la India y otros países de religión



623



624

y cultura budista). La isla, con una ciudad moderna y paradisiaca, es conocida fundamentalmente por ser el epicentro de las artes marciales a nivel mundial cada 3-4 años, según las ediciones, puesto que allí se celebran los *Tenkaichi Budokai.* Sin embargo, el resto de la isla es rural y humilde, como podemos apreciar en la aldea de donde es originario Ub, con viviendas unifamiliares de una sola planta de materiales pobres, escasas infraestructuras y un entorno rodeado de tierras labradas. Sin embargo, no se trata de una isla pobre en extremo, como sí sucede con la aldea donde vive Nam, ya que tiene acceso al agua, puerto, aeropuerto y unas instalaciones bastante avanzadas, accesibles desde cualquier lugar de la isla (no es excesivamente grande, aunque tampoco es una isla pequeña, pudiendo dar lugar a una diversidad social bastante heterogénea. Si se tuviese que equiparar con alguna zona de nuestro mundo, bien podría ser un lugar similar a Tailandia o algún lugar por el estilo.



625

En el último corte del mapa de la Tierra, se sitúa en la parte occidental, al norte, la capital del Norte, **North City**, y justo al lado, al este, está ubicado el laboratorio del Dr. Gero. Se trata de una zona fría y montañosa. Nada más llega Freezer en la OVA dedicada a su resurrección, destruye la ciudad de un solo rayo, desintegrándola y dejándola reducida a cenizas.

Es una ciudad como las otras cuatro grandes del mundo, con edificios modernos y una arquitectura y distribución futuristas. Además, se encuentra rodeada de montañas, motivo por el que el Dr. Gero tiene su laboratorio cerca:



626



627



628

se trata de un lugar lleno de recursos, pero, a la vez, protegido por el escarpado terreno que rodea la zona. Sin embargo, no se llevan a cabo más actividades en la ciudad que las que hemos comentado de Freezer, que la redujo a polvo con su rayo de la muerte.

Como hemos comentado, el Dr. Gero ocultó su laboratorio al este de la ciudad y, más al este, en las montañas nevadas, se encuentra la **Capital del Este, East City**.

Es el lugar donde aterrizan por primera vez Vegeta y Nappa a su llegada a la Tierra, creando un par de grandes cráteres y sorprendiendo a su población. Además, después del "saludo" de Nappa (un poderoso ataque de *ki* concentrado), la ciudad se ve afectada al ser arrasada en prácticamente una mitad, juntamente con su población.

Es una ciudad con salida al mar, aunque en su parte norte está toda rodeada de alta montaña, con un clima muy frío. Los edificios y su tamaño son comparables a cualquiera de las otras cuatro grandes ciudades pudiendo ser, posiblemente, la segunda en tamaño, solamente por detrás de la Capital del Oeste.

Es la gran ciudad más al este de todas, situadas en un punto del mapa similar a donde se situaría la capital de Japón, Tokio.

El jefe de policía de la ciudad es Tamagoro

Katayude y se nos presenta en su función en el comic de Jaco, el Patrullero Galáctico. Cerca de esta ciudad se encuentra el Templo de Oorin, donde estudió Krilin en sus inicios en las artes marciales (y los abusones que lo molestaban) y, más al sur, está el bosque de bambú (haciendo referencia a la localización real de la zona, China).



629



630



631



632

Al norte de esta ciudad se encuentra **Villa Jingle**, que es el poblado donde Goku estuvo en su ataque a la Torre Músculo, perteneciente a la Red Ribbon. Aquí podemos encontrar gentes ataviadas al uso de los eslavos (rusos, particularmente) para combatir el frío glaciar que padecen en su día a día.

Al sur de la Capital del Este se encuentra **Satán City**, nombre recibido en honor del héroe que salvó la Tierra de manos de Cell (aunque es falso), anteriormente conocida como **Orange City**, que es donde va a estudiar Gohan al crecer y actúa con su identidad secreta del Gran Saiyaman. Podría ser reconocida como la sexta ciudad más grande de la Tierra, mayor que Ginger Town o Nicky Towm, puesto que cuenta, incluso, con una universidad. Si bien es cierto, desde el renombramiento de la ciudad con el nombre de Satán City, ha obtenido popularidad y un crecimiento importante (es la ciudad natal del Campeón del Mundo de Artes Marciales…).

Más al sur encontraríamos ya la **mansión de Oolong y la casa de Goku** (y la original, de su abuelo Gohan) en un paraje típicamente descrito como la zona más tradicional de China. El propio Oolong es una referencia a la existencia de Vietnam ya que, es un cerdo y va con el uniforme propio del ejército popular (sería, por tanto, un cerdo vietnamita).

633



634





635



Por último, más al sur, tenemos todo un archipiélago de islas que se corresponderían con las del sudeste asiático. Entre estas localizaciones podemos identificar la **isla de Mutenroshi** (es suya y solamente hay una edificación, la **Kame House**, ya que no cabe nada más).

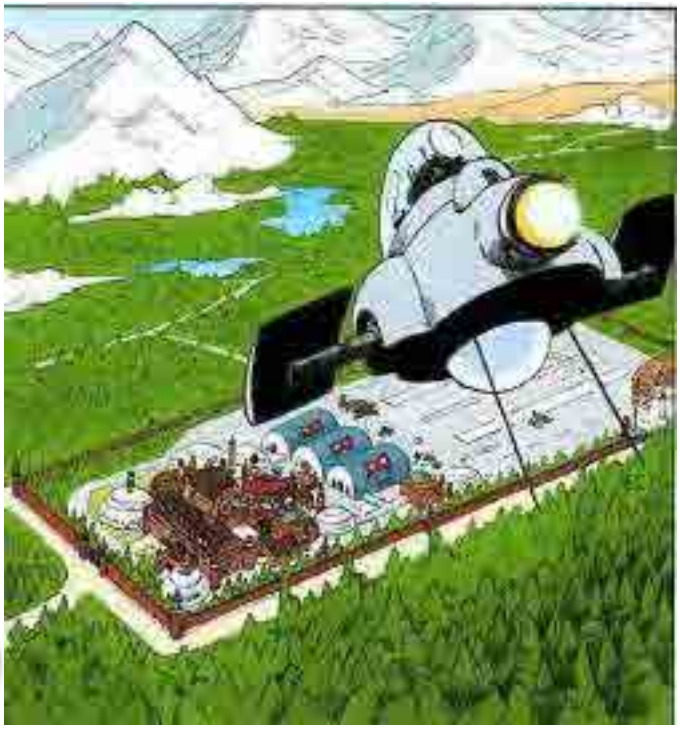
Cerca de la isla de Mutenroshi, al este, hay otra pequeña isla, **Villa Pingüino**, donde vive Sembei Norimaki con Arale y su familia, además de todos los otros personajes, donde caen tanto el General Blue como Tao Pai Pai, siendo víctimas ambos de los juegos de Arale (que no son otros que propinarles una soberana paliza y "lanzarlos a volar"). Tanto es así que al General Blue lo lanza a volar hasta Egipto, localización que no se tiene claro dónde estará, pero, hipotéticamente hablando, debe encontrarse en el desierto cercano al Palacio de Baba, puesto que el otro desierto, el de las Setas, se podría distinguir rápidamente, mientras que, en Egipto, alrededor de las pirámides, solamente hay arena.

Un elemento más en la política mundial, disruptivo y con ansias de hacerse con el control del planeta, es la Red Ribbon. Como hemos visto, tiene su cuartel general al sur de la Torre Karin y se trata de un ejército privado que tiene bases y poder en el mundo entero y lo que pretende es hacerse con el control total de la Tierra para establecer en ella una dictadura militar, donde el líder

636



637



638



639



supremo sería el General Red. No es una organización pequeña ni parca en recursos, puesto que posee unas instalaciones, armamento y personal, tal vez, superior al ejército oficial, el de Rey del Mundo. Sin embargo, van detrás de las Bolas de Dragón para hacerse definitivamente con todo el poder sin exponerse a ser destruidos en un enfrentamiento abierto con el Rey y su ejército, o bien por evitar la posibilidad de destruirse unos a otros y quedar mermados de cara a poder ejercer control suficiente sobre la población.

Además, el también conocido como Ejército de la Cinta Roja invirtió grandes cantidades de dinero en investigación e innovación, teniendo a su servicio a una de las mentes más brillantes del mundo: El Dr. Gero. Él sería responsable de la creación de androides poderosísimos al servicio de la Red Ribbon, ya desde la época en que Goku es niño y que, en el arco posterior a Namek, traerían de cabeza a los Guerreros Z. Tan lejos llegaría en sus investigaciones que él mismo se convertiría en un androide. Y, pese a que (aparentemente) la Red Ribbon había sido destruida (no fue así), Gero se mantuvo fiel a sus ideales, trabajando en nombre, siempre, de la RR.

g) Universo 6



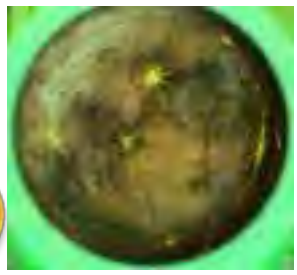


g. UNIVERSO 6

Pese a que existen otros planetas en el Universo 7 que podrían ser mencionados (aunque aparecen de manera residual en comparación con los sistemas ya analizados), se quiere destacar en este apartado al Universo 6, en su conjunto, puesto que posee exactamente los mismos planetas que el 7, recordemos, por tratarse de su universo gemelo.

Sin embargo, la realidad es que el devenir de los acontecimientos en este universo deja un escenario bien diferente al del principal que vemos en la serie y de donde son originarios los protagonistas.

640



En primer lugar, cabe destacar que exista la Tierra, igual como la que acabamos de analizar en el apartado anterior. Sin embargo, no sabemos si su geografía física es diferente (¿podría ser la nuestra?) ni tampoco qué es lo que ha ocurrido exactamente con la población, erradicada del planeta en una guerra absurda, en palabras de Vados (aunque no da más detalles).

641



Al final del torneo que enfrenta a los universos 6 y 7 se pide, como deseo, que se restaure la Tierra como estaba, con una cultura y un estado semejante al de su planeta gemelo en el Universo 7.

Por el estado en que se encontraba la Tierra, todo apunta a un posible cataclismo nuclear en esa guerra sin sentido que nombra Vados, ya que está completamente arrasada. Podría ser también el resultado de una guerra contra otros elementos que no fuesen humanos (algo así como la guerra contra las máquinas, en Terminator).

642



También hay Saiyajin, que por lo visto nunca tuvieron que salir de su planeta original, el planeta Sadala (por tanto, nunca fueron al planeta Plant, posteriormente Vegeta, de su universo). Su naturaleza es guerrera también, aunque mucho más dócil y menos agresiva que la de los saiyajin del Universo 7 (posiblemente porque no tienen cola).

Cabe destacar que también hay namekianos (muy similares a los del Universo 7) y también hay raza de los Demonios del Frío, aunque no existe el planeta Freezer ni tampoco tienen formado un imperio intergaláctico.



Capítulo 6: Religión en Dragon Ball

DRAGON BALL

ドラゴンボール




神

6- RELIGIÓN EN DRAGON BALL

En *Dragon Ball* la religión nunca ha sido un tema central, sino más bien al contrario. Que haya deidades que se han relacionado desde el principio de la serie con los protagonistas nunca ha significado que hayamos visto ningún tipo de demostración, rito, adoración o creencia en ninguna fuerza superior. Existen solamente contadas excepciones donde algo similar a los hechos que comentamos ocurren, rezando o pidiendo a un ser superior.



643



644



645

En el capítulo 131 del anime, en *Dragon Ball*, Tenshinhan, Yamcha, Chaoz y Krilin van en busca de la Torre de Karin y, de camino, asisten a una festividad donde se llevaba a cabo una serie de ritos de culto a una figura de aspecto demoníaco, *El Dios del Fuego y de la Montaña*. Los aldeanos de un pequeño pueblo estaban de fiesta, danzando y realizando combates ceremoniales en honor a esta deidad, con el fin de tenerla contenta y que les protegiese de todo mal que pudiera causar (en caso de estar enfadada). Los lugareños, ataviados con máscaras semejantes al rostro del Dios, danzan, tocan instrumentos y se mueven, descalzos y sin camisa, a la vista del gran ídolo de piedra. Cabe destacar que únicamente son hombres los que están llevando a cabo el ritual. Al día siguiente, ya por la mañana, se realizan ofrendas de alimentos ante la estatua y se reza de rodillas por el bienestar del poblado y de sus gentes. Para estas personas, no hay más Dios que al que le rezan, por lo que se desconoce si saben o suponen de la existencia de Kami Sama, aunque se supone que no, puesto que reconocen a este Dios como el todopoderoso y nada ni nadie puede hacer torcer la voluntad de este Dios. Sin embargo, Chaoz, por sus poderes telequinéticos, nota que algo malo está a punto

de pasar y la montaña, que resulta ser un volcán, entra en erupción. Los aldeanos, a excepción del sacerdote, pierden toda fe y toda esperanza. Finalmente, el propio sacerdote ha de ser salvado no por mano de ninguna deidad, sino por los extraordinarios poderes de los Guerreros Z.

646



Esta es la primera vez que se puede ver orar por alguien en una ceremonia reglada, una de las pocas exhibiciones de fe que se nos ofrece.

647



Lo curioso es que la figura, lejos de asemejarse a ningún Dios, parece totalmente un demonio, puesto que sus atributos, tridente incluido, nos dan a entender tal extremo. Por si fuese poco, las máscaras de los aldeanos son de color rojo, con cuernos, presentándose como idólatras demoníacos. Se podría concluir que, dada la proximidad del volcán, haya una puerta al mundo demoníaco, como ya hemos podido ver que existen en la serie y, quién sabe, este demonio alguna vez haya hecho acto de presencia a través del portal del volcán.

648



Hay alguna otra manifestación, no muchas más, donde se ve cómo alguno de los personajes protagonistas habla con algíun espíritu, o ruega por que ocurra alguna cosa en concreto.

En el primer capítulo vemos cómo Goku le habla a la Bola de Dragón de 4 estrellas, en posición de ruego o reverencia, dirigiéndose a ella como si fuese su abuelo (o el espíritu de su abuelo). Es una referencia clara a los Dioses Domésticos o Espíritus del Hogar en la cultura oriental (aunque no es algo exclusivo de ésta, como veremos).



En la cultura oriental, los dioses domésticos desempeñan un papel fundamental en la protección del hogar, la familia y los antepasados, con influencias del taoísmo, el sintoísmo, el budismo y el confucianismo. En China, destaca Zao Jun, el Dios de la Cocina, quien vigila el comportamiento de la familia y reporta sus acciones al Emperador de Jade al final del año, por lo que se le colocan imágenes en la cocina y se le ofrecen dulces para asegurar un buen informe. También están los Men Shen, Dioses de la Puerta, representados por los guerreros Qin Shubao y Yuchi Gong, cuya función es resguardar el hogar contra malos espíritus, y Tu Di Gong, el Dios de la Tierra, que protege los campos y las viviendas, siendo venerado especialmente en zonas rurales. En Japón, Kamado-gami es el Dios del Fuego y la Cocina, similar a Zao Jun, y es adorado en pequeños altares dentro de los hogares, mientras que los Ujigami son deidades tutelares que protegen clanes familiares y reciben culto en santuarios locales; además, Inari, el Dios del Arroz y la Prosperidad, es venerado tanto en grandes templos como en hogares, siendo sus mensajeros los zorros, considerados figuras protectoras. En Corea, Seongju es un espíritu que habita en la viga central de la casa y recibe ofrendas en eventos importantes como bodas o mudanzas, mientras que en Vietnam, Táo Quân cumple una función similar a Zao Jun y se le hacen rituales anuales antes del Año Nuevo Lunar. Estos dioses domésticos son guardianes de la vida familiar y mediadores entre el mundo humano y el espiritual, reflejando la estrecha relación entre la espiritualidad y la vida cotidiana en Asia.

Respecto a la figura de Kami Sama, que es el equivalente a Dios (al menos, al Dios de la Tierra) en *Dragon Ball*, como hemos dicho ya en repetidas ocasiones, solamente tenemos referencia de una ocasión en la que se le ruega para que, mediante su intercesión, se obtenga algún tipo de favor, beneficio o gracia divina. Es Krilin, en el marco del 25 *Tenkaichi Budokai*, quien pide una merced a Kami Sama. Lo que pretende es que no le toquen en las primeras rondas ninguno de los personajes más potentes de entre los



650

Guerreros Z ni tampoco algún otro enemigo poderoso (como, por ejemplo, el Supremo Kaioshin o Kibito, inalcanzables para él…).

Esta práctica en los sorteos era llevada a cabo, con resultados ciertos y a tiro hecho, con Chaoz (gracias a sus poderes telequinéticos) o Majin Bu (y sus poderes mágicos) para alterar la elección azarosa de dichos sorteos y evitar así cruces indeseables para nuestros protagonistas (o que les tocase pelear entre ellos en rondas tempranas y no poder clasificarse, así, alguno, para las fases finales).

Sin embargo, solamente pide el Rey del Mundo que la gente rece después del anuncio de los Juegos de Cell a Kami Sama, pero este en ese momento se ha fusionado con Piccolo y Dende está en Namek.



651

Piccolo, quien en esa época se trataba ya de un namekiano completo y una de sus partes componentes fue el anterior Kami Sama (recordemos que en su persona se encuentran asimilados, en un solo ser, Kami Sama, Piccolo y Nail) le recuerda que Kami Sama en ese momento es Dende, su amigo, y que no es necesario que haga eso.

Lo que no se tiene claro es si existe algún tipo de intercesión divina ya que, o bien por mediación divina, o por el puro azar, o bien porque el azar está en cierta medida influido por entidades superiores, lo cierto es que a Krilin le toca en suertes un rival muy asequible, seguramente el más sencillo de derrotar de entre los clasificados para la fase final.



652

Por último, destacaremos en el plano religioso una secta que, pese a formar parte de la historia de *Dragon Ball GT* y no tratarse de una historia canónica (es, salvo los diseños de los personajes, obra de Toei Animation, no de Toriyama) procede de un modo similar y guarda grandes semejanzas a los aldeanos que son salvados por los Guerreros Z, que hemos explicado más arriba: La Secta Luud.



653

Capítulo 7: El amor, relaciones y dinastías en Dragon Ball

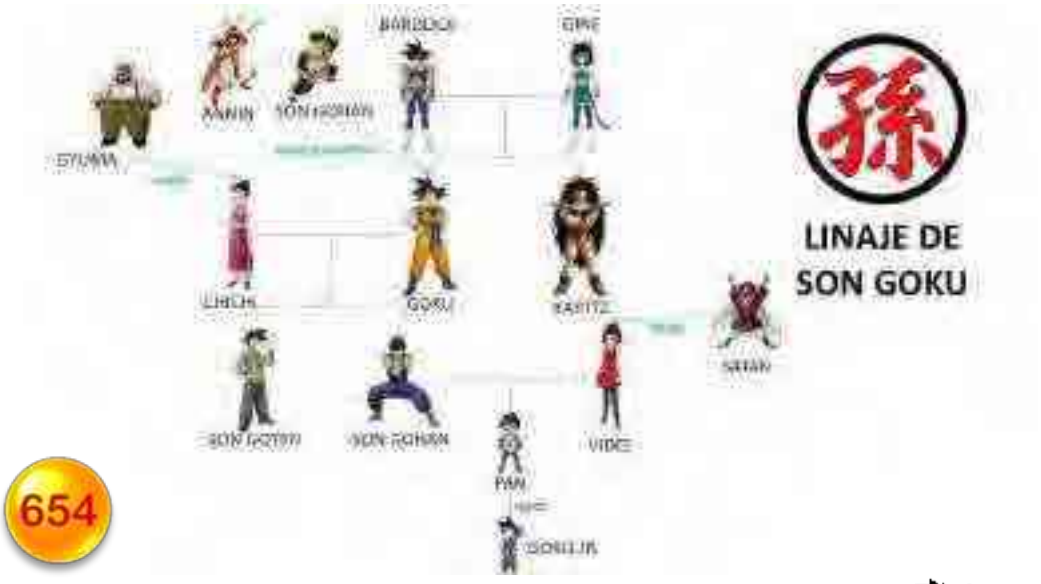




7- EL AMOR, RELACIONES Y DINASTÍAS EN DRAGON BALL

En *Dragon Ball*, las relaciones afectivas y los lazos familiares juegan un papel fundamental en la evolución de los personajes y la trama, estableciendo una compleja red de vínculos que atraviesan generaciones, razas y facciones. Tenemos relaciones interpersonales de todo tipo, también de amistad, pertenencia a algún grupo concreto, relación entre maestro y aprendiz… Con una serie de enlaces que vamos a explicar a continuación. Si bien es cierto, en Dragon Ball hay numerosas relaciones afectivas, pero, sin embargo, no se ha mostrado en la serie ninguna escena amorosa o afectiva explícita. Un beso, solamente, en toda la serie, a diferencia de lo que ocurre en otros mangas y animes, donde las exhibiciones afectivas son mucho más explícitas.

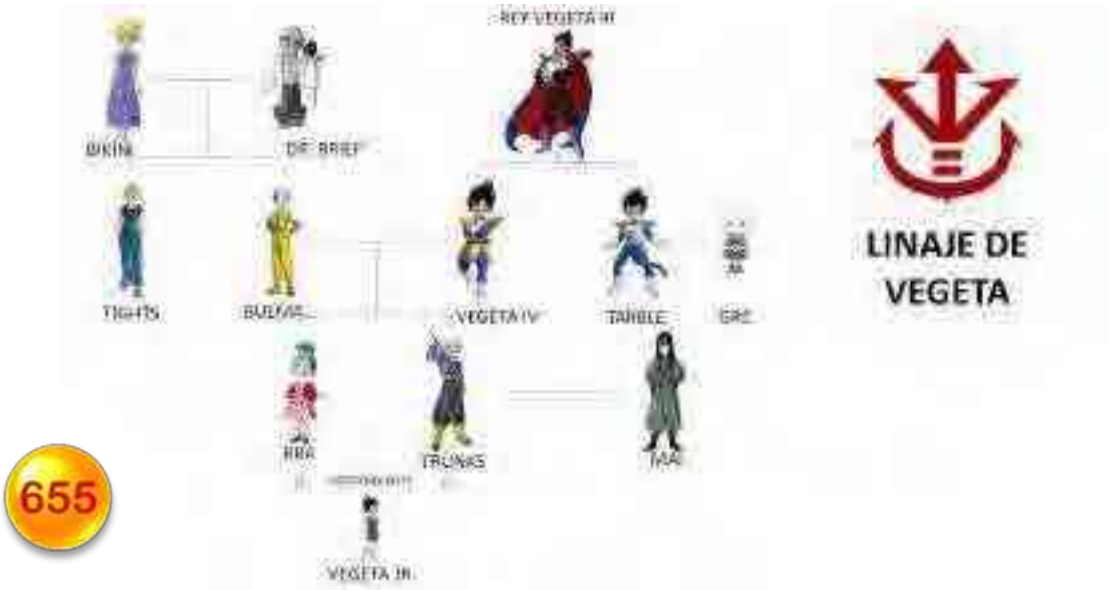
La familia Son está encabezada por Bardock y Gine, padres de Goku, quien a su vez forma su propia familia al casarse con Chichi, con quien tiene a Gohan y Goten, extendiendo su linaje a Pan, hija de Gohan y Videl. Sin embargo, el linaje de Goku no toma su nombre de ningún familiar de sangre, sino de su abuelo adoptivo, Son Gohan. De ahí que el apellido de la familia sea Son, aunque sea un nombre prestado (y, por supuesto, ni Bardock ni Gine lo llevan, sino a título de pertenencia al linaje). Además del abuelo Gohan (y Annin, su pareja) también se tiene que añadir a Raditz, hermano natural de Goku (Kakarotto o Kakarot, según traducción). Se ha de colocar aquí, también, a Gyuma, padre de Chichi y suegro de Goku, a Mr. Satán, padre de Videl y suegro de Gohan.



Los Saiyajin también tienen la **Familia Real de Vegeta** IV, hijo del Rey Vegeta III, quien tras la destrucción de su planeta se convierte en príncipe sin trono y, al casarse con Bulma, une su linaje al de la **Familia Brief**, dando origen a Trunks y Bra, entrelazando el linaje saiyajin con una de las familias científicas más influyentes de la Tierra. Tights, hermana de Bulma, es hija de el Dr. Brief y Bikini. Se añade también al árbol genealógico a Tarble, hermano menor de Vegeta (y también príncipe) y su esposa, Gre.

Mai, como pareja de Trunks, pasa también a formar parte de la familia Vegeta.

Existe un último miembro, Vegeta Jr., que no está claro de quién desciende, si de Bra, o de Trunks. En el episodio especial de Dragon Ball GT 100 Años Después nunca se llega a concretar, al contrario de lo que ocurre con Goku Jr., nieto de una anciana Pan. **La**



655

Familia del Mal, como hemos comprobado, está formada por seres de distintos clanes y procedencias. Sin embargo, los personajes que sí son familia o tienen una relación directa son los miembros de la casa de **Piccolo Daimaoh** (excluyendo así a Garlic).

En origen, la estirpe de esta familia se origina con Kattatsu, quien antes de que el cataclismo climático casi extinguiera a los habitantes de Namek (él incluido, dejando únicamente al Saichoro como único superviviente) envió a su hijo a la Tierra para salvarlo. En la Tierra, como ya hemos contado, Kattatsu Jr. creció, optó por entrar en puesto de Kami Sama y, puesto que guardaba algo de mal en su interior, se vio forzado a desdoblarse, expulsando su mal de él, generando un nuevo namekiano, de clase guerrera: Piccolo Daimaoh. Piccolo dio a luz numerosos hijos, todos ellos similares a dragones, ninguno parecido a otro namekiano, debido a que solamente los miembros del Clan Dragón pueden utilizar apropiadamente la técnica de reproducción *Pokopen,* salvo en la última ocasión, en la que sí reprodujo un namekiano perfecto (que ya hemos dicho, hijo

o reencarnación, o ambas cosas, eso ya a gusto de cada cuál). De entre los muchos hijos que tuvo Piccolo Daimaoh, conocemos cuatro, además de Piccolo Jr., por su nombre: Drum, Tambourine, Cymbal y Piano.

En el árbol genealógico hemos incluido también a Nail, como parte fusionada del futuro Piccolo que, a su vez, se fusionará también, más adelante, con Kami Sama.

Shenlong, como creación de este último, también entraría dentro de la misma familia. El que no se podría considerar miembro de sangre es Son Gohan, aunque al ser discípulo de Piccolo Jr. entra a formar parte de la Familia del Mal (en palabras del propio Piccolo) y, además, todas las técnicas aprendidas de su maestro son el repertorio maligno que utiliza la Familia del Mal.



La siguiente familia a destacar es la de los **Demonios del Frío**. Se trata de una de las familias más poderosas del universo, como ya hemos podido ver. El antepasado conocido más remoto es Chilled, como vimos, y posteriormente encontramos al Rey Cold y sus dos hijos, Freezer y Cooler. Freezer tiene, a su vez, otro hijo, Kuriza (aunque en *Dragon Ball* nunca aparezca). Es una familia corta, aunque muy importante y potente. Frost, sin ser familia, también será incluido como contraparte de Freezer en el universo 6.

Existen numerosos demonios del frío en adaptaciones, videojuegos u otras obras del universo Dragon Ball, aunque de todos esos no se toman a ninguno para este caso ya que ni son canónicos, ni obra de Toriyama. Si bien es cierto, hay personajes destacables y con diseños muy buenos, guardando la estética propia de esta raza, pero, no obstante, prescindiremos de ellos.



Existen otras relaciones y sinergias muy importantes en la serie, aunque no alcanzan el tamaño suficiente como para considerarse linajes.

A continuación, se desglosarán distintos parentescos y relaciones cerradas, como las anteriores, a fin de poderlas exponer y que estos vínculos queden desarrollados de la misma manera. Se comentarán, además, intentonas y tentativas que (al menos que se sepa) no llegaron a cuajar:



Yamcha y Chichi: Es un detalle que poca gente recuerda, incluso de entre los buenos aficionados a la serie, pero, el caso es que Yamcha llegó a apalabrarse con Chichi en los eventos de inicio de la serie, cuando Mutenroshi tuvo que acudir para extinguir el fuego del Monte Frypan que calcinaba el Reino de Gyuma. A la postre, nunca se llegó a nada entre ellos dos (también, al menos, que se sepa) puesto que Chichi se casó con Goku y Yamcha continuó con su relación con Bulma, al menos un tiempo… Sin embargo, a Chichi nunca se le olvidaron las palabras de Yamcha y solamente las rechazó una vez comprometida con Goku, firmemente, tras el final del *23 Tenkaichi Budokai*.

659



Yamcha y Bulma: Sin duda, el gran fracaso amoroso de Dragon Ball. Yamcha, quien al principio tenía severos problemas cuando se encontraba en presencia de mujeres (se bloqueaba completamente), una vez pudo controlarlo y probó el tener una relación formal con Bulma, se convirtió en un mujeriego empedernido, llevando a Bulma siempre al límite de celos, enfados y peleas. Sin embargo, siempre retomaban su relación y, finalmente, continuaban. Hasta que llegó Vegeta… Tuvieron a Trunks y… El resto ya es historia.

660



El Maestro Tsuru y Tao Pai Pai: Como hemos comentado en el apartado correspondiente a los Torneos de Artes Marciales, existe un vínculo fraternal que mueve toda una trama dentro del 22 *Tenkaichi Budokai.* Y es que no solamente entrará en juego la rivalidad existente entre las escuelas de la Tortuga y la Grulla, sino que además se tomará como algo personal, puesto que Goku, uno de los alumnos de Mutenroshi, había matado (o eso pensaba todo el mundo) a Tao Pai Pai, hermano menor de Muten Tsuru.

661



Launch y Tenshinhan: Pese a que esto en el manga queda menos claro, en el anime Launch aparece completamente enamorada de Tenshinhan. Tanto es así que llegan a vivir juntos (puede que sí estuviesen manteniendo una relación), aunque no está claro si el artista marcial llegó a corresponder a la joven. Ella le perseguía, parecía que le llegase incluso a agobiar, puesto que Tenshinhan solamente quería poder entrenar y llegar a ser más fuerte que Goku, mientras que ella quería ser amada. Lo curioso del caso es que este amor desenfrenado, casi obsesión, lo tenía Launch una vez se transformaba y se hacía rubia, descontrolada y peligrosa (y, en medio de todo, Chaoz).



662

Pareja de polillas antropomorfas: Durante el viaje de los Saiyajin al planeta Tierra, en el relleno del anime, Vegeta y Nappa paran un momento a estirar las piernas y comer algo en un planeta remoto. Se encuentran con un conflicto dinástico, donde un usurpador al trono de un planeta de polillas había roto un compromiso previo entre dos especímenes, macho y hembra, que pretendían casarse, pero, por ansia de poder, el usurpador pretendía a la hembra para sí y, al macho, lo tenía encerrado en prisión. Vegeta y Nappa subvierten la situación y destruyen al usurpador, dejando libres a ambos novios. En el preciso instante que entrelazan sus manos para fundirse en un abrazo… Se evaporan por acción de Vegeta (había destruido el planeta entero).



663

Maron y Krilin: Se trata de una de las frustraciones mayores en la serie. El pobre de Krilin, siempre deseoso de tener novia y casarse (lo dice constantemente desde inicio de la serie), al fin, consigue relacionarse con una chica. Además, se trata de una chica guapa, voluptuosa, semejante a Bulma de joven, aunque con más curvas: Es realmente explosiva. Y esa es la madre de los problemas, ya que, además de guapa, es bastante ignorante, indecisa, influenciable y enamoradiza.

Le llueven pretendientes y ella, lejos de ahuyentarlos, se deja querer y corresponde a sus invitaciones. Krilin, más mayordomo que novio, ha de ver cómo hombres más atractivos y altos que él le adelantan por la derecha en la carrera por el corazón de la joven.

Al final, Krilin queda compuesto y sin novia, cuando ya parecía que la suerte le iba a sonreír, por una vez.

Conforme lo pintaba la serie, parecía que nunca más iba a poder hacerse con una mujer que cubriese sus expectativas amorosas, pero nada más lejos de la realidad. Y es que Krilin se llevó, finalmente, el corazón de una de las mujeres más deseadas de la serie: ni más ni menos que Androide 18 (y a punto estuvo de acabar en desastre).



664



665

Androide 18 y Krilin: Precisamente ese desastre podría haberse dado con mucha facilidad puesto que, en el arco de los Androides y Cell, Bulma construyó un control remoto para inutilizar a los androides y, sin embargo, cuando lo tenía que utilizar con nº 18, Krilin no tuvo la sangre fría suficiente como para pulsar el botón y desactivarla, por lo que destruyó el mando, permitiendo que de esa manera Cell tuviese la oportunidad de alcanzar la perfección (como así sucedió) y solamente la intervención de Gohan y su intervención (también fortuita) en Super Saiyajin 2, más todo lo que sucedió, pudo salvar la situación (no sin lamentar daños y pérdidas muy importantes). De haber desactivado Krilin a la Androide 18, Cell se hubiese quedado en su estado semi perfecto y, tanto Trunks, Vegeta, Goku, Gohan o hasta Piccolo (después de haber entrenado en la Sala del Tiempo y el Espíritu) podrían haberlo despachado sin el menor problema.

Krilin, con esta acción (además de pedir al Dragón Shenlong que retirase las bombas que llevaban los androides incorporadas en el interior de su cuerpo), se ganó el corazón de la nº 18 la cual, con el tiempo, se enamoró de él, se casaron y tuvieron una hija, Marron (nótese el nombre de la primera novia de Krilin… es muy probable que ese hecho sea desconocido para la androide). Y, sí, siendo una androide pudo tener una hija, ya que se trataba de una humana modificada, mejorada, pero que conservaba toda su operatividad como humana y sus funciones biológicas.

666


NÚMERO 17 Y NO SOMOS HERMANOS GEMELOS Y NO ES LA MADRE!
IDIOTA!
¡¡¡

Capítulo 8: Ética y cosmovisiones en el universo de Dragon Ball

DRAGON BALL

ドラゴンボール





8- ÉTICA Y COSMOVISIONES EN EL UNIVERSO DRAGON BALL

El universo de *Dragon Ball* presenta una vasta diversidad de cosmovisiones en constante colisión, reflejando la lucha entre especies, culturas y concepciones de la realidad que determinan el destino de los personajes y civilizaciones. **La Tierra, con su equilibrio** entre ciencia y artes marciales, representa un mundo de coexistencia donde humanos, algunos con aspecto de animales antropomórficos y guerreros excepcionales conviven bajo un **sistema político relativamente estable**, aunque amenazado por facciones como la **Red Ribbon** o la ambición de conquistadores como **Pilaf**. En contraste, el universo **Saiyajin** encarna una visión darwinista extrema basada en la supremacía del más fuerte, donde el valor de un individuo se mide únicamente por su poder de combate, lo que llevó a su explotación y eventual aniquilación a manos de **Freezer**, líder del Imperio Galáctico, un régimen expansionista similar a la Roma Imperial que controla y comercia planetas a través de la fuerza. **La cultura namekiana**, en oposición a estas sociedades guerreras y colonizadoras, es de carácter espiritual y autosuficiente, centrada en la armonía con la naturaleza, la reencarnación y la sabiduría, aunque sufrió genocidio y desplazamiento debido a invasores como Freezer y Moro. **En el mundo demoníaco**, regido por seres como Dabra, predomina una visión caótica de la



670



671



672

existencia, donde la fuerza y la magia oscura dictan la jerarquía, en contraposición a los principios de los dioses supremos como los **Kaioshin**, quienes representan un orden divino que interviene solo en momentos críticos, a diferencia de los Dioses de la Destrucción, cuya filosofía es más pragmática, basada en la necesidad de equilibrar el universo a través de la aniquilación de civilizaciones enteras. La llegada de **Zeno** y el concepto de los multiversos introduce una cosmovisión aún más radical, donde la existencia de un mundo puede ser borrada en un instante por el capricho de una entidad absoluta, redefiniendo la percepción del poder y la insignificancia de las luchas individuales ante la supremacía de lo divino. Por otro lado, culturas como la de los **Heata y la de los Ceresianos** representan perspectivas de venganza y supervivencia en un cosmos despiadado donde la justicia es subjetiva y el poder es la única moneda real. La **Patrulla del Orgullo**, en el Universo 11, encarna una visión de justicia absoluta y orden, en oposición al caos que rige otros universos, mientras que los **ángeles, como Whis y Vados**, poseen una perspectiva neutral e indiferente hacia la vida y la muerte, observando los conflictos sin intervenir activamente salvo para guiar a sus respectivos dioses. Así, *Dragon Ball* no solo presenta batallas físicas, sino un constante enfrentamiento de ideologías, donde cada especie, civilización y entidad divina refleja una manera distinta de comprender la existencia, el poder y el destino en un cosmos en el que la moralidad y la supervivencia son relativas a la fuerza y la perspectiva de cada cultura.

673



674



Dentro del universo de *Dragon Ball*, **la lucha interna de muchos personajes refleja el choque de cosmovisiones** y valores que se da no solo entre facciones, sino también en el corazón de individuos que oscilan entre el bien y el mal, el honor y la ambición, la redención y el instinto. **Tenshinhan**, por ejemplo, comienza como un guerrero despiadado moldeado por la filosofía brutal de la Escuela de la Grulla, entrenado por el Maestro Tsuru y el asesino Tao Pai Pai para convertirse en un luchador implacable que desprecia la compasión, pero su enfrentamiento con Goku y la influencia del Maestro Roshi le hacen cuestionar su camino, llevándolo a abandonar su pasado y forjar su propio código de honor basado en la autodisciplina y la superación personal, en constante y sana rivalidad con Son Goku. **Piccolo Jr.**, nacido de la venganza de Piccolo Daimaoh, hereda el odio hacia Goku y un destino ligado a la maldad, pero su progresiva relación con Gohan, a quien inicialmente ve solo como un medio para sus propios fines, termina por transformar su esencia, convirtiéndolo en un protector de la Tierra que, sin renunciar a su seriedad y orgullo namekiano, desarrolla un sentido de lealtad y sacrificio que lo aleja de su pasado demoníaco.

675



676



677



Vegeta, príncipe de los Saiyajin, encarna quizás la lucha interna más profunda, pasando de ser un conquistador despiadado al servicio de Freezer a un guerrero que, aunque inicialmente



678

se une a los Guerreros Z por conveniencia, acaba adoptando la Tierra como su hogar, enamorándose de Bulma y formando una familia, lo que le obliga a replantearse constantemente su orgullo y su razón de ser. Su evolución se ve marcada por su lucha contra la influencia de Babidi, cuando por un momento cede a la oscuridad de su antiguo yo bajo la forma de Majin Vegeta, solo para después sacrificarse por su familia, demostrando que su camino ya no está dictado únicamente por el poder, sino por el amor y la responsabilidad. Incluso dentro de la Fuerza Ginyu, el **Capitán Ginyu** es un caso atípico entre los subordinados de Freezer: a pesar de ser un guerrero temido y despiadado, su fuerte sentido de la disciplina y su respeto por la fuerza lo hacen actuar con un código de honor inusual entre los mercenarios del emperador galáctico, lo que se evidencia en su singular respeto por el rival, por el propio poder y por el valor de una lucha justa (aunque, una vez superado, utilice la artimaña del cambio de cuerpo). Por su parte, **Freezer** mismo, a pesar de ser el epítome del mal y la tiranía en la serie, muestra una evolución ambigua en el Torneo de Poder, donde, si bien sus acciones siguen motivadas por el interés propio y el deseo de resurgir como emperador, acepta colaborar con Goku y los Guerreros Z para salvar el Universo 7, revelando que incluso el más despiadado de los conquistadores puede encontrar un propósito común cuando su propia existencia está en juego. Esta lucha interna, presente en tantos personajes, es una de las grandes fortalezas de *Dragon Ball*, donde la redención no siempre es completa ni definitiva, y donde incluso los más nobles pueden caer en la oscuridad, así como los más viles pueden encontrar momentos de honor y propósito más allá de su propia ambición.



679

DRAGON BALL

a) Concepcines del Bien





a. CONCEPCIONES DEL BIEN

Dentro del universo de *Dragon Ball*, las concepciones del bien varían entre personajes y facciones, reflejando distintas formas de heroísmo, altruismo y lucha desinteresada por el bienestar de otros.





680

Goku representa la forma más pura del bien en su estado más instintivo y natural, pues, aunque su motivación principal es el deseo de combatir y superarse, su espíritu noble, su amor por la vida y su capacidad de ver el potencial en otros lo convierten en el pilar de la protección del universo, interviniendo no por obligación ni venganza, sino por el simple deseo de hacer lo correcto. **Gohan**, su hijo, lleva esta concepción a un nivel más altruista, ya que, a diferencia de Goku, su impulso de luchar proviene de su sentido de responsabilidad hacia los demás, como lo demuestra en la saga de Cell, cuando asume el rol de protector de la Tierra sin buscar gloria ni placer en el combate, sino con el genuino deseo de evitar sufrimiento. El **Androide nº 16**, con quien comparte un momento clave que desencadena todo el poder de Gohan, también es un ejemplo del bien por el bien, incluso, para la protección de la naturaleza. Siendo una máquina (no se trata





681

de un humano mejorado, como los hermanos 17 y 18), su único objetivo destructivo dentro de su programación es la aniquilación de Goku. Todo lo demás que hace, dice o piensa es en favor de la justicia, la protección de las personas, la Tierra y todos los seres que en ella habitan. **Krilin y Yamcha** encarnan otro tipo de bondad: la del guerrero que, a pesar de sus limitaciones, nunca duda en dar su vida por los demás, enfrentando enemigos claramente superiores sin esperar recompensa. **Tenshinhan**, aunque marcado por su pasado como asesino, se purifica a través de su devoción a la autodisciplina y al bien, como lo demuestra su sacrificio contra Cell, donde, aun sabiendo que no puede vencer, entrega todo de sí para ganar tiempo para los demás. Dende y los namekianos representan la bondad en su forma más pacífica, dedicados al equilibrio espiritual y la vida, manteniéndose fuera de los conflictos a menos que la justicia los llame, mientras que **Mr. Satán**, aunque inicialmente motivado por el deseo de fama, muestra una evolución que lo lleva a convertirse en un protector de la humanidad desde un papel no combativo, pero esencial, como en su amistad con Majin Bu, donde demuestra que el bien también puede surgir de la compasión y la empatía. En el plano divino, los **Kaioshin** simbolizan el bien como un principio cósmico, aunque su inacción los hace figuras pasivas en la lucha contra el mal, mientras que **los ángeles**, como Whis, encarnan una neutralidad que a veces roza la indiferencia, aunque indirectamente guían a los héroes hacia su mejora como guerreros, inclinando la balanza hacia ellos en cualquier conflicto.

682



683



684



685



686



687



En el ámbito de las fuerzas organizadas, la **Patrulla Galáctica**, aunque limitada en su capacidad, representa la justicia intergaláctica, con personajes como Jaco y Merus, este último sacrificándose para proteger el universo, renunciando incluso a su naturaleza angelical por un ideal de justicia absoluta. **La Patrulla del Orgullo**, especialmente Toppo y Dyspo, personifican una versión más estructurada del bien, basada en el orden y la justicia, aunque su visión es rígida y a veces ciega ante matices morales. Finalmente, **Ub, la reencarnación de Kid Bu**, simboliza la idea de que incluso del mal más absoluto puede surgir el bien más puro, al nacer como un ser inocente destinado a usar su poder en beneficio de los demás.

Cabe destacar **la personificación del bien en Kami Sama**, una vez su ser original Kattatsu Jr. se desdobla, eliminando de su ser todo mal y todo sentimiento negativo, condensándolo en uno nuevo, el que dará lugar a Piccolo Daimaoh. En este sentido, es similar al proceso que comentamos de Ub, puesto que se elimina de un ser toda maldad y deseo de destrucción, aunque de un modo muy distinto.

Igualmente, existe un paralelismo con **Majin Bu** cuando, fruto de un mayúsculo enfado, se desdobla su mal en un proceso muy semejante al que lleva a cabo Kattatsu Jr. Se genera, a partir de la frustración y la ira de Majin Bu, un nuevo ser, lleno de pura

maldad, por lo que el Majin Bu con sobrepeso la ha eliminado de su ser de manera absoluta.

Así, *Dragon Ball* no solo presenta el bien como un concepto unificado, sino como un espectro de diferentes manifestaciones, desde el guerrero que lucha por placer, pero protege por instinto, hasta el héroe que se sacrifica sin esperar nada a cambio, mostrando que la bondad en este universo adopta múltiples formas, pero siempre con el mismo fin: proteger la vida y el equilibrio del cosmos.

Para todos estos exponentes del bien es algo que va de suyo con su responsabilidad y poder. La ética de sus acciones acompaña la idea del bien por el bien, de la protección de los más débiles y la no utilización de sus poderes y habilidades para beneficio propio.

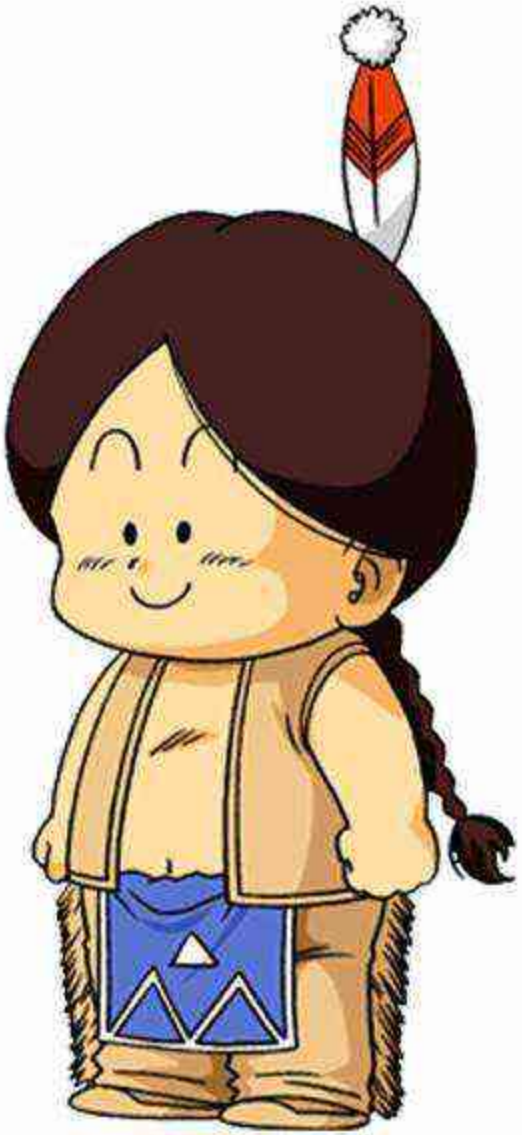


Gohan, como se ha dicho, supera incluso a Goku en la idea de la lucha por el bien y la protección de los demás… Pudiendo ser lo que quiera, de la manera que quiera, abusando de los que son más débiles que él, con muy poca o ninguna oposición y viviendo a cuerpo de rey, prefiere convertirse en un justiciero enmascarado, en el más poético de los sentidos, al estilo de los superhéroes enmascarados de la época dorada del cómic norteamericano. **El Gran Saiyaman** es la representación de un personaje que, siendo el más poderoso de la Tierra (en ese momento), prefiere detener a malhechores comunes, enfrentarse a alienígenas invasores o luchar contra bioandroides perfeccionados. Son algunos de los ejemplos que traemos sobre las posturas en favor del bien, un bien desinteresado que lo único que busca es proteger del daño a los demás, prevenirlos del mismo o, simplemente, no ejercerlo, aun pudiendo, para sacar rédito personal.

La concepción del bien en *Dragon Ball*, representada por los ejemplos que hemos desarrollado, puede compararse con diversas corrientes filosóficas y religiosas que abordan el altruismo, la justicia y la lucha por la armonía que comentamos. La actitud de Goku, quien protege sin esperar recompensa y actúa desde la pureza de su espíritu, se asemeja a la ética aristotélica de la ***eudaimonía*** (Aristóteles, 2014), donde la virtud se practica como un fin en sí mismo, así como al concepto del ***wu wei*** (Lao-Tsé, 2014) en el taoísmo, que plantea que el equilibrio se alcanza cuando las acciones fluyen de manera natural, sin esfuerzo forzado ni imposición de moralidad. Gohan, en su sacrificio y sentido de responsabilidad, encarna más bien una **ética kantiana del deber** (Kant, 2016), en la

que el individuo actúa por principios universales, sin importar su beneficio personal, reflejando también el *bodhisattva* del budismo mahayana, aquel que, aun pudiendo liberarse del sufrimiento, elige permanecer en el mundo para ayudar a otros. El sacrificio de personajes como Piccolo, Tenshinhan y Merus remite a la noción cristiana de la entrega desinteresada y el amor al prójimo, en línea con **el mensaje de Jesús sobre la redención a través del sacrificio** y la protección de los más débiles, algo que se ve en la forma en que los héroes de *Dragon Ball* ofrecen sus vidas sin dudar para salvar a los inocentes. Como hemos visto, de este tipo de sacrificio hay numerosos ejemplos, vistos también en el apartado dedicado al sacrificio dentro del *Bushido*, cuando se trata de hacerlo para protección de los demás. La Patrulla del Orgullo, con su rigidez moral y sentido absoluto de la justicia, se acerca a la **filosofía confuciana**, donde el bien se asocia con el orden y la correcta conducta social, aunque su inflexibilidad también recuerda las **críticas de Lao-Tsé** (Confucio, 2011) al exceso de normas como fuente de conflicto, puesto que en ocasiones se toman actitudes o posturas pragmáticas como delitos a castigar, siendo, en realidad, maneras de afrontar los asuntos más flexibles o laxos, desde el punto de vista moral, sin que por ello se trate de una postura nociva o maligna. La reencarnación de Kid Bu en Ub es una clara referencia al **karma y al ciclo de *samsara* en el hinduismo y el budismo** (Repp, 2016), donde las acciones pasadas determinan el destino futuro, pero también a la posibilidad de redención incluso para aquellos nacidos del mal, similar a **la conversión de Ashoka en el budismo** o **la transformación de Saulo en San Pablo dentro del cristianismo**. A nivel cósmico, la indiferencia de los ángeles y la visión pragmática de los Dioses de la Destrucción recuerdan el ***dharma* hindú**, donde el universo no se rige por nociones humanas de justicia, sino por un orden mayor que a veces requiere la destrucción para el renacimiento y el equilibrio, tal como Shiva representa la disolución necesaria para la regeneración. Este tema será expandido en el *plan cero humanos* de Zamasu. Muchos de los que se encuentran en el apartado que estudiaremos a continuación se considerarían absolutamente legitimados para estar en este apartado, dedicado a las posturas éticas de bien (como el propio Zamasu). Y es que **no consideran sus acciones como malignas, ni tampoco éticamente reprobables**, puesto que actúan de un modo en el que, a su manera (que es lo discutible), lo que pretenden es llevar a cabo acciones llenas de justicia y bienestar general, aunque sea a costa del malestar o el padecimiento de otros. Otros, sin embargo, ejercen el mal, lo ejercen tanto como pueden y, además, disfrutan con ello y se sienten absolutamente orgullosos de hacerlo, como veremos inmediatamente.





DRAGON BALL

b) Concepciones del Mal





b. CONCEPCIONES DEL MAL

En *Dragon Ball*, el mal adopta muchas formas, desde la tiranía absoluta hasta la locura nihilista, pasando por la crueldad calculadora, el sadismo y la manipulación.



689

Freezer es el mayor símbolo de la maldad despiadada y sofisticada: su imperio intergaláctico no solo esclaviza razas enteras y las utiliza para su beneficio, sino que disfruta erradicándolas cuando dejan de ser útiles. Su asesinato de los Saiyajin, su tortura psicológica y física hacia Vegeta y su ejecución brutal de Krilin reflejan su goce por el sufrimiento ajeno. Incluso después de morir, su regreso en *Dragon Ball Super* confirma su naturaleza irredimible: aunque colabora con los Guerreros Z en el Torneo de Poder, lo hace solo por interés personal, dejando claro que su esencia no ha cambiado. Tanto es así que entrena duramente para superarse y superar también a sus rivales, Goku y Vegeta, solamente para no estar por debajo de ellos, poderse vengar y poder llevar a cabo su tiranía sin impedimentos por parte de los héroes de la serie. Además, como hemos comentado al final del apartado anterior, Freezer no tiene cargos de conciencia acerca de su política ni su manera de hacer (tampoco sus subordinados más cercanos) puesto que, lo que hacen, lo ven como

simplemente negocios (recordando la célebre frase en el Padrino, de Coppola, "*No es nada personal, solo son negocios"*). (Coppola, 1972).

690



691



692



Kid Bu, por otro lado, encarna el mal más primitivo e irracional, un ente que destruye mundos sin motivo, sin ideología ni propósito, riendo mientras extingue civilizaciones enteras. Su imprevisibilidad lo hace aterrador: no busca poder ni venganza, solo la aniquilación absoluta por puro instinto destructivo. **Cell** es otro caso de maldad refinada, con la combinación genética de los guerreros más poderosos, pero con una personalidad fría y narcisista que lo lleva a jugar con la vida de sus enemigos. Su creación de *los Juegos de Cell* no responde a una necesidad, sino a su deseo de demostrar superioridad y prolongar el sufrimiento de los héroes, obligándolos a luchar contra él en una batalla que considera un espectáculo. Su placer al torturar a Gohan, su arrogancia al dejarse golpear solo para alimentar su ego, y su decisión de autodestruirse con la Tierra cuando está al borde de la derrota demuestran su absoluta falta de escrúpulos. **Piccolo Daimaoh**, en la serie original, es la manifestación de la maldad demoníaca y el deseo de sumir el mundo en el caos. No solo pretende asesinar a los líderes de la Tierra y gobierna con terror, sino que prolonga su reinado de forma sádica, disfrutando cada asesinato y obligando a la humanidad a rendirse ante su poder. No ya solamente eso, sino que su objetivo es dar carta blanca a todo aquél que quiera ejercer el mal por

el medio que sea, facilitándole la tarea y eliminando cualquier resistencia con que se tope. **Piccolo Jr**. logra redimirse, como hemos explicado, pero su legado inicial fue uno de pura devastación, en la misma línea que su padre.

Otro caso de villano despiadado es **Babidi**, cuya verdadera maldad radica en su manipulación y corrupción de otros. Aunque no es físicamente fuerte, usa la magia para despertar la oscuridad en los corazones de otros, como con Dabra y Vegeta, llevándolos a actos de brutalidad extrema. Su manipulación de Majin Bu es aún peor, ya que lo usa como una herramienta para destruir sin control, sin importarle las consecuencias.



693

Dabra, el Rey del Mundo Demoníaco, también representa un mal calculador y servil, siguiendo las órdenes de Babidi sin cuestionar la destrucción y muerte que causan, ejecutando a Kibito y petrificando a Piccolo y Krilin con una sonrisa cruel. Otro villano que encarna la maldad absoluta es **Super 17** (*en Dragon Ball GT*), quien, al fusionar la frialdad de un androide con el poder incrementado de su contraparte en el infierno, se convierte en una máquina de matar sin emociones, disfrutando de la masacre sin propósito más allá de la destrucción.



694

Zamasu, aunque comienza con una filosofía de justicia distorsionada, termina convirtiéndose en un genocida megalómano, convencido de que solo él merece existir, asesinando a dioses y humanos por igual y justificando su masacre con una ideología retorcida de pureza. No solo extermina civilizaciones enteras, sino que manipula el tiempo para hacer

irreversible su tiranía. Su fusión con Goku Black lo convierte en un ser aún más peligroso, trascendiendo el concepto de individuo y transformándose en una entidad que consume el universo entero. **Goku Black**, su versión corrompida en el cuerpo de Goku, combina la maldad intelectual con un sadismo refinado, disfrutando de la tortura y humillación de sus oponentes con una falsa sonrisa de serenidad.



695

En un nivel más terrenal, la **Patrulla Roja** representa la avaricia y el abuso del poder humano, un ejército que busca dominar el mundo a cualquier costo. El General Blue, dentro de sus filas, es un caso especial de crueldad sádica, disfrutando del sufrimiento y la tortura sin motivo más allá de su arrogancia. Más tarde, el **Dr. Gero**, consumido por el rencor y la venganza, lleva la maldad de la **Patrulla Roja** a un nivel superior con la creación de los **androides 17 y 18 y, finalmente, Cell**, dejando claro que su objetivo no es solo matar a Goku, sino sembrar el terror en la Tierra.

Más adelante, en *Dragon Ball Super*, **Moro** se suma a la lista de los villanos más despiadados, un ser que no solo destruye planetas, sino que se alimenta de la vida misma, despojando a civilizaciones enteras de su energía vital con una actitud de desprecio absoluto. Su personalidad es una mezcla de pragmatismo cruel y deleite por la aniquilación, viendo a los seres vivos como simples recursos para



696



su propio beneficio. A diferencia de otros villanos que buscan dominio o venganza, Moro solo desea consumir y destruir, sin importar las consecuencias. Estos personajes representan la maldad más absoluta en el universo de *Dragon Ball*, aquella que no tiene redención ni justificación, sino que existe únicamente para infligir sufrimiento, dominar o erradicar todo lo que se interponga en su camino.

Los villanos de *Dragon Ball* encarnan diversas concepciones filosóficas, psicológicas y religiosas del mal, desde el nihilismo destructor hasta la corrupción absoluta del poder. **Freezer representa la *maldad aristocrática*** descrita por Nietzsche en *Más allá del bien y del mal* (Nietzsche, 2015), en la que un ser de linaje superior impone su dominio sin cuestionamiento, considerando a los demás como meros instrumentos o seres inferiores. Freezer, como el emperador del universo, ejerce el poder absoluto con un desprecio total por la vida ajena, viéndose a sí mismo como un ser perfecto y destinado a gobernar, lo que se asemeja también al concepto platónico del ***tirano* en *La República***, aquel que se mueve solo por sus pasiones y deseos sin ningún tipo de virtud (Platón, 2021).

Kid Bu, en contraste, se ajusta a la visión del mal en su forma más pura y caótica, similar al **concepto de *mal radical* de Kant**, en el cual la elección del mal no responde a intereses personales ni a un cálculo racional, sino que se hace simplemente por una inclinación hacia la destrucción (Kant, 2007). Esta figura recuerda también la idea del ***caos primigenio* en el budismo**, donde los seres sin iluminación son dominados por el deseo

y la ignorancia, arrastrando a otros al sufrimiento sin propósito (Dhammapada, 2003). **Cell**, por otro lado, **encarna la visión maquiavélica del poder**, donde la moral es irrelevante si el fin último es la supremacía. Su filosofía de vida se alinea con el ***darwinismo social***, una corriente erróneamente derivada de Darwin y popularizada por pensadores como **Herbert Spencer**, en la que los más fuertes deben dominar a los débiles para preservar la evolución (Spencer, 2005). Su torneo, en el que pone a prueba a los guerreros de la Tierra, es una metáfora del **concepto hobbesiano del *estado de naturaleza***, donde la vida es una lucha constante en la que solo sobreviven los más aptos (Hobbes, 2004). **Zamasu** representa una perspectiva aún más filosófica del mal, encajando en la **visión gnóstica y en la del *fanático mesiánico* descrito por Eric Hoffer en *The True Believer***, en la que un individuo cree poseer la verdad absoluta y justifica genocidios en nombre de una causa superior (Hoffer, 2010). Su desprecio por la humanidad y su convicción de que el universo debe ser "purificado" recuerdan al concepto de ***teodicea del mal***, en la que el mal es racionalizado como un medio necesario para alcanzar un fin supremo, una idea presente en el pensamiento de Agustín de Hipona, pero llevada al extremo de manera distorsionada (Hipona, 2008).

Su fusión con Goku Black lo transforma en un mal trascendental, religioso, evocando la **imagen del *mal absoluto* en la teología cristiana**, donde Satanás no solo es el adversario de Dios, sino **una entidad que cree estar por encima del bien y el mal**. **Moro**, por su parte, encarna el ***demonio devorador* de varias tradiciones religiosas**, desde los **asuras hindúes hasta figuras como Mara en el budismo**, que consumen la energía vital de otros para sostener su propio poder, reflejando la idea del ***parásito cósmico*** que existe solo para consumir sin crear nada (Eliade, 1987). En el ámbito psicológico, su figura se asemeja al ***narcisismo maligno* descrito por Erich Fromm**, en el cual el individuo encuentra placer en la destrucción y la absorción de la energía ajena (Fromm, 2014). **La Patrulla Roja** encarna la **visión marxista del mal como el dominio del capital sobre el pueblo**, siendo una organización que busca el control absoluto por medios tecnológicos y militares, reflejando la crítica de Karl Marx al imperialismo industrial (Marx, 2005).

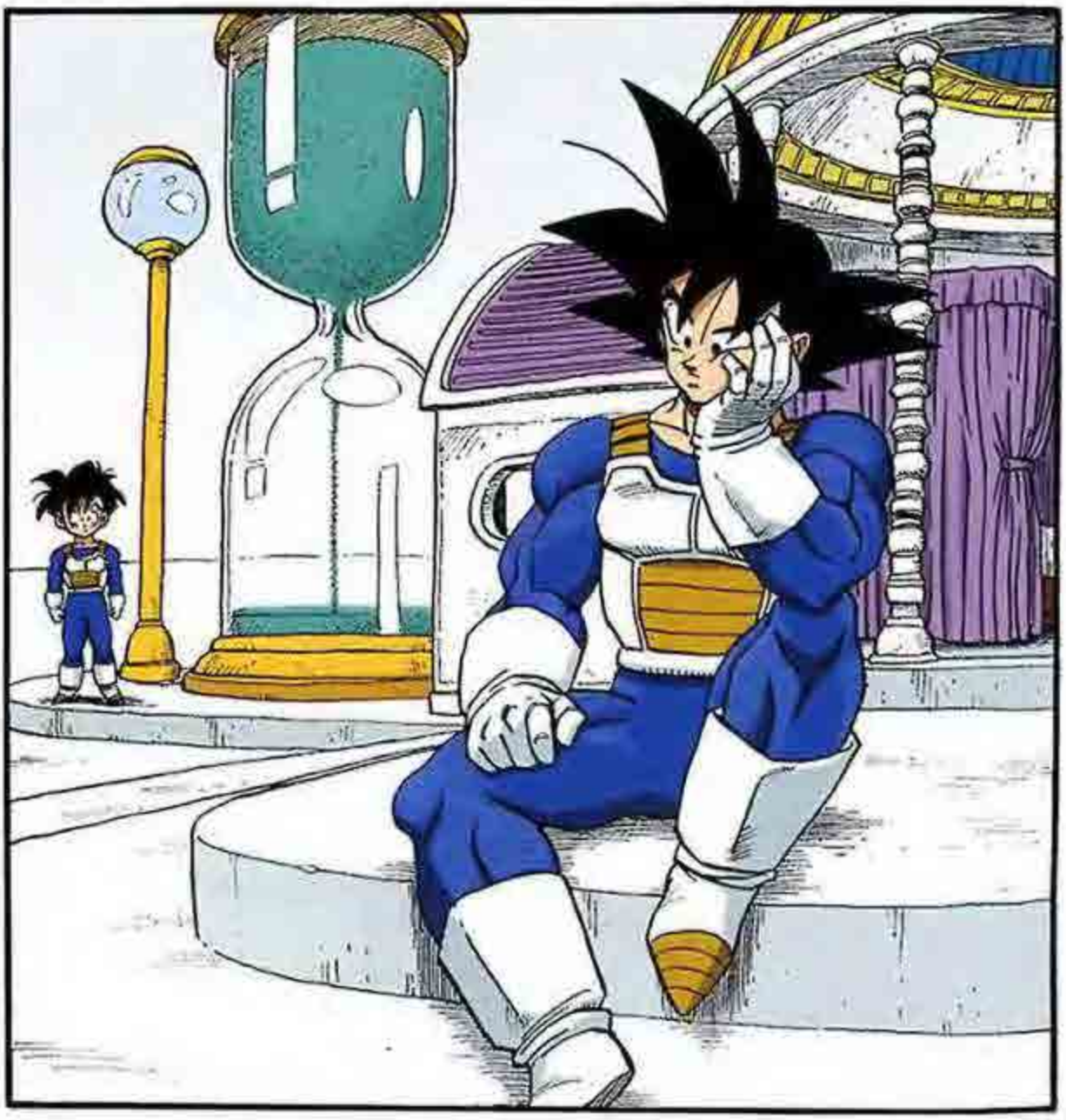
Los villanos de *Dragon Ball* no solo representan la maldad en sus múltiples facetas, sino que encajan en diversas teorías filosóficas, religiosas y psicológicas sobre el mal, desde el nihilismo destructor (el cual desarrollaremos en profundidad) hasta la tiranía racionalizada y la corrupción del poder absoluto.



Capítulo 9: Espacio y tiempo en Dragon Ball

DRAGON BALL

ドラゴンボール





9- ESPACIO, TIEMPO Y DIMENSIONES EN DRAGON BALL



El espacio y el tiempo en *Dragon Ball* son dos pilares fundamentales que estructuran no solo la cosmología de la serie, sino también el desarrollo de los personajes y sus conflictos. A medida que la historia avanza, estas nociones dejan de ser simples elementos de ambientación para convertirse en aspectos maleables que pueden ser alterados, destruidos o trascendidos por seres lo suficientemente poderosos. En las primeras sagas, el tiempo se percibe de forma lineal, con un mundo que sigue una progresión lógica donde los eventos ocurren de manera consecutiva, y el espacio es un entorno finito que se expande solo cuando los personajes viajan, primero, a lo largo y ancho de la Tierra y, posteriormente, incluso más allá. Sin embargo, con el tiempo, la serie introduce elementos que desafían la estabilidad de estas leyes, presentando dimensiones paralelas, viajes temporales, hiperespacios de entrenamiento y técnicas que desafían la percepción normal del tiempo y la distancia.



Desde el punto de vista del espacio, *Dragon Ball* expande su universo más allá del planeta Tierra con la llegada de Raditz y la revelación de que Goku es en realidad un saiyajin de un planeta llamado Vegeta, lo que introduce la existencia de otros mundos y civilizaciones. Posteriormente, la saga de Freezer lleva a los personajes al



700

planeta Namek, un mundo de océanos verdes y vegetación exótica, habitado por una raza con capacidades místicas. Con la aparición de los Dioses de la Destrucción en *Dragon Ball Super*, el concepto espacial se amplía aún más, estableciendo que el universo de los protagonistas es solo uno de doce, cada uno con sus propias reglas, razas y estructuras jerárquicas. A su vez, **el multiverso** está gobernado por una entidad suprema, Zeno, que tiene la capacidad de destruir universos enteros con un solo pensamiento, reforzando la idea de que el espacio en *Dragon Ball* no es absoluto, sino que existe bajo la voluntad de seres de un nivel divino absoluto.



701

Dentro de esta concepción espacial, los **viajes interestelares** juegan un papel clave en la expansión narrativa de la serie. Inicialmente, los personajes requieren naves espaciales para moverse entre planetas, pero con la introducción de **técnicas como la Teletransportación** de Goku, se establece que el desplazamiento ya no depende de la tecnología, sino de la percepción y el control del *ki*, permitiendo a ciertos individuos viajar a cualquier lugar del universo instantáneamente. Esta habilidad es similar a los principios de la ***mecánica cuántica***, donde se plantea la posibilidad de un colapso de la función de onda que permite la existencia de múltiples estados simultáneamente hasta que se elige un destino específico (Everett, 1957).



702

Por otro lado, **el tiempo en *Dragon Ball*** evoluciona de una forma similar, comenzando con una estructura lineal tradicional antes de introducir mecanismos que alteran su flujo. La primera manifestación significativa de manipulación temporal ocurre con la **Sala del Espíritu y el Tiempo**, un espacio donde el tiempo fluye de manera distinta, permitiendo a los personajes entrenar durante un año mientras en el mundo exterior solo transcurre un día. Este concepto está relacionado con la ***dilatación temporal* de la teoría de la relatividad de Einstein**, que establece que el tiempo puede ralentizarse o acelerarse dependiendo de factores como la gravedad y la velocidad a la que se mueve un observador (Einstein, 1915).



703

Sin embargo, **la ruptura definitiva** de la linealidad del tiempo ocurre con la introducción de **Trunks del futuro**, quien viaja al pasado para advertir a los Guerreros Z sobre la llegada de los androides y la amenaza de Cell. A diferencia de otras narrativas de ciencia ficción donde los viajes en el tiempo pueden alterar el pasado y modificar el futuro, en *Dragon Ball* se establece que **cualquier alteración en la línea temporal original genera una nueva**

realidad alternativa, lo que coincide con la **teoría de los *mundos múltiples* de la mecánica cuántica** (DeWitt, 1973).



704

Esta estructura temporal se complica aún más con la existencia de los **Anillos del Tiempo de los Kaioshin**, que permiten viajar entre líneas temporales paralelas sin alterar la propia. La saga de Zamasu y Black Goku en *Dragon Ball Super* lleva esta noción al extremo, con un villano que usa los anillos para desplazarse entre líneas temporales y tomar el control de diferentes futuros, estableciendo una paradoja donde un ser puede existir en múltiples momentos simultáneamente.



705

La existencia de **dimensiones alternativas y estados temporales divergentes** también se explora a través de otros espacios en la serie, como **la Zona Muerta de Garlic Jr.**, un lugar fuera del flujo del tiempo donde todo lo que entra queda atrapado eternamente, similar a conceptos religiosos sobre el castigo eterno. De manera parecida, el Vacío donde se lleva a cabo el Torneo de Poder es una representación de **la *nada***

absoluta, un espacio sin materia ni tiempo, donde la única constante es la existencia de los luchadores. Esta idea se relaciona con conceptos filosóficos como el *nihilismo*, en el que la realidad es vista como una construcción sin sentido, y solo la voluntad de cada individuo define su propósito.

706



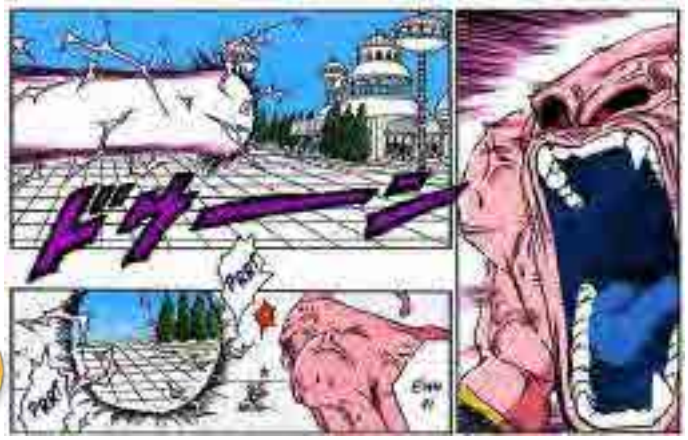
El tiempo también es manipulado en la batalla a través de personajes como Hit, quien posee la capacidad de "saltar" en el tiempo fracciones de segundo para adelantarse a los movimientos de sus oponentes. Esta habilidad, aunque aparentemente simple, introduce la idea de la ***causalidad alterada***, donde los eventos pueden ser reescritos en tiempo real, reflejando teorías sobre la posibilidad de que el tiempo no sea una línea continua, sino una serie de eventos reordenables. Tenemos otro ejemplo bastante claro, que es el de Gurdo, el miembro más débil de las Fuerzas Espaciales Ginyu que, sin embargo, era muy temido por sus poderes mentales. Entre ellos, el de poder parar el tiempo, aunque solamente fuese mientras pudiese contener la respiración (Gödel, 1949).

707



El impacto del espacio y el tiempo en *Dragon Ball* no es solo un recurso narrativo, sino que plantea preguntas filosóficas sobre la percepción de la realidad, la existencia de múltiples futuros y la posibilidad de trascender las limitaciones del universo físico. La serie establece que la fuerza y la voluntad pueden alterar las reglas fundamentales de la existencia, permitiendo a los personajes desafiar no solo a sus enemigos, sino también al propio tejido de la realidad, consolidando a *Dragon Ball* como una historia donde el espacio y el tiempo no son leyes absolutas, sino **herramientas que pueden ser moldeadas por aquellos con el poder suficiente**, como pasó con Majin Bu.

708





DRAGON BALL

a) Las diferentes líneas temporales en Dragon Ball





a. LAS DIFERENTES LINEAS TEMPORALES EN DRAGON BALL

Como acabamos de ver en el apartado anterior, en *Dragon Ball* el tiempo es una magnitud física que puede ser manipulada o, se puede viajar por ella a voluntad. Se puede hacer mediante los Anillos del Tiempo, como hizo Zamasu, para así poder viajar por las diferentes líneas temporales que posee una realidad, pero, si no se hace mediante esos anillos y se altera cualquier elemento de una, lo que sucederá forzosamente es que se cree otra diferente, paralela, generando un nuevo flujo espacio-temporal que fluirá al margen de la línea original, desde que se generó la partición.

En la serie ha ocurrido en varias ocasiones que se ha viajado en el tiempo, se han alterado elementos sustanciales de una realidad y se ha creado una nueva, por consiguiente.



709

Si vemos con más detalle las viñetas que hemos pasado en la página 437, repararemos en que hay cinco anillos de cinco líneas temporales distintas, que son las que existen en Dragon Ball, así como el anillo para poder viajar en el futuro, sin pertenecer a ninguna línea temporal creada.

Analizaremos, a continuación, las distintas líneas temporales en la serie y trataremos de discernir en qué se diferencian y qué cambios sustanciales se dieron para que se diese una partición espacio temporal nueva, generando un nuevo anillo del tiempo, adecuado para cada nueva línea. Sin embargo, antes, explicaremos, someramente, cuál es la teoría que se da en la serie respecto a los cambios en las líneas temporales.

La teoría del espacio-tiempo que sostiene que viajar al pasado y modificar un evento significativo da lugar a una nueva línea temporal paralela se basa en principios de la mecánica cuántica y la relatividad, con aportes de físicos como **Hugh Everett III**, quien en 1957 formuló la **Interpretación de los Muchos Mundos** dentro de la mecánica cuántica. Esta teoría sugiere que cada posible resultado de un evento cuántico da lugar a una realidad separada y coexistente, lo que en términos de viajes en el tiempo implica que cualquier alteración en el pasado no cambia la línea original, sino que genera una bifurcación que evoluciona de manera independiente. A diferencia del modelo del "pasado inmutable" (donde cualquier intento de cambiar el pasado lleva a que los eventos sigan ocurriendo como siempre lo hicieron, manteniendo una única línea de tiempo), este enfoque permite la existencia de múltiples realidades coexistentes, cada una con su propia causalidad interna (Everett, 1957). Desde la **relatividad general de Albert Einstein**, el tiempo es entendido como una dimensión maleable dentro del continuo espacio-tiempo, lo que en teoría permitiría la existencia de curvas cerradas en el tiempo, como lo describió **Kurt Gödel en 1949** con su solución de un **universo rotatorio** donde las trayectorias del tiempo podrían permitir bucles temporales sin violar la consistencia lógica dentro de un marco multiversal (Gödel, 1949). En el cine, este concepto ha sido explorado en múltiples



710

ocasiones. Un ejemplo emblemático es **Regreso al Futuro II (1989)**, donde Biff Tannen roba el almanaque deportivo y cambia la historia en 1955, creando una línea de tiempo alternativa en la que se convierte en un millonario despiadado. En esta versión de la teoría, el cambio no borra la línea original, sino que la separa, coexistiendo ambas líneas

temporales (de un modo muy semejante al que sucede en *Dragon Ball*) Como explica el Dr. Brown, habrá un último punto en común para dos líneas temporales que, por haber sucedido algún evento significativo que cambie respecto a la línea original, generará una segunda, alternativa, que discurrirá en paralelo a la original. Si se viaja al futuro tras el hecho que provoca el cambio, se viajará al futuro de la línea alternativa, no al de la original.

Avengers: Endgame (2019) también adopta este modelo, donde los viajes al pasado no afectan la línea original, sino que crean ramificaciones independientes, razón por la cual los Vengadores deben devolver las Gemas del Infinito a sus respectivos puntos en la historia para evitar generar realidades divergentes.


711


712

Otros ejemplos incluyen **El efecto mariposa (2004)**, donde los intentos del protagonista por cambiar su pasado generan líneas temporales alternativas con desenlaces catastróficos, y **Donnie Darko (2001)**, que sugiere un universo tangente que se colapsa en función de decisiones tomadas en el pasado. En términos científicos, aunque la teoría de las líneas temporales ramificadas no ha sido comprobada empíricamente, su coherencia con ciertos principios de la mecánica cuántica y la relatividad la mantiene como una posibilidad teórica fascinante dentro del estudio del tiempo y la realidad. **Es algo completamente opuesto a la teoría vista** en **X-Men: Días del Futuro Pasado (2014)**, donde solamente hay una línea temporal cambiable: En el momento sucede un hecho que cambia por completo el devenir futuro, cambia todo, incluso, desapareciendo personas o elementos de la realidad que se ha creado a raíz del cambio (Lewis, 1976).


713


714

Las líneas temporales en *Dragon Ball* son sumamente complejas y varían sustancialmente unas de otras por eventos que han desarrollado futuros completamente diferentes. Vamos a tratar de explicarlas y analizarlas una a una, tanto aquellas que contarían dentro del canon de la serie como aquellas que se han podido ver, únicamente, en las OVA's.

1. Línea Temporal Original (Línea del Futuro de Trunks)

Esta es la línea en la que los Androides 17 y 18 destruyen el mundo y exterminan a casi todos los Guerreros Z. Trunks del Futuro es el único superviviente, entrenado por un Gohan adulto que finalmente es asesinado. Al no haber defensores en la Tierra, esta línea es un mundo postapocalíptico. Para salvar su futuro, Bulma crea una máquina del tiempo con la que Trunks viaja al pasado en busca de ayuda o, posiblemente, lo que pretende es tratar de cambiar su futuro si cambia su pasado (todavía no se conocía qué ocurría si, o bien se creaba una línea temporal alternativa, que es lo que en realidad sucede o, si viaja al pasado y lo cambia, también cambiará el futuro, cosa que no sucede).





En esta línea temporal todo era idéntico a como ocurre en la línea que conocemos en la serie (la segunda) hasta que, pasado el combate de Namek contra Freezer, este viaja a la Tierra con el Rey Cold para vengarse de Goku y sus amigos. Goku se desplaza con la Teletransportación, vence a Freezer y Cold y trae la paz al planeta. Sin embargo, sufre la afección de una extraña enfermedad coronaria que hará que fallezca.



717

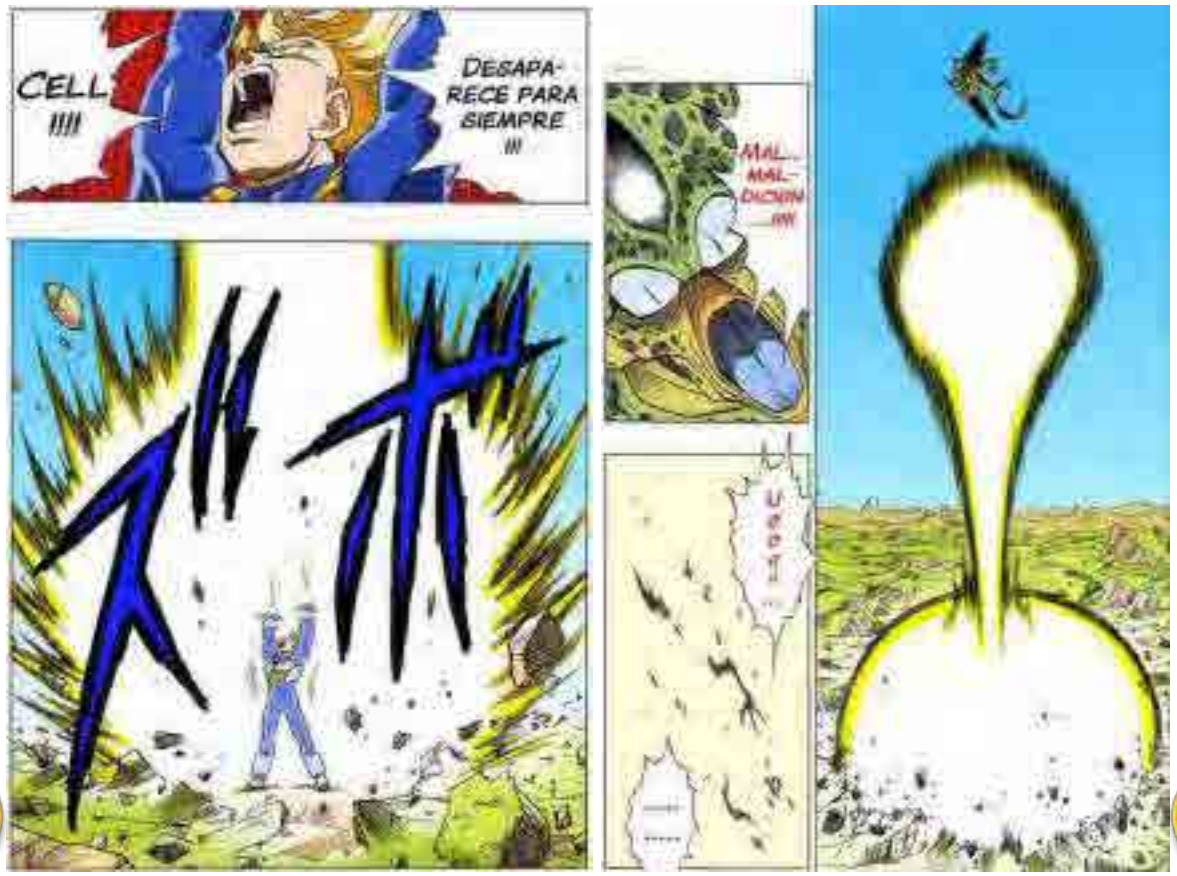
Sin Goku, como se ha comentado, únicamente Gohan y Trunks sobreviven cuando aparecen, poco después, los Androides, siendo Trunks a la postre el que deba hacer por reconstruir su tiempo (puesto que el viajar al pasado, lo que sí le va a proporcionar, es una experiencia y una formación suficientes que le pueda servir para derrotar a los Androides y a Cell). Los Androides en esta época, por cierto, solamente son dos (no se llegó a despertar al nº 16), no son tan fuertes como los de la línea temporal de la serie, pero, por el contrario, son completamente despiadados y sanguinarios.



718



719



Efectivamente, tras volver del pasado, Trunks es capaz de derrotar por él mismo a los Androides y a Cell. Lo hace y comienza a reconstruir el mundo.



En esta línea temporal, posteriormente, aparecerá Babidi con Dabra e intentarán despertar a Majin Bu, cosa que nunca llegará a ocurrir por la intervención de Trunks y el Supremo Kaioshin, que lo toma como aprendiz. Derrotarán al mago y al Rey demoníaco, aunque, en ese proceso, caería el Supremo Kaioshin y, con él, también el Dios de la Destrucción con el que tiene su vida vinculada. Con Bills muerto y Whis desactivado, desde otra línea temporal y otro universo, viaja al futuro de esta línea temporal original Goku Black, que no es sino Zamasu una vez ha intercambiado su cuerpo con Goku y lo ha matado. Aquí busca, en el Universo 11, a su otro yo de esta época y se convierte en inmortal con las Bolas de Dragón. Entonces, se dedican

723



a matar a todos los supremos Kaioshin de todos los universos de esta línea temporal para, así, poder llevar a cabo su plan sin tener a nadie que se les pueda oponer, más allá de Trunks, pero, desde luego, a ningún Dios de la Destrucción ni ningún ángel.

724



Tras volver Trunks al pasado, a la línea donde estuvo para ayudar contra Cell, vuelve con Goku y Vegeta a pelear contra Black y Zamasu. Se fusionan, pero Goku y Vegeta también. A la postre Zamasu logra multiplicarse de manera exponencial y, como último recurso, Goku llama con el botón que Zeno le había dado al Zeno de esa línea temporal (que no era el mismo). Zeno aparece y, enfadado, reconoce que es un desastre esa línea temporal, borrándola de un plumazo (esto es, la línea deja de existir por completo, con todos los universos eliminados de golpe, junto al anillo del tiempo correspondiente).

725



2. Línea Temporal Principal (La de Goku y los Guerreros Z)

Cuando Trunks del Futuro viaja al pasado, crea una nueva línea temporal. En esta realidad, en primer lugar, es él y no Goku quien derrota a Freezer y su padre, advierte a los Guerreros Z sobre la llegada de los Androides y entrega medicina para salvar a Goku de una enfermedad cardíaca mortal. Gracias a esta advertencia, los héroes logran



prepararse y derrotar a los Androides y a Cell antes de que cause estragos. Esta línea es la principal dentro de la historia y la continuidad estándar. Como ya sabemos, en esta línea temporal Goku no muere, aparecen antes los Androides 19 y 20 que los 17 y 18. Despiertan también al nº16. Trunks y Krilin destruyen también el laboratorio de Gero, deshaciéndose de Cell, todavía en esta época en un estado embrionario.

Lo que va después es bien conocido para todo aquél que haya visto o leído la serie: Derrota de Cell, arco de Majin Bu, Dragon Ball Super (antes, Daima, entre Bu y Super) … Y todo esto, en la línea temporal que creó Trunks con su viaje al pasado y que, en gran parte, es el objeto del presente estudio.



3. Línea Temporal de Cell

Cell proviene de una tercera línea temporal donde Trunks del Futuro derrota a los Androides (o consigue desactivarlos sin combate, nunca se llega a aclarar), pero es asesinado por Cell antes de poder viajar de regreso al pasado para poder contar su éxito a Goku y compañía. Cell usa la máquina del tiempo de Trunks y retrocede aún más en el pasado, llegando a la línea temporal principal antes de la llegada de los



728



729



730

Androides, lo que eventualmente lleva a su transformación en Cell Perfecto y la creación de los Juegos de Cell.

Para poder volver, Cell tuvo que involucionar a su estado de huevo y, una vez vuelto en el tiempo, volver a repetir todo su proceso de maduración, de huevo a ser similar a un reptil para, finalmente, llegar a alcanzar su estado de Cell Imperfecto.

En el anime se nos muestran las únicas imágenes pertenecientes a esa tercera línea temporal, la de Cell, en el momento que asesina a Trunks para robarle la máquina del tiempo para así, poder viajar al pasado (a la línea principal de la historia).

Todo esto lo cuenta Cell a Piccolo cuando se creía victorioso en su enfrentamiento y este solamente estaba fingiendo para sacarle cuanta más información, mejor.

4. Línea Temporal Alternativa de Dragon Ball Super (Saga de Goku Black)

Es la que se crea cuando Bills destruye a Zamasu, en el Universo 10, cuando todavía no ha iniciado su plan para derrotar a todos sus enemigos, cambiarle el cuerpo a Goku con las Super Esferas del Dragón y saltar de línea temporal. Se trata de la línea en la que se asentará la serie en adelante (puesto que en la línea 2 original, en el futuro, es en la que Zamasu comete todas sus tropelías; ahora existirá una nueva línea, la principal, libre de Zamasu). También se puede continuar considerando la dos como la original y ésta, la 4, adjudicarla como aquella en la que Zamasu sí cambió su cuerpo con Goku y consiguió hacer todo el mal posible. Es desde este punto donde la historia es nueva y se tendrá (independientemente de la nomenclatura) como la principal.



5. Línea Temporal Nueva de Dragon Ball Super (Nuevo Futuro de Trunks y Mai)

En el punto de la historia principal en la que se ha vencido a Zamasu gracias a la intervención de Zeno (destruyendo, de paso, toda la línea temporal del futuro apocalíptico, esta es, la primera y original) se crea una nueva a continuación cuando Trunks y Mai deciden ir al futuro (que, desde esta línea temporal, sería el pasado), en un momento en el que ni Babidi ni Dabra hayan aparecido para, en caso de hacerlo, detenerlos.

También, para evitar en ese acto que el Supremo Kaioshin muera y, con ello, que muera también Bills (que es lo que ocurre en la línea temporal 1) y que, desde algún momento espacio-temporal en el que Zamasu todavía exista (recordemos que una línea temporal ha sido destruida, pero quedan otras tres). Por lo tanto, la opción que tienen de viaje hacia una de las tres líneas temporales (creando una nueva, a partir de ese momento, con un nuevo anillo) limitaría su viaje a la línea temporal 3 (la de Cell). Ahí, seguramente, no exista Mai. Trunks, desde luego, no… Y tampoco han aparecido Babidi ni Dabra para resucitar a Majin Bu. Las otras dos líneas que quedan (la dos y la cuatro, en la que en el futuro existe Zamasu y en la que no) ya han sido liberadas de Babidi y Dabra, por lo que no tiene sentido viajar a ellas…

Además, el viaje a la línea 3 va más acorde al momento en que Trunks i Mai vivieron.

Dimensiones o líneas de tiempo paralelas de las OVA, DBGT y Heroes.

La mayoría de las películas de *Dragon Ball* están situadas en una o más de una dimensión o línea temporal alterna. Esto es así según explica Toriyama en una de sus entrevistas. De acuerdo a lo explicado en Super con respecto a los Anillos del Tiempo, debe tratarse de alguna otra dimensión y no línea temporal, puesto que, en las tres líneas existentes, la cuarta creada por Bills al matar a Zamasu y la quinta que crea Trunks y Mai al viajar a otro punto espaciotemporal difícilmente pueden acoger en su seno los eventos de la mayoría de las películas. Y, se insiste en la mayoría porque algunas sí ocurren en la línea temporal principal (como, por ejemplo, la de la Batalla de los Dioses, la Resurrección de Freezer, Broly o Super Hero) y, por lo tanto, se consideran canon.

Otra cosa muy diferente es lo que sucede con las películas y las series a cargo de Toei Animation sin la intervención de Toriyama (más allá del diseño de los personajes).

Para poderlo hacer coherente y que todo pueda ser explicado lo mejor posible, además, en conjunto, haremos por agrupar aquellas OVA que pudieron suceder en una misma línea temporal de una dimensión paralela o pudiesen ocurrir, por las fechas, y también por el propio contenido de los filmes, características de los personajes, etc.

Explicación de cada línea temporal paso a paso

La Línea Temporal 1 (La línea original, el Futuro de Trunks) es la base de las otras, desde la que se ramificará la **Línea Principal (que es la línea 2, la de la serie),** la línea alternativa del futuro apocalíptico de Trunks, que es la **Línea 3 (la llamamos línea de Cell**, porque es desde donde proviene el Cell que apareció en la serie en la línea principal), la **Línea 4** (cuya base es la línea principal, aunque se ramificará en el momento en que **Bills mate a Zamasu**) y la **Línea 5, que será creada por Trunks y Mai** al desplazarse a otro momento futuro en el que no hubiesen aparecido Babidi y Dabra o Zamasu (solamente deja opción, como hemos dicho, de viajar a la línea número 3 y ramificarla).



La Línea 1, la Original, el futuro de Trunks, es exactamente igual a la principal, la que hemos podido ver en la serie, tanto en el manga como en el anime, hasta el fin de los eventos de Namek. En el anime ocurre también el pequeño arco de Garlic Jr. (no así en el manga), pero se asume que también en la línea original pasa todo exactamente igual a lo que pudimos ver hasta ese instante.

732



Captura 1: Atendiendo a la primera captura de la línea temporal, cuando Freezer y el Rey Cold viajan a la Tierra para vengarse de Goku, en agosto del año 764, éste aparece con su Transmisión Instantánea y los destruye (por eso están en tonos blancos). Un tiempo después, en el 766, Goku muere por una enfermedad vírica del corazón (aparece en tono verdoso).

En el 767 aparecen los Androides y se enfrentan a los Guerreros Z.

733



Captura 2: Los Guerreros Z son derrotados. Con la muerte de Piccolo, también muere Kami Sama y con él, las Bolas de Dragón. Los dos últimos guerreros que quedan son Gohan y Trunks. Se salvan por ser niños en el momento de la pérdida de los Guerreros Z. Crecen y se preparan para la lucha contra los Androides. Sin embargo, en el enfrentamiento, Gohan muere en el 780 y Trunks confirma que no es rival para ellos, aun consiguiendo la transformación del Súper Saiyajin). Bulma acaba de desarrollar la máquina del tiempo, con lo que va a poder viajar al pasado. No saben si a cambiar algo del pasado podrá cambiar también el futuro o, si, por el contrario, ramificará su historia y se creará una alternativa (a decir por la sorpresa que se lleva cuando descubre los cambios que ha originado su intervención, parece que albergaba la esperanza de poder cambiar su futuro cambiando el pasado, no creando un futuro nuevo y paralelo). Sin embargo, Trunks utiliza la máquina del tiempo y se desplaza atrás, del 784 al 764.



734

Captura 3: Trunks se enfrenta a Freezer, su padre y sus hombres, destruyéndolos a todos ellos. A partir de ese momento la línea temporal se ramifica (por eso aparece una barra vertical con los dos colores de ambas líneas, la primera y original, que era la que discurría hasta ese momento (que hemos coloreado de azul) e historia principal (coloreada roja), con todo en común en el pasado con la azul, la que discurrirá de manera diferente desde ese momento en adelante.

Trunks vuelve al futuro, en su línea temporal y, cuando aparecen los Androides, regresa al pasado para tratar de ayudar. Se va a encontrar con que los seres que aparecen son muy distintos de los que él conoce, cuando ve al número 19 destruido y no lo reconoce.

Goku en esta línea temporal enferma más tarde, justo al enfrentarse a los nuevos Androides que han aparecido. Yamcha se lo lleva a casa y toma la medicina. No muere, sino que se recuperará en unos días. Mientras, como hemos comentado, el nº19 es aniquilado por Vegeta y el 20, el Dr. Gero convertido en Androide, morirá a manos del nº17 al activarlo. Éste, junto a la nº18, activarán al 16, un androide desconocido para Trunks también.

Pese a que se llegan a enfrentar a los Guerreros Z, ninguno resulta muerto. No los exterminan como en el futuro de Trunks, sino que los dejan vapuleados tras el choque, pero sin mayores consecuencias. Van a buscar a Goku que, estando vivo, es su verdadero objetivo. Puede que la programación asesina y descontrolada de los androides de la línea de Trunks se deba a que no tenían a Goku y, por tanto, no tenían objetivo, con lo que tenían que dar rienda suelta a su necesidad de destrucción de alguna forma.

Los Androides de la línea en que Goku vive son muy diferentes. Tras la derrota, Piccolo se dirige a fusionarse con Kami Sama como recurso para vencer. No lo hará hasta que Kami descubre que ha aparecido Cell (el Cell de la Línea 3, que ha viajado al pasado en la máquina del tiempo de Trunks, como ya hemos podido ver anteriormente pero que explicaremos al detalle en su línea) Trunks y Krilin, tras investigar acerca de Cell y la máquina del Tiempo, lo destruyen en esta línea temporal, ya que solamente se trata en este momento de un embrión minúsculo en su máquina de desarrollo.

Piccolo y los Androides enfrentarán a Cell en su primera forma, a fin de que no pueda absorber a nº17 ni 18 para perfeccionarse.

735



Captura 4: No lo consiguen y absorbe a nº17. Esto hace que sus poderes se incrementen desmesuradamente. Trunks entrena junto a Vegeta, alcanzando un poder formidable, pudiendo derrotar a Cell en su segunda forma, pero no logran evitar que absorba a nº18 y consiga alcanzar la perfección de su cuerpo.

Los Guerreros Z al completo, con Trunks y también Mr. Satán, se enfrentan a Cell en su torneo. Resulta vencido por Gohan en Super Saiyajin 2. Además, mueren Goku, el Androide 16 y… El propio Trunks.

Sin embargo, Trunks es resucitado con las Bolas de Dragón y, tras esto, vuelve a su época justo en el momento en que partió.

736



Captura 5: Trunks vuelve y posee un poder muy superior al que tenía cuando partió hacia la línea principal. Enfrenta a los Androides y los derrota con suma facilidad, como hemos visto. También enfrenta a Cell y lo suprime. A partir de aquí, en la serie, se nos pasa a contar lo sucedido en la línea principal, dando por sentado que Trunks podría vivir en su tiempo, al fin, en paz, reconstruyendo el mundo que los Androides habían destruido.

737



Captura 6: En esta línea principal, lo que ocurre a continuación de la derrota de Cell, es la aparición de Babidi, Dabra y Bu en medio de la celebración del 25 *Tenkaichi Budokai.* Tras conocer al Supremo Kaioshin, Kibito, combates contra bu, muertes, resurrecciones, fusiones y absorciones, lo cierto es que, a la postre, Goku vence al Majin Bu original (sin nadie absorbido) lanzándole una Genki Dama. Después, comienzan los arcos de Super, tanto los del Dios de la Destrucción Bills como la resurrección de Freezer (vista en OVA).

738



Captura 7: Es después de estos eventos cuando se retoma la historia de Trunks del Futuro. Siguiéndola de manera cronológica, Trunks tuvo que afrontar también la amenaza de Babidi y Dabra, quienes querían despertar a Bu. Trunks pasó a ser aprendiz del Supremo Kaioshin de su línea temporal y, juntos, pudieron acabar tanto con el Rey Demonio como con el perverso mago. Sin embargo, el coste de esa victoria fue muy elevado, ya que murieron en el proceso Kibito, el Supremo Kaioshin y, con él, también el Dios de la Destrucción Bills, por su vinculación creación/destrucción.

Tras esto, aparece un nuevo enemigo con una apariencia bien reconocible para Trunks: Goku, aunque ataviado de negro y con una sed de destrucción y una crueldad superior, incluso, a la de sus enemigos anteriores en esta línea temporal.

Entonces, Trunks viaja al pasado, a la línea principal, donde pide ayuda a su padre y sus amigos.

739



Captura 8: Se descubre, gracias a una investigación del Supremo Kaioshin (con su anillo del tiempo, para poder viajar por las diferentes líneas temporales y universos), Bills y Whis, que en el futuro de la línea temporal principal, tras los eventos ocurridos en Super (los arcos del Torneo de Poder, Moro, Granola o Black Freezer), Zamasu (recordemos, el Kaio Sama del Norte del Universo 10 y aprendiz de Supremo Kaioshin de Gowasu), había intercambiado el cuerpo con Goku gracias a las Super Esferas del Dragón y lo había asesinado.



740

Captura 9: Zamasu, con el cuerpo de Goku, se pasará a llamar Goku Black y viajará a la línea temporal principal para aprovechar el hecho de la inexistencia de Bills (había muerto, junto a Kaioshin, en la lucha contra Babidi en esta línea) y la desactivación de su ángel, cuestión que la allanaría el camino para poder llevar a cabo su plan, poder eliminar a los Dioses de la Destrucción de todos los universos la línea temporal original asesinando a los Kaioshin de cada uno de estos universos para, así, no tener oposición y apoderarse completamente de la línea temporal.

Sin embargo, con Trunks, viajan desde la línea original Goku y Vegeta.

Se enfrentan a Goku Black y descubren que cuenta con un aliado: El Zamasu de la línea temporal original. Con las Bolas de Dragón se había convertido, además, en inmortal, por lo que la tarea de derrotar a Goku Black y Zamasu inmortal se complicaba exponencialmente.

Goku Black (el Zamasu de la línea principal) descubrió el Zenkai del cuerpo Saiyajin de Goku por lo que, cada vez que resultaba herido, el Zamasu de la línea original (y Kaioshin de su universo) le curaba gracias a los poderes específicos de este cargo y, con cada curación, su poder se multiplicaba. Gracias a ello pudieron enfrentarse a Goku y Vegeta Super Saiyajin God Blue y a Trunks. Sin embargo, se fusionan con los pendientes *Pothala* Zamasu y Goku Black (también Zamasu), creando el Zamasu definitivo. Goku y Vegeta hacen lo propio, dando lugar a Vegetto. En la lucha, gracias a Trunks y su espada de energía, acaban por separar el cuerpo de Zamasu en dos mitades, aunque, el espíritu inmortal de este hace que de cada mitad se multipliquen nuevos Zamasu. Ante la amenaza de cientos de Zamasu, Goku invoca al Zeno Sama de esta línea temporal quien, al ver el caos provocado por Zamasu, opta no ya por destruirlo, sino por borrar toda la línea temporal original. Goku, Vegeta, Trunks, Mai y los Kaioshin escapan a la línea principal.



741

Captura 10: En paralelo a la lucha de Goku y Vegeta contra Zamasu en la línea temporal original, Bills y Whis, en la línea principal, abordan al Zamasu de esta época, quien todavía no había comenzado a llevar a cabo su plan, sino que estaba empezando a esbozarlo y a darle forma, informándose acerca de las capacidades de las Super Bolas de Dragón, la posibilidad de intercambiar el cuerpo con el de un Saiyajin…

Cuando Zamasu es descubierto en sus intenciones de llevar a cabo sus tropelías, descubre su verdadero carácter y ataca a Bills quien, sin el menor esfuerzo, lo borra de la existencia con su técnica de destrucción *Hakai.* Con ello, Bills crea una nueva línea temporal en la que no habrá Zamasu y, por lo tanto, contrariamente a lo que sucederá en el futuro de la principal, aquí ya no podrá intercambiar el cuerpo con Goku ni matarlo.

Esta nueva línea temporal, la cuarta, es en todo idéntica a la principal, salvo en este detalle de la eliminación de Zamasu y, por lo tanto, pasará a ser la línea que se siga en la serie. Será la línea principal, una línea libre de Zamasu. Este extremo se ejemplifica y se clarifica muy brevemente en el propio manga de Super, donde se explica los saltos de Zamasu entre líneas temporales y la ramificación en dos de la línea temporal principal, entre la que sí existirá Zamasu y la nueva, donde no existirá Zamasu.

La pregunta es… ¿No podría Zamasu de la línea temporal principal, ante la imposibilidad de viajar a la línea original (erradicada) viajar a otra época de otra línea temporal? La respuesta es sí, claro, aunque en las demás líneas sí existe el Dios de la Destrucción, que puede frenar en seco las acciones del aprendiz de Kaioshin corrupto.

Trunks y Mai, desde la línea principal (ya sin Zamasu) dicen que pretenden viajar al futuro y hacer vida allí. Bulma les dice que tendrán que convivir con ellos mismos si viajan al futuro, aunque Trunks le indica que quieren viajar a una línea o momento en el que no hayan aparecido Babidi y Dabra o Zamasu, con el fin de poder ayudar y proteger al Supremo Kaioshin (y con ello evitar la muerte del Dios de la Destrucción, quien puede vencer fácilmente a Zamasu). Eso deja solamente una opción, como hemos explicado anteriormente, puesto que la línea original (la suya) ha sido defenestrada, en la principal (con Zamasu) y su nueva ramificación (sin Zamasu) ya han aparecido y han sido derrotados Babidi y Dabra: la línea 3, que es la línea de Cell, originando una nueva línea.

742



Captura 11: Ese viaje a la línea de Cell (el que viajaría a la línea principal tras asesinar a Trunks al constatar la inexistencia de los Androides, desactivados con el control remoto de esta época) sería el único posible en las condiciones que describe Trunks, puesto que en esta línea es, como hemos insistido, en la única en la que todavía no se habían manifestado Babidi ni su esbirro Dabra. Por supuesto, tampoco Zamasu. Y es la única opción y la más inteligente por parte de Trunks, ya que es, además, su época de base, pudiendo reconstruir un tiempo que le es bien conocido (aunque sea, por muy poco, una nueva línea temporal) y así evitar que Zamasu salte aquí desde cualquier otro punto del espacio/tiempo en el que aún exista, lleve a cabo su plan y se repita lo que intentó en la línea principal.

Líneas temporales de dimensiones o mundos paralelos: La cosa no queda aquí, ya que nos encontramos con que existen una serie de eventos que son imposibles o de muy difícil encaje dentro de la línea temporal principal de la serie o alguna de sus ramificaciones. Directamente, hay eventos que son radicalmente diferentes y no es que puedan encajar o no, sino que los roles, relaciones y filiaciones de los personajes, así como los hechos que ocurren, son totalmente distintos de los que conocemos.

Comenzando por la **línea temporal del Imperio de Mifan**, por tratarse de la que, de base, parte con mayores diferencias.











En cuanto la cronología, se situaría al mismo tiempo que en el momento en que Goku y Krilin entrenan con Mutenroshi para acudir al 21 *Tenkaichi Budokai*. Sin embargo, como ya vimos al analizar el Torneo de Mifan, optan por acudir aquí (quizá no hay un *Tenkaichi Budokai* oficial, sino este en la realidad de esta dimensión).

Empezando por Chaoz, a quien sitúan como Emperador y siguiendo por Tenshinhan, su guardaespaldas personal, ambos están en un rol que no les corresponde respecto a la serie, donde únicamente son alumnos de artes marciales del Maestro Tsuru, de la Escuela de la Grulla.

Precisamente Tsuru también ocupa un cargo que no ostenta en la serie y es bien diferente: El de Ministro del Emperador. Tao Pai Pai, hermano de Tsuru, es General del Ejército de Mifan, en vez de asesino a sueldo que va por libre y trabaja, eventualmente, para la Red Ribbon en la serie. El General Blue es Teniente en el Ejército de Mifan y, el Sargento de Hierro, ocupa el mismo cargo que tenía, pero en vez de estar también en el Ejército de la Cinta Roja. En el tiempo, conocemos a muchos de los personajes antes de hora, respecto a la serie y, tampoco sabemos cómo continúa, más allá de los hechos que se nos muestra.

Línea temporal de las OVA canónicas: Estas se corresponden a las OVA que encajan a la perfección y forman parte de la historia oficial, la de la serie y línea temporal principal. Las OVA que encajan y son oficiales son aquellas correspondientes a *Dragon Ball Super*.

748



Captura 12: Sin contar con los especiales de Bardock (en el que regresa al pasado por una especie de agujero de gusano generado por la explosión del planeta Vegeta y el que aparece Tarble, el hermano de Vegeta, en la celebración de los Guerreros Z por la victoria contra Majin Bu, tenemos cinco historias que, sin entrar directamente en la serie, tienen perfectamente acogida en la línea temporal y se consideran canon.

Se tratan de ***Dragon Ball: Minus***, la historia de Bardock desde un prisma distinto al de la película de los 90, ***La Batalla de los Dioses***, donde hace acto de presencia Bills, Dios de la Destrucción, ***La Resurrección de Freezer***, con la reaparición del tirano y su nueva transformación, ***Broly***, donde la historia de la destrucción del planeta Vegeta, los años de nacimiento de los diferentes personajes y otros detalles, como el carácter, la vida que habían llevado, etc. son bastante diferentes a la película del Super Saiyajin Legendario, también de los 90. Por último, tenemos la última de las OVA's canónicas, ***Dragon Ball Super: Super Hero***, con la reaparición de la Red Ribbon, la creación de nuevos androides y Cell Max, así como poderosas transformaciones de Gohan y Piccolo.

Están, todas ellas, encuadradas entre la victoria contra Majin Bu y el 28 *Tenkaichi Budokai*, por lo que se sigue perfectamente todo el arco de Super en el orden que hemos comentado, además de con los eventos que se desarrollan en la serie correspondientes a los torneos de Champa y de Poder, la saga de Zamasu, Moro y Granola.

749



Captura 13: Básicamente, la línea temporal que nos ocupa a continuación es la conformada por las películas de los años 90, las cuales nos ofrecieron alternativas frescas y diferentes de los que veíamos en la serie y suponían desafíos no solamente para los Guerreros Z, sino también para los aficionados, los cuales nos devanábamos los sesos intentando ubicar, de una manera lógica y correcta, cada una de las OVA donde le correspondía en la línea temporal principal, la de la serie. Sin embargo, y visto desde la

distancia de los años que han transcurrido, es imposible del todo ubicar prácticamente la totalidad de las OVA, aunque, sí que es verdad, existe alguna que otra que no tendría tampoco mayor inconveniente en cuadrar, más o menos con calzador, entre los diferentes eventos de la serie.



En la película ***Dragon Ball Z: El Último Combate***, la protagonizada por Bardock, no tiene problema de temporalidad ya que está situada en la misma época en que se destruye el planeta Vegeta según la serie. Sin embargo, ofrece conflicto ya que tanto en manga como en anime aparece un flashback de Freezer donde aparece Bardock, el que conocemos de los 90 y, también aparece en Super el Bardock reestilizado y con una historia… diferente.

En la película no aparece Gine, la madre de Goku y, sin embargo, sí lo hace todo el escuadrón saiyajin de Bardock (en *Broly* realizan un pequeño cameo al inicio de la cinta, cuando están rindiendo pleitesía a Freezer y al Rey Cold, y nada más). Goku acaba de nacer, mientras que en la versión moderna es un niño pequeño de dos años (Broly, quien nace el mismo día que Goku en la versión antigua en la moderna es, incluso, más mayor: Tiene siete años).

La resolución es, eso sí, la misma: Goku es enviado a la Tierra y el planeta Vegeta deja de existir, a manos de Freezer. A partir de ahí, comienza la historia de *Dragon Ball*.

En ***Dragon Ball: La Leyenda de Shenlong***, Goku, conoce a Bulma, y juntos emprenden una aventura que los enfrenta al villano Gurumes, quien ha transformado su reino en un lugar desolado debido a su deseo insaciable de comida, originado por el poder de unas gemas preciosas encontradas junto a las Esferas del Dragón; con la ayuda de Oolong y Yamcha, logran impedir que el rey use el deseo de Shenlong para su propio beneficio y restauran la paz en la región. Es el primer villano al que enfrentan, en vez de a Pilaf y su banda por lo que sería un inicio de la serie diferente (y no tiene por qué no ser la base de la línea temporal de las películas).

En ***Dragon Ball: La Bella Durmiente en el Castillo del Mal*** (1987), Goku y Krilin, buscando ser discípulos del maestro Mutenroshi, son enviados a rescatar a una supuesta princesa en un castillo oscuro habitado por el demonio Lucifer, quien planea usar su poder para desatar la oscuridad eterna sobre la Tierra; con la intervención de Bulma y la lucha de Goku contra los monstruos del castillo, finalmente derrotan a Lucifer y destruyen el

cañón que usaría para sumir al mundo en tinieblas. Se trataría de un segundo posible inicio de la línea temporal o, una continuación, además, de la OVA anterior.

En ***Dragon Ball: Aventura Mística***, la historia, como hemos dicho, se sitúa en un mundo alternativo donde Goku y Krilin son entrenados por el maestro Mutenroshi en un reino gobernado por Chaoz, un emperador manipulado por el general Tao Pai Pai y Muten Tsuru, quienes planean eliminar a todos los opositores para consolidar su dominio; durante el torneo de artes marciales, Tenshinhan, inicialmente leal a los villanos, descubre la verdad sobre sus actos y se une a Goku para derrotar a Tao Pai Pai y restaurar la paz en el reino. Es absolutamente imposible de engarzar a las dos anteriores OVA, por lo que le hemos dado un trato diferente y su propia línea temporal.



En ***Dragon Ball Z: Garlic Jr. Inmortal***, Garlic Jr., el hijo del antiguo enemigo de Kami Sama, busca venganza y usa las Esferas del Dragón para obtener la inmortalidad, secuestrando a Gohan para conseguir la última esfera; Goku y Piccolo unen fuerzas para enfrentarlo en su castillo, pero al ser inmortal, no pueden derrotarlo físicamente, aunque logran encerrarlo en la *Zona Muerta* creada por él mismo, sellándolo en otra dimensión. Esta OVA se podría situar justo antes del enfrentamiento contra Raditz, en caso de poder colocarse en la línea de tiempo principal. Es una de las películas que menos costaría de convertir en canon, puesto que los hechos no se solapan con ningunos otros, en tanto ocurran en el momento que hemos dicho.



En ***Dragon Ball Z: El Hombre Más Fuerte del Mundo***, el Dr. Kochin revive a su maestro, el Dr. Willow, quien busca el cuerpo más fuerte para trasladar su cerebro cibernético y retomar sus investigaciones; sus secuaces capturan a Mutenroshi y a Piccolo y atacan a Goku, Krilin y Gohan en la Fortaleza del Hielo, donde Goku finalmente destruye a Willow con una Genki Dama antes de que logre su cometido. Esta película es muy complicada de situar en el tiempo, ya que forzosamente ha de ser tras el entrenamiento de Goku con Kaio Sama y antes de la partida a Namek… El problema es que entre medias se sitúa el combate contra Vegeta y Nappa y, además, no deja un segundo de margen desde que Goku vuelve del otro mundo para combatirlos y va, directo, al hospital. Únicamente podría ser (caso

de ser) si se restableciese de manera inmediata con las semillas senzu, en vez de estar días en el hospital.



753

En *Dragon Ball Z: La Superbatalla*, Turles, un saiyajin superviviente y líder de un grupo de piratas espaciales, planta el Árbol Sagrado en la Tierra para absorber su energía, debilitando a todos sus habitantes; aunque Goku y sus amigos intentan impedirlo, el poder de Turles, quien se alimenta del fruto del árbol, es descomunal, pero finalmente es derrotado por una Genkidama formada con la energía restante del planeta. El problema de continuidad es exactamente el mismo que con la película anterior, aunque se agrava notablemente: Participan en el combate todos los Guerreros Z que murieron contra Nappa y Vegeta por lo que, además, tendrían que resucitarlos. Imposible. En la línea alternativa podría, eso sí, suponer un combate análogo, no apareciendo Vegeta nunca por la Tierra y sí Turles, que haría de él… Encontrándose ya con Vegeta en Namek. Salvo esta posibilidad, no encajaría ninguna otra.



754

En ***Dragon Ball Z: El Súper Guerrero Son Goku*** se sigue la llegada a la Tierra de Lord Slug, un namekiano exiliado con un ejército de secuaces que busca conquistar el planeta. Utilizando su nave, emite un humo o vapor oscuro que provoca un frío extremo para terraformarlo y esclaviza a la humanidad. Goku y sus amigos intentan detenerlo, pero Slug demuestra ser un enemigo formidable, revelando que pertenece a la casta de los super namekianos, seres extremadamente poderosos. Tras una brutal batalla, Goku se ve superado, pero al borde de la derrota, experimenta un estado de furia cercano al Super Saiyajin, lo que le da la fuerza para enfrentarlo nuevamente. Sin embargo, la clave para la victoria resulta ser Piccolo, quien sacrifica su energía para fortalecer a Goku. Finalmente, Goku derrota a Slug con un poderoso golpe y una Genki Dama aprovechando la luz del Sol, destruyendo la nave y devolviendo la Tierra a la normalidad. Esta película podría darse en una realidad en la que Goku consiguiese vencer a Freezer sin haberse transformado en Super Saiyajin, sino por otros medios (como con el ataque del Kamehameha con el Kaio Ken X20 o, con la misma Genki Dama: en ambos Freezer reconoce haber estado a muy poco de morir, volviendo a la Tierra posteriormente y

enfrentando a Slug, estando a punto de alcanzar el Super Saiyajin, pero, como comentamos, llegando únicamente a ese estado de "falso" Super Saiyajin. El hecho de que ni Yamcha, ni Chaoz ni Tenshinhan interviniesen en la lucha refuerza la idea de que se trata de un evento donde se lucha, de un modo casi consecutivo, tras volver de Namek (Goku podría no haber pasado por Yadrat y haber vuelto, incluso, con Gohan, Bulma, Krilin y Piccolo en su nave).

755



En ***Dragon Ball Z: Los Mejores Rivales***, Cooler, el hermano mayor de Freezer, descubre la existencia de Goku y decide exterminarlo para restaurar el honor de su familia, atacando la Tierra con su escuadrón de élite; durante el combate, se transforma en una fase superior a la de Freezer, pero Goku logra vencerlo usando un Kamehameha que lo empuja hacia el sol, destruyéndolo aparentemente. Esta película podría ser perfectamente continuación de la anterior, ya que Goku no combate contra Cooler como Super Saiyajin hasta el final de la película, cuando sufre un ataque de ira. Por lo visto, antes de esto, no es capaz de utilizar esta transformación, puesto que no lucha en ningún momento contra Cooler así, sino con el Kaio Ken y va en consonancia con lo ocurrido anteriormente con Slug: Venció a Freezer sin haberse transformado en Super Saiyajin. La película se podría situar en cualquier momento anterior a la aparición de los Androides (incluso, anterior a la llegada de Mecha Freezer y el Rey Cold, en caso de que llegasen y Freezer no hubiese muerto).

756



En ***Dragon Ball Z: Guerreros de Fuerza Ilimitada***, Cooler regresa como *Metal Cooler*, reconstruido con la tecnología del Núcleo Big Gete Star, un sistema parasitario que absorbe planetas; cuando Goku y Vegeta viajan al Nuevo Namek para ayudar a sus habitantes, son superados por un ejército de robots altamente poderosos y, además, también de réplicas metálicas de Cooler, pero tras descubrir que el original controla todo desde la nave, logran destruir el núcleo y acabar con la amenaza. Podría situarse en un momento entre la lucha contra Cell perfecto o justo antes de la lucha contra los Androides 16, 17 y 18.

757





758

En ***Dragon Ball Z: Los Tres Grandes Super Saiyajin***, el Dr. Gero dejó activados tres androides más (13, 14 y 15) quienes buscan eliminar a Goku, llevando la batalla a una zona ártica donde el androide 13 absorbe los núcleos de los otros, Vencidos por los otros dos Super Saiyajins) para transformarse en una versión aún más poderosa; Goku, al recibir ayuda de Vegeta y Trunks, logra vencerlo usando la energía de la Genkidama mientras está en estado Super Saiyajin. Esta película debería situarse, en caso de caber en alguna parte, justo antes de la lucha contra Cell perfecto, ya que está Trunks del futuro en la línea "principal" (y lo entrecomillamos porque sería esta línea del mundo paralelo de las OVA, salvo que pudiese ser de la principal normal).



759

En ***Dragon Ball Z: Estalla el Duelo***, Broly, un saiyajin de fuerza descomunal nacido el mismo día que Goku (en esta línea, no así en la principal de la serie), siente un odio irracional hacia él debido a que su llanto lo perturbó en la incubadora; su padre, Paragus, cree poder someterlo con un control mental y atrae a Vegeta y compañía a un planeta que sería destruido por un cometa, pero Broly, al liberarse, muestra su aterrador poder y derrota fácilmente a todos hasta que Goku, con la energía de sus aliados, logra darle un golpe final en el pecho que lo hace desaparecer en la explosión del planeta. También podría situarse en el momento exacto previo al Torneo de Cell, donde está presente Trunks del Futuro y el resto de Guerreros. Sin embargo, teniendo a Cell esperando en su ring, irse a lidiar con el Saiyajin Legendario, estando de celebración previamente antes de eso en los cerezos en flor… Cuanto menos, arriesgado.



760

En ***Dragon Ball Z: Los Guerreros de Plata*** se narra la llegada de Bojack y su banda de piratas galácticos, un grupo de despiadados mercenarios intergalácticos que habían sido sellados por los Kaio, pero que quedaron libres tras la muerte de Kaio del Norte en la batalla contra Cell. Aprovechando un torneo de artes marciales organizado por Mr. Satan, Bojack y sus secuaces—Bujin, Zangya, Bido y Kogu—se infiltran y comienzan

a eliminar a los competidores, enfrentándose a los Guerreros Z. Trunks, Piccolo y Vegeta son derrotados, dejando a Gohan como la última esperanza. En un combate brutal, Bojack demuestra su enorme poder y somete a Gohan, pero cuando todo parece perdido, la aparición del espíritu de Goku desde el Otro Mundo le da un impulso de ánimo. Enfurecido, Gohan alcanza el estado de *Super Saiyajin 2*, desata todo su poder y elimina fácilmente a los secuaces de Bojack antes de acabar con el propio líder con un devastador puñetazo atravesando su pecho, restaurando la paz en la Tierra.



En ***Dragon Ball Z: El Regreso de Broly***, Broly sobrevive y aterriza en la Tierra, congelado en el Polo Norte hasta que el llanto de Goten lo despierta; en un combate brutal contra Gohan, Goten y Trunks, es derrotado cuando el espíritu de Goku se une a sus hijos para lanzar un Kamehameha que lo destruye. Esta película se podría colocar en cualquier momento anterior al 25 *Tenkaichi Budokai*, con Gohan ya adulto, Goten y Trunks Super Saiyajin, Videl ya conociendo a Gohan y Goku muerto. Es de las películas que mejor podrían caer dentro del canon, temporalmente hablando.



En ***Dragon Ball Z: El Combate Definitivo***, un grupo de científicos crea a Bio Broly, una versión artificial del guerrero, pero un accidente lo convierte en una masa de lodo mutante; Goten, Trunks y N°18 lo enfrentan hasta que el agua del océano lo descompone completamente. Esta película es la única que nos dice con exactitud cuándo ocurre: Al día siguiente de la finalización del 25 *Tenkaichi Budokai,* cuando la nº 18 va a casa de Satán a cobrar lo acordado por dejarse vencer y que él se proclamase Campeón Mundial.



En ***Dragon Ball Z: ¡Fusión!,*** en el Otro Mundo, un error en la máquina de depurar almas hace que Janemba transforme el Infierno en un caos, enfrentándose a Goku en un combate donde demuestra una fuerza inigualable; Vegeta llega para ayudar, y al fusionarse, crean a Gogeta, quien destruye a Janemba con facilidad. Esta OVA podría ocurrir solamente en

un breve instante, mientras Goku y Vegeta están muertos a la vez. Esto sucede después de que Vegeta se sacrifique contra Majin Bu. Sin embargo, la aparición de todos los enemigos que se dispersan por haberse roto la máquina de purificar almas, a la vez que Bu va deambulando suelto por la Tierra… Sería enrevesado, aunque podría darse el caso, mientras Satán está conviviendo con él y tratando de conseguir la paz sin la lucha.

764



En ***Dragon Ball Z: El Ataque del Dragón***, Goku y sus amigos liberan a Tapión, un guerrero atrapado en una caja de música junto con Hildegarn, un monstruo colosal que fue separado en dos mitades; cuando el ser se completa, Goku lo vence transformándose en Super Saiyajin 3 y usando el Puño del Dragón, acabando con la amenaza y devolviendo la paz. Esta película podría situarse de un modo bastante sencillo, anteriormente a los eventos de *Dragon Ball Super* y posteriormente a la derrota de Bu. Sin embargo, el ataque que emplea Goku para vencer a Hildegarn sugiere que no va a continuar la serie en esta línea temporal por los derroteros de Dragon Ball Super, sino que continuará hasta alcanzar el inicio de *Dragon Ball GT* (donde los personajes, los ataques y demás van en consonancia con esta última película de *Dragon Ball Z*).

765



Por último, tenemos la OVA ***Dragon Ball Z: El plan para erradicar a los Saiyajin*** en la que el Dr. Raichi, un Tsufur superviviente, crea una máquina para replicar las almas de los caídos en combate y persigue a los saiyajins para vengarse y darles muerte. Hatchiyack es su creación final y la amenaza que deben derrotar para salvarse y borrar del mapa el peligro que supone semejante ser.

766



Puede ser, por lo tanto, la línea temporal del mundo paralelo de las OVA aquella que dé pie, posteriormente, a los arcos de ***Dragon Ball GT*** y, por ende, continuar con la no oficialidad de toda esta línea paralela, no siendo nada reconocido como canon.

767



Para finalizar… Cabe destacar la posibilidad de que la línea de Mifan sea la precursora de los personajes de ***Super Dragon Ball Heroes*** del mundo paralelo… Como Goku o Vegeta Xeno.


LINEA 1 (FUTURO DE TRUNKS)
LINEA 2 (HISTORIA PRINCIPAL)
LINEA 3 (FUTURO DE CELL)
LINEA 5 (CREADA POR TRUNKS Y MAI AL VIAJAR A OTRA LINEA)
LINEA OVA 1 (HISTORIA OFICIAL)
LINEA OVA 3 (IMPERIO DE MIFAN)

DRAGON BALL

b) El Universo Xeno – *What if...?*





b. EL UNIVERSO XENO – *WHAT IF?*

El Universo Xeno es, en Dragon Ball, una realidad hoy día. Tanto es así que dispone de varios cómics no oficiales, aunque lanzados por la misma editorial que publica los oficiales, así como su adaptación correspondiente al anime, llevada a cabo por la misma animadora que ha hecho realidad la serie. ¿Cómo es eso posible? Muy sencillo… A los aficionados les encanta especular con qué podría pasar si ocurriese tal cosa o tal otra en lugar de la que ocurrió realmente… Y es algo que se ha ido viendo materializado en diferentes soportes para ir, poco a poco, revisando la historia oficial y creando unas historias alternativas, a cada cuál de ellas más apasionante.

El universo Xeno es, similar al punto que hemos visto anteriormente, pero, de manera totalmente ilimitada. Fue el propio Toriyama, con las primeras OVA's, quien introdujo el concepto Xeno: Pudimos ver qué sucedería si, en vez de Pilaf, el primer villano fuese otro, que necesita manjares exquisitos y en cantidades industriales… También, qué ocurriría en caso de que se adentrasen en el mundo demoniaco Goku y Krilin o, también, qué es lo que sucedería en caso de que pasase lo que se nos cuenta en la historia del Imperio de Mifan…

Este universo Xeno se amplía en la propia serie con los viajes en el tiempo de Trunks, primero, de Cell, después y también todos los movimientos ocurridos en el arco de Zamasu. Aquí se puede ver qué resultado se obtendría si, en vez de ser Goku quien derrota a Freezer y su padre lo hace Trunks o, si en vez de morir de la enfermedad cardíaca, Goku se restablece.

Sin embargo, hay muchos arcos que no se dan en la serie y que, sin embargo, los fans siempre han ensoñado, fantaseando qué ocurriría en un supuesto concreto.

Pues bien, ha habido numerosas manifestaciones de productos con licencia, altamente populares y con supervisión, muchas de ellos, del mismísimo Toriyama: Los videojuegos. Y, aunque no sea este el apartado dedicado a estos, los videojuegos han llevado consigo múltiples historias alternativas que podrían darse y que se manifestaban como un bonus o una historia a completar si se completaba primero la historia principal. Pondremos algunos ejemplos:



769

En el juego ***Dragon Ball Z: Super Saiyajin Densetsu***, para SNES, al final, tras vencer a Freezer en Namek y ver todos los créditos, nos aparece Vegeta quien, en el propio Namek, se convierte en el enemigo final. ¿Y si Vegeta se hubiese convertido en Super Saiyajin en ese momento, en Namek? ¿Podría haberle vencido Goku?

Es un ejemplo temprano, pero ya apasionante.



770

En el ***Dragon Ball Budokai***, para PS2, hay diferentes historias alternativas. En la primera de ellas, titulada *Vegeta, Príncipe Saiyajin,* Vegeta consigue derrotar a Goku en su primer enfrentamiento. En un diálogo con Yajirobe, este le recuerda a Nappa, quien acababa de morir. Vegeta, encolerizado por haber perdido a un camarada saiyajin, se convierte en Super Saiyajin, mientras él mismo no salía de su asombro.



771

La segunda es *El Verdadero Gobernante*, en la cual Freezer ve cómo no llega a tiempo para pedir su deseo, igual que en la historia original. Lleno de ira, mata a Gohan sin transformarse. También mata a Piccolo. Para enfrentarse a Vegeta, pasa directamente a su forma final, sin pasar por la segunda ni la tercera (cosa que hizo, igualmente, en la OVA *Dragon Ball Z. La Resurrección de Freezer*). Lo mata y, cuando llega Goku y ve a todo el mundo muerto, se

transforma en Super Saiyajin. Freezer, esta vez sí, vence a Goku y llega para pedir su deseo a Porunga, quien reaparece momentáneamente, igual como sucede en Z (no debería ser, puesto que sin Piccolo no hay Esferas de Dragón de la Tierra, y no podría haber resucitado nadie en Namek, tampoco el Saichoro, pero bueno…). Acaba, una vez ha adquirido la vida eterna, planeando su ataque de venganza al planeta Tierra.



772

A continuación, tenemos una graciosa historia alternativa donde Cell se enfrenta al Androide 16 y lo vence, en su primera forma. Esto le permite absorber a nº 17 y, cuando está a punto también de absorber a nº 18, Krilin se entromete y resulta absorbido, reduciendo no solo el tamaño de Cella a uno similar al de un Cell Jr., sino también bajando su poder de pelea drásticamente.



773

Yamcha y Tenshinhan enfrentan al bioandroide, obteniendo una ajustada derrota el primero, pero, acto seguido, siendo atacado por el Kikoho, de Tenshinhan. Cell despierta sobresaltado y asustado, en medio de la noche, en el escenario que había Creado para su torneo, asegurando que diez días de plazo era demasiado largo…



774

En *La leyenda de Mr. Satán*, el héroe de la Tierra no solamente

dice que es fuerte, sino que en realidad es muy, muy poderoso. Reta a todos los luchadores de los Juegos de Cell, uno por uno, y los vence a todos… Simplemente porque es el grande y poderoso Mr. Satán. Si alguien quiere saber todos sus secretos, lo único que debe hacer es comprar su libro, si hay unidades Disponibles.



775

En el ***Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2***, también para para PS2, tenemos una historia que se llama *Hermanos del Destino*. Raditz, en su primer encuentro con Piccolo, es derrotado. Utiliza un Saibaiman, pero este, viendo a Piccolo superior, ataca a Raditz, quien pierde la memoria. Va con Goku y Gohan, entrenando con ellos y pasando una temporada agradable. Finalmente, recupera la memoria y combate contra Piccolo y Goku, a quienes vence, pero, a la hora de acabar con ellos, recuerda los días que ha pasado junto a su hermano y sobrino y decide marcharse. Viaja con su nave y la hace colisionar con las de Vegeta y Nappa, causando su muerte en el espacio exterior y salvando así la Tierra. En esta historia, Raditz confunde mucho a Goku con Bardock y dice que tenía sueños con este.



776

En *Hermosa Traición*, Zarbon se entera de los planes de Freezer para pedir la vida eterna y, queriendo ese deseo para él, decide traicionarlo. Pero, lo que de verdad deseaba era la eterna belleza. Para ello, informa a Cooler de la existencia de las Bolas de Dragón. Freezer llama a las Fuerzas Especiales Ginyu, a quien Zarbon logra derrotar y, posteriormente, se hace con todas las bolas y pide su deseo. Zarbon solamente utiliza el primer deseo. El segundo y el tercero son utilizados por Krilin para resucitar a los caídos en la Tierra y teletransportarse allí desde Namek (Porunga no podía conceder el deseo de resucitar a más de una persona a la vez). Freezer se entera de la traición de Zarbon y le da una soberana paliza. En ese momento llega Goku, quien interviene y ayuda a Zarbon para, juntos, huir a la Tierra. Sin embargo, antes

de eso, Goku es teletransportado a la Tierra y Zarbon cae con la explosión de Namek, provocada por la cólera de Freezer.



777

Otra historia alternativa en este videojuego corresponde a *Rivales predestinados*. En ella sucede un modo distinto de acontecer los eventos del 25 *Tenkaichi Budokai*, donde ni Gohan ni Videl participarían, Piccolo no reconocería al Kaioshin, Goku y Vegeta se enfrentarían, tanto en el torneo como fuera de él, posteriormente y, después, lucharían contra Dabra, lo derrotarían y destruirían la nave de Babidi, no teniendo que luchar jamás contra Majin Bu.

El título ***Dragon Ball: Budokai Tenkaichi 3***, último de esta saga de videojuegos para PS2, nos trae nuevas historias con finales alternativos tanto o más interesantes como los vistos anteriormente ya que el abanico de personajes es enorme y muchos dan un juego tremendo para las historias alternativas.



778

La primera de ellas es *Goku contra Arale*, donde este viaja al encuentro de la pequeña niña robot en Villa Pingüino y pelea contra ella. Arale toma el combate como un juego, pero es una rival tremendamente fuerte. Goku vence de manera ajustada y se enorgullece de su fuerza, quedando ambos como grandes amigos.



779

A continuación, se muestra una historia muy interesante y que tiene claras inspiraciones en la historia de Terminator 2. El Dr. Gero, viendo que no es capaz de vencer a Goku y los Guerreros Z cuando son

adultos, envía a través del tiempo al Androide nº16 al pasado, cuando Goku era un niño, en el arco de la Red Ribbon, para destruirlo. Sin embargo, cuando esto está a punto de ocurrir, el Androide nº8 interviene y se interpone en el camino de 16. No solamente eso, sino que, al ser enfurecido, el nº8 despliega un enorme poder que sirve para derrotar al teórico androide mecánico más poderoso.



780

La tercera historia alternativa, *Batalla Galáctica,* narra una guerra total entre los Saiyajin y Freezer, con su ejército. En esta historia de rebelión, el Príncipe Vegeta mata a Kiwi y Dodoria. Fasha trata de ayudar contra Zarbon, pero no es lo suficientemente fuerte como para conseguir derrotarlo y muere. Bardock interviene y, al ver que Fasha ha muerto, se encoleriza y vence a un Zarbon transformado. Freezer interviene y mata al Rey Vegeta y también al Príncipe, por lo que solamente queda Bardock para hacerle frente. Tras un duro combate, logra vencer a Freezer y, al final del capítulo, alienta a Kakarot a convertirse en el más fuerte de los saiyajin.



781

La última historia alternativa de este juego corresponde a *Una ayuda inesperada*. Es una divertida variación de la realidad cuando, en un momento en el que llegan Freezer y el Rey Cold a la Tierra, como sucede en la serie, pero ni Goku ni Trunks aparecen para detenerlos. Casualmente, quien está cerca de esa zona es Akkman (Devilman, en algunas traducciones), quien logra vencer a uno de los esbirros de Freezer y, posteriormente, también se encarga del tirano con su *Akkumait*, una técnica que hace crecer el mal interior de un enemigo hasta hacerlo explotar (a mayor mal en un enemigo, más efectiva es esta técnica). Posteriormente, el Rey Cold intenta vengarse, pero cae del mismo modo por el *Akkumait*. Akkman se jacta de ser el más poderoso al final de esta historia.

Sin embargo, de entre todos los videojuegos que plantean historias alternativas, el que se lleva la palma es el ***Dragon Ball Sparking Zero***. En él se pueden jugar arcos enteros con personajes determinados para elegir caminos muy distintos que estos personajes deberán recorrer, con efectos en la historia nuevos e inesperados.



782

What If 1- ¿Qué pasaría si Goku luchara contra Raditz de otra forma?

La primera historia alternativa nos plantea el ataque a Raditz no con Piccolo, sino con Krilin, por no confiar en el todavía malvado namekiano. Mutenroshi también ayudará y Piccolo, finalmente, también. En este nivel colaboran todos para vencer a Raditz. Goku aguanta el tiempo suficiente para que Krilin cargue un Kienzan. Antes, Gohan ataca con su clásico cabezazo mientras Krilin carga el Kienzan. Cuando lo lanza, falla, pero Mutenroshi consigue paralizar a Raditz, hecho que aprovecha Piccolo para lanzar un Makankosappo. Este detalle cambiará completamente la historia, puesto que aquí Goku no morirá.



783

Vegeta y Nappa se enterarán igualmente de la existencia de las Bolas de Dragón, por lo que del mismo modo acudirán a la Tierra. Los Guerreros Z se tendrán que preparar para la lucha, con la diferencia que Goku estará con ellos en vez de presentarse ante Kaio Sama. En esta versión Gohan continúa entrenando con Piccolo, puesto que Goku así lo consiente.

A la llegada de los saiyajin, Goku se encuentra ya con los Guerreros Z, por lo que estos no tienen que enfrentar a Nappa, sino que Goku lucha contra él. Las versiones de los Guerreros Z, por haber entrenado junto a Goku, son más fuertes que los de la historia original. Goku, gracias a su entrenamiento, lograría vencer a Nappa con relativa facilidad. Vegeta acabaría con él, igual como en la serie.



784

Dada la diferencia de poder existente entre Vegeta y este Goku, en vez de enfrentarlo solo, lo hará junto a Piccolo y Tenshinhan, los dos compañeros más poderosos Disponibles. Los demás se retirarán para no estorbar en el combate. Vegeta, herido, pero no derrotado, decide transformarse en Ozaru. Krilin arma un plan, consistente en cegar a Vegeta con un triple Taiyo Ken, suyo, de Goku y de Tenshinhan, y cortarle la cola con un Kienzan.



785

Una vez Vegeta vuelve a la normalidad, es atacado por Yamcha, Gohan y Piccolo con sus mejores técnicas a máxima potencia y, para que no pueda esquivarlas, Chaoz lo paralizaría (gracias a lo debilitado que ya estaba). Vegeta recibe el ataque de lleno, pero no lo derrota, sino que vuelve a alzarse. Goku toma a Vegeta por la espalda, de la misma manera que lo hizo con Raditz en la historia original, para que Piccolo le lanzase un Makankosappo.

Piccolo falla y solamente se lleva el ataque Goku, quien cae inconsciente. Al despertar, ve a todos sus amigos derrotados y a Vegeta torturando a Gohan. Goku le lanza un tremendo ataque lleno de ira a Vegeta, que lo derrota. Se repite la escena de la huida de Vegeta en su nave, pidiendo Goku a Krilin que no lo mate.



786

Goku muere y va al encuentro de Kaio Sama, como lo hace en la serie original, aunque en otro momento y, aunque parece que se retoma el hilo canónico, nada más lejos de la realidad.

Piccolo viajará a Namek con Gohan por curiosidad, puesto que aquí el único que ha muerto es Goku, es la primera vez y puede ser resucitado con las Bolas de Dragón sin el

mayor inconveniente. Utilizarán para ello la nave en la que vino Kattatsu Jr. de niño a la Tierra. Goku se entrena con Kaio Sama y, un mes después de ello, logra dominar el Kaio Ken y la Genki Dama, cuestión de suma importancia puesto que Vegeta se dirige, nuevamente, a la Tierra.

Con estos nuevos poderes, Goku se prepara para la nueva llegada de Vegeta, quien regresa a la Tierra en busca de las Esferas del Dragón para hacerse inmortal y así poder derrotar a Freezer. Goku, sin embargo, se niega a entregárselas, lo que desata un combate entre ambos. Poco después, Vegeta propone una alianza temporal para enfrentar a Freezer, quien se dirige a la Tierra. Juntos, Goku y Vegeta entrenan en una cámara de gravedad, inventada por el padre de Bulma, aumentando su poder. Cuando Freezer y sus fuerzas llegan a la Tierra, los Guerreros Z se enfrentan a Kiwi, Dodoria y las Fuerzas Especiales Ginyu. Durante estos combates, Vegeta muestra una actitud más agresiva, mientras que Goku trata de evitar matar a sus oponentes. La batalla culmina con la llegada de Freezer, quien les ofrece unirse a su ejército. Goku rechaza esta propuesta, lo que provoca un enfrentamiento directo con Freezer.



787

El combate se intensifica, y Freezer, al verse superado por Goku y Vegeta, se transforma en su segunda y tercera forma. Mientras tanto, los demás Guerreros Z enfrentan a los soldados de Freezer. Goku decide usar la Genki Dama, reuniendo toda la energía posible para derrotar al tirano. Sin embargo, antes de lanzar su ataque definitivo, Goku enfrenta a Freezer una vez más, con la esperanza de terminar con la amenaza de una vez por todas. Durante la batalla, Freezer se transforma en su forma final, lo que pone a Goku en una situación vulnerable mientras carga la Genki Dama. Al percatarse de la oportunidad, Vegeta le entrega su última semilla Senzu a Goku, pidiéndole que termine el trabajo y lance la Genki Dama. En ese momento, mientras pelea con Freezer, Vegeta reflexiona sobre la naturaleza de Goku como un Saiyajin diferente, un guerrero que siempre lo da todo por sus seres queridos, lo cual es completamente opuesto a la naturaleza habitual de los Saiyajins. Durante su discurso, Vegeta le promete a Goku que le enseñará lo que verdaderamente significa ser un Saiyajin.

Mientras Vegeta da su discurso, Goku comienza a reunir la energía para la Genki Dama, recibiendo el apoyo de Kami Sama y sus amigos. Sin embargo, Freezer se da cuenta de la enorme amenaza que representa la Genki Dama y se burla de Goku por su vulnerabilidad. Justo cuando Freezer está a punto de acabar con Goku, Piccolo y Gohan llegan a su rescate. Piccolo lanza un Makankosappo, lo que distrae a Freezer por unos segundos, tiempo suficiente para que Goku termine de cargar y lance la Genki Dama.



788

Confiado de que puede detenerla, Freezer no esquiva la gigantesca esfera de energía, cometiendo el error fatal de enfrentarse directamente a ella. La Genki Dama pulveriza a Freezer, acabando con su vida. De esta manera, en esta versión alternativa, Goku no se transforma en Super Saiyajin para derrotar a Freezer, sino que lo logra únicamente con la Genki Dama.

El regreso de Piccolo y Gohan a la Tierra se debe al uso de las Esferas del Dragón de Namek, y no a un "guionazo". Además, trajeron con ellos a Dende, quien cura las heridas de todos, incluyendo las de Vegeta. Después de recuperarse, Vegeta le dice a Goku que su alianza ha llegado a su fin. Le promete que, en la próxima ocasión que se encuentren, será para enfrentarse a él, y se retira del campo de batalla. Finalmente, Goku se queda con sus amigos, mientras algunos chistes de Yamcha alivian la situación. Goku deja claro que, la próxima vez que vea a Vegeta, será para enfrentarse en un combate. La batalla contra Freezer ha terminado, pero persiste la amenaza de futuros conflictos. Aunque Vegeta se aleja, la rivalidad con Goku sigue presente, dejando abierta la promesa de un enfrentamiento aún más épico en el futuro.

What If 2- ¿Y si Goku se transformara en Super Saiyajin en la saga Saiyajin?

La historia comienza con la llegada de Raditz, quien toma a Gohan como rehén y amenaza con matarlo si Goku no se une a él. A diferencia de la versión original, en esta línea de historia, Goku decide enfrentarse a Raditz junto a Piccolo, tal como en el anime. La diferencia principal radica en el combate. Para activar esta versión alternativa, Goku debe vencer a Raditz antes de que Piccolo lance su ataque especial, el Makankosappo.

Si Goku lo logra, se desatará una serie de eventos donde Goku, después de debilitar a Raditz junto a Piccolo, le pide que abandone el planeta, ya que no desea matarlo. Sin

embargo, Raditz responde que Goku no es más que un "remedo de Saiyajin" y carga un ataque contra él. Justo en ese momento, Piccolo lanza el Makankosappo, pero Goku se ve incapaz de evitarlo, aunque lo esquiva a duras penas, lo que desencadena una serie de eventos.

Tras la derrota de Raditz, Piccolo menciona las Esferas del Dragón, y es así como Vegeta y Nappa descubren su existencia. Esto da a los Saiyajins un año para prepararse para llegar a la Tierra. Durante este tiempo, Goku sigue vivo, lo que le permite entrenar junto a Piccolo y formar una pequeña amistad. Además, Piccolo convence a Chichi para que permita que Gohan entrene con ellos. En esta versión, Gohan no tiene una demostración tan temprana de su potencial como en el canon, pero se sugiere que entrene con su padre y Piccolo.

789



Un año después, los Saiyajins llegan antes de lo esperado, y Goku, preocupado, decide obtener las Semillas Senzu de la Torre de Karin. Al regresar con las semillas, la batalla contra los Saiyajins comienza. Goku, notando que algo no va bien, interviene para salvar a Yamcha del Saibaiman, acabando rápidamente con los Saibaiman y enfrentándose a Nappa. Aunque Goku da su máximo esfuerzo, Nappa demuestra una enorme superioridad y comienza a dominar la pelea. Sin embargo, Gohan, en un momento crucial, lanza un Masenko que detiene a Nappa durante unos segundos, tiempo que Goku aprovecha para ingerir una Semilla Senzu.

790



Cuando Goku se encuentra al borde de la muerte, su recuperación gracias a las semillas Senzu le otorga un Zenkai, aumentando su poder considerablemente. Sin embargo, mientras Goku se recupera, Piccolo se sacrifica para salvar a Gohan, lo que deja a Goku devastado. Antes de que Gohan pueda seguir luchando, Goku le pide que abandone el campo de batalla y que lleve el cuerpo de

Piccolo con Bulma para intentar conservarlo. Aunque todos saben que las esferas del dragón ya no pueden usarse para revivir a los muertos debido a la desaparición de Piccolo, Krilin menciona la posibilidad de utilizar las esferas del dragón de Namek, lo que genera esperanza.

Vegeta y Nappa, al enterarse de la existencia de las esferas de Namek, continúan su ataque, pero Goku se reinicia en la lucha, ahora más fuerte por su Zenkai, y derrota a Nappa. Al igual que en el canon, Goku le pide a Krilin y a Tenshinhan que lo dejen enfrentarse solo a Vegeta. El combate entre Goku y Vegeta comienza en un lugar desolado, y a pesar de que Goku está en su mejor momento, Vegeta decide transformarse en Ozaru para obtener ventaja.



791

Si se juega en el videojuego, el jugador debe esperar un tiempo sin derrotar a Vegeta para que la línea alternativa continúe. En esta versión, Goku no ha entrenado con Kaio Sama, por lo que no tiene acceso a técnicas como el Kaio Ken ni a la Genki Dama. Goku, después de recibir una semilla Senzu, sigue luchando contra Vegeta, pero cuando está al borde de la derrota, su ira por la muerte de Krilin lo lleva a una transformación inesperada: se convierte en un Super Saiyajin.



792

Al transformarse, Goku destruye la luna artificial que permitía a Vegeta convertirse en Ozaru, lo que debilita al príncipe Saiyajin. Con una fuerza descomunal, Goku derrota a Vegeta, quien huye para salvar su vida. Exhausto por el combate, Goku se desmaya, pero al despertar, se encuentra con Gohan. Goku se lamenta por la pérdida de sus amigos, pero recuerda lo que Krilin dijo sobre las esferas de Namek y se decide a viajar hacia ese planeta con la ayuda de Bulma y Mr. Popo para buscar las esferas y revivir a los caídos.

Aquí surge una incoherencia, ya que, en el canon original, es Kaio Sama quien le explica a Goku cómo llegar a Namek, pero en este caso, Goku no conoció a Kaio Sama, lo que crea un vacío en la narrativa.

Goku, decidido a viajar solo a Namek, se despide de Gohan, quien le pide que regrese con las esferas del dragón para ayudar a Piccolo. Al llegar a Namek, Goku encuentra cadáveres de los Namekianos, lo que confirma su miedo de que algo terrible estaba ocurriendo. Mientras recorre el planeta, se topa con un niño que parece ser Dende, pero en lugar de hablarle, Goku lo persigue, causando que el niño huya aterrorizado, lo que genera una situación cómica.

793



Poco después, Goku se enfrenta a dos soldados de Freezer, quienes portan esferas del dragón. Tras derrotarlos, Goku descubre que Vegeta está allí, pero con una diferencia significativa: ha alcanzado la transformación de Super Saiyajin. Vegeta, revelando que mató a Freezer con sus propias manos, desafía a Goku a un combate, buscando pelear contra él en su nueva forma. A lo largo de la batalla, Vegeta explica que, aunque estuvo al borde de la muerte varias veces, logró transformarse en Super Saiyajin gracias a su furia y humillación por su derrota anterior.

Durante el combate, Goku cuestiona a Vegeta sobre su deseo de las esferas del dragón y su maltrato hacia los Namekianos. Vegeta le responde que lo hace porque no quiere dejar espacio a los débiles, y le ofrece a Goku unirse a él para conquistar el universo. Goku rechaza la oferta y, tras un combate intenso, logra vencer a Vegeta. Vegeta, frustrado por no poder superar a Goku ni siquiera con la transformación de Super Saiyajin, le pregunta

794



qué le falta para ser más fuerte, a lo que Goku responde que para ser un verdadero Super Saiyajin se necesita un corazón puro pero lleno de ira, como el suyo.

Antes de retirarse, Goku le dice a Vegeta que no lo matará, no por orgullo, sino porque espera poder enfrentarse a él nuevamente en el futuro. Vegeta, aceptando que Goku es un verdadero Super Saiyajin, promete que la próxima vez lo derrotará de una vez por todas. Goku regresa a la Tierra, y la historia concluye con la interrogante de hasta qué punto podrá llegar Goku en su evolución como guerrero.

What If 3- ¿Y si Goku venciese a Jeice?

795



La historia cambia ligeramente durante la saga de Namek. Después de que Goku derrota a Recome, se enfrenta a Jeece, pero para que esta línea alternativa se active, Goku debe derrotarlo sin desviar su ataque especial. En esta versión, Goku acaba con Jeece, y Burter logra escapar para avisarle a Freezer. Posteriormente, los eventos siguen como en el canon, con Ginyu cambiando de cuerpo con Goku. Al igual que en la historia original, Freezer muere a manos de Vegeta. Este *What if* es una variación corta, con pocos cambios significativos respecto al canon.

What If 4- ¿Y si Goku no utilizase la Genkidama contra Freezer?

En este What If número cuatro, la historia se desarrolla en el combate entre Goku y Freezer. La línea alterna se desbloquea si Goku vence a Freezer sin usar la Genkidama. Al lograrlo, Freezer expresa su incredulidad ante la victoria de Goku. Posteriormente, Goku aterriza frente a Krilin, Gohan y Piccolo, y les explica que la cápsula que usó para llegar a Namek puede llevarlos de regreso a la Tierra en seis días. En un giro cómico, Krilin se preocupa por Bulma, quien está en Namek, y Goku, sorprendido por su expresión, le asegura que no los asuste, ya que parece que Freezer ha vuelto, aunque Krilin aclara que lo que realmente le teme es el enojo de Bulma.

796



Piccolo reflexiona sobre las tragedias que ha vivido Namek, pero con esperanza de que, gracias a las esferas del dragón, los namekianos puedan descansar en paz. Krilin pregunta cómo sabe

Piccolo sobre el Gran Patriarca, algo que se debe a los recuerdos de Nail. Goku les asegura que pueden usar las esferas del dragón para revivir a todos y menciona que hablará con Kami Sama para darle otra oportunidad a Vegeta, algo que sorprende a Krilin, quien le pregunta si aún quiere pelear con él.

El narrador cierra el *What If* indicando que Goku logró derrotar a Freezer y regresar a la Tierra junto a sus amigos, concluyendo esta línea alternativa.

What If 5- ¿Y si Goku venciese a Cell en su primera forma?

Este What if comienza en la saga de los androides, cuando Piccolo se enfrenta a 17. Durante el combate, Goku tiene la opción de intervenir o quedarse sin hacer nada, como en la línea canónica. Para activar la línea alterna, debe elegir ayudar a Piccolo. Goku se teletransporta hasta el lugar de la pelea, pero cuando llega, Piccolo ya está bastante herido. Goku, molesto y transformado en Super Saiyajin, se calma al ver que Piccolo aún tiene algo de energía.



797

Goku le pide a Gohan que lleve a Piccolo a un lugar seguro mientras él combate contra el primer androide. Goku desafía a Cell, quien se burla de que Goku llegó tan rápido, pero Goku se niega a decir cómo lo hizo, retándolo a descubrirlo por sí mismo.

El combate contra Cell es complicado, pero Goku se une a Tenshinhan y luego a Número 16 para luchar en equipo. Finalmente, logran derrotar a Cell en su primera forma. Después, los androides 17 y 16 se enfrentan a Goku, pero Goku les dice que están demasiado dañados para pelear y les sugiere que descansen. Número 17 no acepta la ayuda de Goku, y su hermana, el androide 18, empieza a luchar contra él. Aunque Goku tiene problemas para enfrentarla debido al cansancio, eventualmente logra tomar ventaja y 18 se ve obligada a retirarse. Luego, 17 también lucha contra Goku, pero tras un combate agotador, él se rinde y se va, reconociendo el tremendo poder de Goku.

Finalmente, Número 16, quien se había mantenido neutral, explica que no pudo autodestruirse para salvar la isla debido a los animales cercanos, y aunque no pudo vencer a Goku, se despide diciendo que algún día cumplirá su promesa. Los androides 17 y 18 se van a comprar cosas, y el combate termina con Goku y sus amigos, preguntándose si los androides serán aliados o enemigos en el futuro.

What If 6- ¿Y si Goku venciese a Cell en su forma perfecta?

La línea alterna se activa si Goku derrota rápidamente a Cell. Al hacerlo, Cell expresa que su derrota es imposible, pero Goku le responde que es más fuerte de lo que pensaba. Después, vemos una cinemática en la que Goku, herido, regresa con sus amigos, y el narrador confirma que Goku ha derrotado a Cell.



798

Más tarde, Goku llega a casa donde Gohan está esperándolo. Chichi le pregunta si está bien y si no se lastimó, a lo que Gohan responde que está bien. Chichi, preocupada, le pregunta por Goku, temiendo lo peor, pero Goku aparece de repente, disculpándose por su retraso y explicando que estaba hablando con Krilin y los demás. Chichi se alegra de que Goku esté vivo, y Goku, sin saber que en otra línea temporal su vida terminó, celebra su éxito con su familia.

What If 7- ¿Y si Goku SSJ3 venciese a Majin Bu?

Esta historia alterna comienza en la saga de Majin Bu, justamente cuando Goku en su forma de Super Saiyajin 3 se enfrenta al gordo Majin Bu. A diferencia del canon, para desbloquear esta línea alterna debes vencer a Majin Bu justo después de que Goku alcance el Super Saiyajin 3. Si logras hacer esto, aparecerá un diálogo adicional en el que Vegeta terminaría con Bu, ya que no está logrando acabar con Goku. Posteriormente, veríamos una escena en la que Majin Bu acaba directamente con Babidi.

Al darse cuenta de esto, Goku hablaría con el rosadito, pidiéndole que por favor no haga nada malo, y el gordo Bu respondería que no va a hacer absolutamente nada malo, siempre y cuando le den golosinas y alguien para pelear. Con esto, Goku decidiría llevar a Majin Bu al palacio de Kami Sama, contando todo lo sucedido y utilizando las esferas del dragón para revivir a toda la gente asesinada por Bu. Además, explicaría que deben borrar toda memoria acerca de la existencia de Majin Bu para que nadie más entre en pánico.

Después de esto, veríamos que Majin Bu ahora vive en la Corporación Cápsula y se divierte jugando con Goten y Trunks. Posteriormente, cambiaríamos de escena al palacio de Kaio Sama, y aquí el Dios empezaría a decir que es increíble que el temido Majin Bu

ahora viva una vida pacífica y despreocupada en el planeta al que estaba a punto de destruir, declarando que nadie lo hubiera imaginado.



799

Goku diría que, claramente, le parece una locura, pero que le alegra mucho que haya terminado así, recalcando que hubiera sido una lástima que solamente muriera. Kaio Sama le preguntaría a qué se refiere, y Goku contestaría que Majin Bu era muy fuerte y que hubiera logrado enfrentarse incluso con el Super Saiyajin 3, pidiéndole a Kaio Sama que piense en el gran rival que será para la siguiente generación de luchadores, como Gohan y Goten. Aclararía también que algunos de sus peores rivales ahora son sus mejores amigos.

Kaio Sama se reiría diciendo que Goku es la única persona en la que le parecería una lástima que muriera un destructor de planetas. Goku contestaría que no cree que Bu sea malvado, sino que fue Babidi quien lo hizo así. Kaio Sama le daría la razón, diciendo que ya ha demostrado cómo sacar lo mejor de incluso los peores. Goku se reiría y diría que hace lo que puede, declarando también que ahora que todo está resuelto, sería genial luchar otra vez con Majin Bu, con su máximo poder, aunque sea solo una vez más, gritando que tal vez pase algún día.

What If 8- ¿Y si Goku SSJ Blue venciese a Golden Freezer?

Esta historia alterna transcurre durante la resurrección de Freezer, en el combate que sostiene contra Goku en su forma de Super Saiyajin Blue. Para desbloquear esta línea alternativa, a diferencia de la historia original, el jugador debe derrotar a Golden Freezer dentro de un tiempo límite.

Si se logra este objetivo, se activará un diálogo oculto en el que Freezer, completamente furioso y derrotado, insulta a Goku y a sus aliados, negándose a aceptar su fracaso. Acto seguido, se desencadena una cinemática donde el Saiyajin reúne su energía y carga un Kamehameha de gran poder. En un instante, se lanza hacia el tirano y, con un devastador puñetazo, lo estrella contra una montaña, haciendo que pierda su transformación Golden.

Acorralado y sin fuerzas, Freezer se muestra desesperado, lleno de ira e impotencia. Entre gritos de frustración, jura que no caerá solo y, en un último acto de venganza, comienza a reunir energía con la intención de destruir la Tierra. Sin embargo, antes de que pueda completar su ataque, Goku reacciona al instante y libera un Kamehameha fulminante,

impactándolo de lleno y desintegrándolo por completo antes de que pueda ejecutar su plan.



800

Así concluye este What If, un desenlace distinto en el que la amenaza de Freezer es eliminada de raíz, evitando la tragedia que ocurrió en la historia original. Aunque breve, este cambio representa una gran diferencia en el destino del planeta y de sus habitantes.

What If 9- ¿Y si Goku venciese a Black, pero no a Zamasu?

Esta línea alterna ocurre durante el segundo viaje de Goku y Vegeta al futuro, en el momento en que Black revela su verdadera identidad como Zamasu y explica su plan con las Súper Esferas del Dragón.

Para desbloquear este What If, es necesario derrotar a Black justo después de que Zamasu lo haya fortalecido. Si logras hacerlo, se activará un diálogo oculto en el que Black, incrédulo, exclama que esto es imposible y que no puede aceptar su derrota.

A continuación, se desencadena una cinemática en la que Goku, agotado pero victorioso, se mantiene en pie ante un Zamasu que observa la escena con una mezcla de sorpresa y furia. En ese momento, Goku, con el rostro endurecido por la ira, menciona que todo lo que está a punto de hacer es por Chichi y Goten.



801

El narrador enfatiza que, aunque los crímenes de Zamasu ocurrieron en otra línea temporal, la rabia de Goku es incontrolable. Con cada gramo de fuerza que le queda, se lanza contra Zamasu, desatando un combate feroz. Sin embargo, a pesar de su determinación y poder, el saiyajin pronto se enfrenta a un dilema: ¿cómo derrotar a un enemigo inmortal?

Conforme el tiempo avanza, Goku comienza a quedarse sin energía y el enfrentamiento toma un giro sombrío. Entonces, sin previo aviso, el What If concluye de manera abrupta.

Este final deja una sensación agridulce, ya que, si bien Black ha sido derrotado, Zamasu sigue con vida y, debido al desgaste de Goku, es muy probable que termine ganando la batalla. Una incógnita persiste: ¿por qué Vegeta no interviene? ¿Y Trunks? ¿Acaso solo están observando?

Sea como sea, el destino de este mundo queda en el aire.

What If 10- ¿Y si Goku venciese a Zamasu fusionado, pero sin fusionarse?

Esta historia alterna tiene lugar en el tercer viaje de Goku y Vegeta al futuro, después de que Goku aprende el Mafuba y Vegeta completa su entrenamiento en la Habitación del Tiempo. En esta línea, ambos se enfrentan nuevamente a Black y Zamasu. Sin embargo, a diferencia del canon, para desbloquear esta historia debes derrotar a Zamasu fusionado lo más rápido posible.

Si se logra hacer, Zamasu reaccionará con furia, gritando el nombre de Goku en un arranque de desesperación. Acto seguido, se activará una cinemática en la que vemos a Goku, Vegeta y Trunks gravemente heridos, pero de pie, confirmando que, gracias a sus esfuerzos combinados, lograron derrotar a la fusión.



802

El narrador reafirma la victoria, y Bulma corre hacia los guerreros para felicitarlos, celebrando que al fin han salvado el futuro de su hijo. Mientras Goku y Trunks expresan alivio y alegría, Vegeta, en cambio, se muestra serio y visiblemente frustrado.

Finalmente, el narrador concluye que este futuro ha alcanzado la paz. Un detalle importante es que, en esta versión de los acontecimientos, Trunks puede permanecer en su línea temporal, ya que Zeno Sama nunca tuvo que intervenir para borrarla. Esto añade un giro interesante a la historia.

What If 11- ¿Y si Goku recluta a Tenshinhan y Majin Bu primero?

Este *What If* no es una historia completamente nueva de *Sparking! Zero*, sino más bien una adaptación de lo que sucedió en el anime. La diferencia radica en que, al inicio del Torneo del Poder, cuando Goku debe reclutar a sus amigos para formar el equipo del Universo 7, el jugador tiene la opción de elegir a quién buscar primero. Las tres rutas Disponibles son: Androide 17, Tenshinhan y Majin Bu, generando así tres caminos distintos.



Si eliges ir en busca de Tenshinhan, Goku lo encontrará en su dojo, donde entrena a sus propios alumnos. De la misma manera que en la historia original, Piccolo y Gohan llegarán al lugar, lo que llevará a un combate de dos contra dos.

Durante la pelea, Tenshinhan intentará advertirle a Goku que se lo está tomando demasiado en serio, pero el saiyajin ignorará completamente la advertencia y seguirá luchando con todo su poder. Goku se enfrentará ferozmente contra Piccolo hasta que este último, tras ser derrotado, le dé el relevo a Gohan. Sorprendido por la excelente sincronización entre su hijo y su antiguo rival, Goku elogiará su trabajo en equipo antes de concentrarse por completo en su enfrentamiento contra Gohan.

Tras una intensa batalla, Goku logrará imponerse y, una vez finalizado el combate, tanto él como Tenshinhan, Piccolo y Gohan se dirigirán a la arena del Torneo del Poder, donde se reunirán con el resto del equipo.

Si decides que Goku vaya en busca del Androide 17, la historia transcurrirá de manera idéntica a la del anime. Goku lo encontrará en la isla donde protege a los animales y, tras una breve conversación, se enfrentará a él en un combate para evaluar su nivel de poder. Al final de la batalla, Goku logrará convencer a 17 de unirse al equipo del Universo 7, y ambos se dirigirán juntos al torneo. Dado que no hay cambios significativos en esta ruta con respecto a la historia original, no hay diálogos nuevos ni escenas alteradas que resaltar.

Se puede ir, en tercera opción, a buscar a Majin Bu (en esta versión no se menciona, pero presumiblemente también existiría esta opción en la historia, siguiendo el mismo patrón de reclutamiento).

En cualquiera de las rutas elegidas, el resultado final será el mismo: todos los luchadores reclutados se reunirán en la arena del Torneo del Poder, listos para la gran batalla que definirá el destino de su universo.

What If 12- ¿Y si Goku venciese a Jiren antes?

Este *What If* se sitúa específicamente en el último combate del capítulo de Goku, es decir, en la batalla de Goku Ultra Instinto contra Jiren. A diferencia del *canon*, para desbloquear esta línea alterna, debes acabar con este lo más rápido posible. Es importante tener en

cuenta que, en esta historia, Jiren funciona prácticamente como un *revival*, ya que, aunque lo derrotes en su forma base, él recuperará toda su energía al pasar a su *Full Power*. Por lo tanto, deberás derrotarlo dos veces, y de manera rápida.

804



Si se logra hacer, veremos una cinemática en la que un Goku sumamente cansado logra sacar a Jiren de la arena del *Torneo del Poder*, todo esto mientras Bills, finalmente, declara que todo ha terminado. Mientras Goku celebra, al ver que finalmente ha ganado, logra poner fin a la racha de victorias del guerrero de la *Tropa del Orgullo*, llevándose la victoria. Goku no puede contener su felicidad, y después de esto, sus amigos se reúnen para celebrar el triunfo. Así de simple, este *What If* termina.

What If 13- ¿Y si Vegeta alcanzase el SSJ2 antes que Gohan?

Esta historia alterna comienza en la saga de los androides, poco después de que Vegeta venciera al número 19 y el Dr. Gero escapara para activar a los androides. En este punto, veremos cómo el príncipe de los saiyajins se enfrenta a los androides, y después de que estos toquen su orgullo, Vegeta los reta a una batalla. Número 18 será la primera en luchar, y hasta aquí todo sigue bastante alineado con el Canon.

Sin embargo, para desbloquear esta línea alterna, necesitas derrotar rápidamente a Número 18. Si lo logras, el androide se burlará de Vegeta, ya que, a pesar de que el príncipe es superior, la energía limitada de los androides impide que este quede fuera de combate. Vegeta, frustrado, declarará que su poder tiene que ser mayor que eso, prometiendo vencer a los androides en su próximo enfrentamiento.

805



Es importante destacar dos cosas: primero, en esta línea alterna, Vegeta no es derrotado por 18, sino que logra mantener su nivel de autoestima, y segundo, por alguna extraña razón, Goku se recupera mucho más rápido de su virus cardíaco. Esto sucede gracias a que Vegeta le pregunta a Goku sobre la

habitación del tiempo, y Goku le explica que él y su hijo entrenarán allí con los trajes que Bulma diseñó para ellos.

Con estos detalles listos, continuamos con la historia. Después de su combate contra Número 18 y una conversación con Goku, Vegeta decide entrar a la habitación del tiempo con su hijo para probar su fuerza, pero sobre todo, para superar sus propios límites. Como Vegeta tiene la autoestima recuperada, le pide a su hijo, Trunks (quien aún no sabe que es su hijo), que entrene con él. Trunks duda un poco sobre si debería o no mostrarle su nueva transformación, preguntándose si sería adecuado hacer esto sin dañar el orgullo de su padre, claro, refiriéndose al Super Saiyajin 2.



806

Vegeta, con una gran determinación, le pide a su hijo que entrene con él, y Trunks, tras pensarlo, acepta, ya que ve que su padre está tan desesperado por mejorar. Comienza el combate entre ambos, con Vegeta usando toda su fuerza. Sin embargo, el príncipe de los saiyajins comienza a mostrar una clara superioridad sobre Trunks. Viéndose acorralado, Trunks decide usar su carta bajo la manga y se transforma en Super Saiyajin 2.

Trunks se burla un poco de su padre, preguntándole si está satisfecho con esa transformación, pero Vegeta no se inmuta. Reconociendo las valencias de esa forma, fácilmente derrota a su hijo, diciéndole que como guerrero de élite, no hay transformación que lo detenga. Trunks responde que tiene sentido, ya que fuerza bruta no es suficiente para derrotar a un rival fuerte.

Es crucial ganar este combate, ya que, si pierdes contra el Super Saiyajin 2 Trunks, regresarías a la línea Canon. Después del combate, Trunks, avergonzado, llama “padre” a Vegeta, pero rápidamente se corrige, solo para ser detenido por Vegeta, quien le dice que sabe que es su hijo. Trunks, un poco avergonzado, le pide a su padre que entrenen juntos durante el tiempo que estén en la habitación del tiempo, ya que ha notado que entrenar solo ya no le está siendo útil. Vegeta accede, reconociendo que él también llegó a su límite entrenando por su cuenta.

Este es el momento que marca un cambio fundamental en la historia, ya que en el Canon nunca se entrenaron juntos. Este entrenamiento conjunto fortalece no solo sus poderes,

sino también el vínculo entre padre e hijo. Como resultado, ambos superan los poderes de un Super Saiyajin normal.

Poco después, el príncipe y su hijo salen de la habitación del tiempo y se enteran de que Cell ha absorbido a Número 17. Se dirigen rápidamente hacia el lugar y llegan justo cuando Cell está a punto de absorber a Número 18. A diferencia del Canon, Vegeta no intenta detenerlo, sino que le dice a Cell que se apure, que alcance su forma perfecta. Trunks, preocupado, le pregunta si está seguro, ya que esto hará a Cell más fuerte que nunca, pero Vegeta está decidido a enfrentar a Cell en su máximo poder.

Gracias al entrenamiento en la habitación del tiempo y al vínculo reforzado con su hijo, Trunks confía en su padre. A pesar del peligro, decide no intervenir en la decisión de Vegeta. Cell, ahora en su forma perfecta, comienza su combate con Vegeta. Durante la batalla, el bioandroide alaba el poder de Vegeta, diciendo que no puede creer que el príncipe haya sobrevivido tanto tiempo contra él. Cell también le dice que le da pena matarlo.



807

Vegeta, sin embargo, no se deja intimidar. Le responde que los saiyajins se hacen más fuertes con cada batalla y que él no vivirá para ver cuán poderoso puede llegar a ser. Cell, emocionado, propone un torneo de artes marciales, dándole 10 días a Vegeta para entrenar y aumentar su poder, lo que da origen a los Juegos de Cell.

Vegeta sigue entrenando en la habitación del tiempo, esta vez con Trunks, para aumentar realmente su poder. Después de esos 10 días, todos los guerreros Z se encuentran en el torneo de Cell, y Vegeta es el primero en luchar. Cell se burla un poco, diciendo que al principio lo había decepcionado, pero después de su último combate, se dio cuenta de lo fuerte que realmente es. Vegeta, por su parte, responde que esta será la primera y última batalla del torneo, y el combate comienza.

Ambos luchadores dan todo lo que tienen, con Cell reconociendo que Vegeta realmente es fuerte. Sin embargo, Cell se burla un poco, preguntándole si ya ha llegado a su límite. Vegeta, a pesar de estar visiblemente cansado, responde que aún no está cerca de su límite. Sin embargo, después de un feroz combate, Cell lo supera y le lanza un ataque poderoso

que casi acaba con Vegeta. En el último momento, Trunks aparece y se interpone, recibiendo el golpe por su padre. Trunks queda al borde de la muerte.

Vegeta, completamente destrozado, toma a su hijo en brazos, dándose cuenta de que muy probablemente esté muerto. Levantándose enfurecido, aumenta su poder al máximo y lanza un Big Bang Attack con tal fuerza que logra derrotar a Cell, alcanzando el Super Saiyajin 2 en el proceso. Con Cell finalmente derrotado, Vegeta regresa con su hijo y le pide a Goku una semilla del ermitaño.

808



Pero al mirar al cielo, todos los guerreros Z se dan cuenta de que Cell ha regresado, más fuerte que nunca. Vegeta se sorprende y no puede creerlo, pero se le explica que Cell logró regenerarse gracias a su núcleo y a las células saiyajins dentro de sí. Cell, ahora más fuerte, le da a Vegeta una última oportunidad: le pide que le lance su mejor golpe.

Vegeta, sin dudarlo, pasa al Super Saiyajin 2 y acepta el desafío. El combate comienza de nuevo. A pesar de los esfuerzos de Vegeta, el bioandroide lo supera ligeramente. Cell, molesto, dice que ya no puede seguir jugando y comienza a cargar un Super Kamehameha, dispuesto a destruir todo. Vegeta, sin embargo, responde con un Final Flash, desintegrando el ataque de Cell.

809



El choque de poderes es brutal, pero debido al cansancio, Vegeta comienza a ser superado. En ese momento, Trunks, quien se ha recuperado gracias a las semillas del ermitaño, llega y se une al Final Flash de su padre. Vegeta se sorprende al ver que su hijo ha aprendido el Final Flash, y Trunks le agradece por todo el entrenamiento y apoyo que le ha dado.

Vegeta, sin embargo, no acepta el cariño de su hijo tan fácilmente. Le responde que fue él quien lo consiguió, cambiando su semblante y mostrándole una sonrisa. Con el poder

de ambos, superan el Kamehameha de Cell, desintegrando finalmente al bioandroide y regresando la paz a la Tierra.

Después de la derrota de Cell, vemos a padre e hijo agotados en el suelo. Trunks, con una sonrisa, le dice a su padre que realmente lo logró. Goku, también impresionado, le dice a Vegeta que por un momento realmente se preocupó. Vegeta se ríe y le dice que jamás debe dudar de él. Finalmente, Trunks le pide a su padre que se vayan a casa, ya que su madre los espera. Vegeta, feliz, acepta la invitación de Trunks y juntos regresan a la casa, cerrando así esta historia alterna.

What If 14- ¿Y si Super Vegeta eliminase a Cell Perfecto?

Esta historia alterna se ubica en la saga de Cell, poco después de que Vegeta y su hijo salieran de la Habitación del Tiempo y de que el Bioandroide venciera a Piccolo y absorbiera al número 17. En este escenario, Vegeta, con su forma de Super Vegeta, lucharía contra el Bioandroide en su segunda forma, demostrando ser su superior. Al enterarse de que Cell puede volverse aún más fuerte, Vegeta le permitiría absorber al androide 18, teniendo una pequeña discusión con Trunks y finalmente presenciando la forma perfecta de Cell. Hasta aquí, todo transcurre de manera bastante fiel al canon.





Sin embargo, para desbloquear esta línea alterna, es necesario acabar rápidamente con Cell. Al hacerlo, no solo evitamos la humillación que el Bioandroide le inflige a Vegeta en el canon, sino que también descubrimos que Vegeta, al haber entrenado en la Habitación del Tiempo, ha adquirido una fuerza superior, logrando superar a Cell en su forma perfecta con algo de dificultad. Finalmente, Vegeta acabaría con él utilizando su Final Flash, terminando así con la amenaza de Cell y los androides, quienes estaban dentro de él.

Gracias a su victoria, Vegeta se daría cuenta de que los poderes y la fuerza que ha adquirido gracias a su entrenamiento en la Habitación del Tiempo son la clave de su éxito. Riéndose, se dirigiría a Goku preguntándose si ahora lo ve de manera diferente, mientras hacía una gran pose. Declararía que este es el verdadero poder de Super Vegeta, algo bastante interesante, ya que sería de las pocas veces en que una pose tan dramática no esté relacionada con una derrota.

Con esto, el narrador nos indicaría que, tras probar su fuerza, Vegeta decidiría continuar entrenando y superando sus límites, con el fin de volverse aún más fuerte, cerrando así este mini What If.

What If 14- ¿Y si Vegeta no se dejase controlar por Babidi?

Esta historia alternativa comienza durante la saga de Majin Bu, explicando que ha pasado un tiempo desde que Gohan venció a Cell, y ahora este ha crecido. Justo en ese momento, vemos cómo el hijo de Goku, Goten, va en busca de Vegeta para invitarlo al torneo de artes marciales. El príncipe de los Saiyajins, con el objetivo de vencer a Goku, empieza a entrenar junto a su hijo, quien ya puede transformarse en Super Saiyajin. Es aquí donde todo comienza.



811

De manera similar a lo que sucede en la historia original, Vegeta le dice a Trunks que, si logra darle un golpe en la cara, lo llevará a un parque de atracciones. Trunks se emociona, y así comienza el combate entre ellos. Sin embargo, para activar esta línea alterna, se debe cumplir un requisito: debes reducir la vida de Trunks lo suficiente sin que él te baje demasiada vida. Se necesita dejar a Trunks niño con dos barras de vida, sin que siquiera te toque la primera barra. Se activará una pequeña cinemática donde Trunks elogia a su padre, diciéndole que él es el más fuerte del planeta. A lo que Vegeta respondería que claramente lo es, ya que nunca ha dejado de entrenar duro.

Sin embargo, como Trunks niño no pudo darle el golpe a Vegeta, se pone triste porque no lo llevará al parque de atracciones. A pesar de ello, Vegeta, siendo compasivo, le dice que se seque las lágrimas y que, aunque no haya logrado el golpe, lo llevará al parque con la condición de que luche contra él en su forma de Saiyajin. Quiere seguir mejorando y hacerse más fuerte. Trunks acepta, y aquí hay un detalle importante: en este combate, Vegeta no tiene su ego herido por haber sido golpeado por Trunks, lo que hace que su autoestima sea mucho más estable que en la versión canónica, lo cual será importante más adelante.

Después de esto, pasamos al torneo de artes marciales, donde vemos cómo Goku finalmente llega a la Tierra. Al igual que en el canon, gracias al sorteo, Goku y Vegeta se

enfrentan. Sin embargo, siguiendo la línea canónica, pasa todo el tema con Spopovich, quien absorbe la energía de Gohan y se la lleva con Babidi para revivir a Majin Bu. Aunque algunas cosas no se muestran, gracias a los diálogos podemos intuir que el combate de Goku contra Yamu y el de Vegeta contra Pui Pui también ocurrieron. Todo transcurre fiel al canon hasta el combate de Gohan con Dabra, que Vegeta observa y comienza a frustrarse al ver que Gohan ha dejado de entrenar. Justo por eso, Babidi intenta tomar control de su cuerpo.

Aquí, el juego nos da la opción de hacer dos cosas: permitir que Babidi te controle o resistir con todas tus fuerzas. Para esta historia alternativa, debemos elegir resistir el control de Babidi, lo que llevará a una historia completamente nueva. En este caso, Vegeta, influenciado por el poder de Babidi, comienza a sufrir un dolor tremendo. Gohan le pide que no se deje controlar, y justo cuando Goku está a punto de intervenir, Vegeta se levanta, se dirige a todos y les pregunta si no saben quién es. Luego, continúa diciendo que es el orgulloso príncipe de los Saiyajins, y le pregunta a Babidi si en realidad creyó que podría controlarlo. Vegeta eleva su poder al máximo y se libera del hechizo de Babidi.



812

Con esto, Vegeta declara que lo único que le importa es enfrentarse con Kakarotto, y dirigiéndose a él, le dice que quiere ver los resultados de su entrenamiento en el otro mundo, asegurando que será él quien lo supere, ya que durante todos estos años se ha esforzado por superar su talento natural. En esta última batalla, le demostrará que es el más fuerte, ya que ese es su único objetivo. Goku, sorprendido, le responde que nunca deja de sorprenderlo y que lo que acaba de suceder con Babidi demuestra que Vegeta tiene mucho potencial. Goku está dispuesto a luchar con él.

Sin embargo, justo cuando van a comenzar su combate, Babidi llega y dice que nadie puede negarse a convertirse en su sirviente. Llama a Dabra para que se enfrente a ellos. En esta línea temporal, Dabra se enfrenta a Vegeta y le dice que esto es por insultar su orgullo, iniciando su combate. Durante la batalla, Babidi le pide a Dabra que se asegure de que Vegeta sufra antes de quitarle el poder y dárselo a Majin Bu. Sin embargo, a medida que el combate avanza, Dabra se da cuenta de que Vegeta es mucho más fuerte de lo que

pensaba. Vegeta demuestra su superioridad burlándose de Dabra, diciendo que finalmente empieza a sudar y tomando ventaja completa en el combate, acabando con la vida del demonio con un Big Bang Attack.

Gracias a la muerte de Dabra, Babidi ya no puede tomar la energía de Vegeta para revivir a Majin Bu, por lo que, desesperado, intenta huir. Pero Vegeta no lo dejaría escapar tan fácilmente y comienza un combate entre ambos. Vegeta destroza y aniquila por completo al hechicero, pero por alguna razón, Goku llega para ayudarlo, aunque, no hacía falta. Con los dos luchando contra Babidi, finalmente logran derrotarlo, destruyendo también el contenedor de Majin Bu. En esta versión, Majin Bu nunca aparece. Como acabaron con la vida de Dabra, todas las personas que fueron convertidas en piedra vuelven a la normalidad.



813

Gracias a la derrota de Dabra, Kaioshin le agradece su acción a Vegeta, diciendo que el universo está a salvo gracias a su inquebrantable fuerza de voluntad. Sin embargo, a Vegeta no le interesa proteger la paz y responde que lo único que hizo fue encargarse del idiota que se interponía en su camino. Luego le pregunta a Goku cuánto tiempo le queda en la Tierra, a lo que Goku responde que deben regresar rápidamente al torneo. Vegeta, indiferente, le contesta que el torneo no tiene importancia y que lo único que importa es que ellos dos se enfrenten antes de que termine el día. Aunque, como Vegeta adora a su familia, finalmente termina yendo al torneo.

Lamentablemente, a pesar de su velocidad, el torneo ya ha terminado. Sin embargo, el presentador recuerda las peleas de Goku, por lo que acepta realizar un último combate especial. Así, Goku y Vegeta suben a la plataforma y el tan esperado combate finalmente comienza. Vegeta, seguro de sí mismo, declara que irá con todo su poder, pero Goku lo detiene y le dice que, si luchan al máximo, podrían destruir toda la ciudad con sus poderes. Aunque Vegeta inicialmente se niega, al darse cuenta de que sus amigos y familiares están presentes, decide que el combate será simplemente cuerpo a cuerpo, sin usar ataques especiales.

Este combate es un espectáculo, tanto en jugabilidad como en historia. Durante la pelea, Vegeta dice que su objetivo parecía distante cuando dejó este mundo, pero que nunca dejó

de entrenar. Se convenció de que llegaría el día en que volverían a pelear y que, cuando ese día llegara, la victoria sería suya. Goku, por su parte, comenta que su fuerza ha aumentado mucho desde que se fue, y que nunca se había sentido tan desafiante al pelear contra alguien como lo está haciendo ahora. Ambos dan lo mejor de sí en el combate, pero como es un enfrentamiento de pura fuerza bruta, gracias al entrenamiento que tuvo con su hijo, Vegeta sale victorioso.

Goku, admirando su crecimiento, le dice a Vegeta que ha mejorado mucho y acepta su derrota con gusto. Se acerca a él, estrechándole la mano. Luego, Goku se reúne con su familia, ya que está a punto de irse. Justo cuando le queda poco tiempo, Goku decide mostrarle a Vegeta su transformación en Super Saiyajin 3, ya que no pudo hacerlo durante el combate debido a las limitaciones que tuvieron. Vegeta, claramente sorprendido, se siente frustrado al ver que no logró derrotar a Goku en su máximo poder. Recrimina al Saiyajin criado en la Tierra por no haber utilizado esa transformación.



814

Sin embargo, Goku le explica que, aunque su poder en Super Saiyajin 3 es enorme, en términos de habilidad pura, Vegeta es mucho más fuerte, y lo ha superado por completo. Por eso mismo, Goku va a entrenar aún más duro en el otro mundo. Le propone a Vegeta ir con él, ya que en el otro mundo hay guerreros mucho más fuertes con los que puede entrenar todo lo que quiera, pero el príncipe rechaza la oferta, ya que no quiere morir. A pesar de eso, le dice a Goku que no debe preocuparse por su entrenamiento, ya que cuando pase a mejor vida, se enfrentará con él allí.

Finalmente, Goku se despide y el *What if* concluye con Vegeta diciendo que no importa cuántas veces se enfrenten, él siempre ganará, porque es el mejor.

What If 15- ¿Y si Majin Vegeta eliminase a Majin Bu?

Esta historia alternativa comenzaría justo en la saga de Majin Bu, en la línea canónica, poco después de que Vegeta fuera controlado por Babidi y tuviera su combate contra Goku. Un combate que sería interrumpido debido al peligro que representa Majin Bu. Aunque Goku le propuso a Vegeta luchar juntos para derrotarlo, el príncipe se negaría a

hacerlo, pues siente que es su culpa y considera que debe enfrentarse a la amenaza por su cuenta.

Es por ello que Vegeta viajaría hasta donde se encuentra Majin Bu, sabiendo que probablemente no saldrá con vida de esta situación. Iniciaría su combate, lo cual hasta aquí sigue siendo fiel al canon. Sin embargo, para desbloquear esta línea alternativa, es necesario derrotar rápidamente a Majin Bu. Y cuando digo rápidamente, me refiero a de manera extremadamente veloz. Si logramos hacerlo, Majin Vegeta no utilizaría la autodestrucción, y veríamos cómo este logra derrotar tanto a Majin Bu como a Babidi.

El narrador explicaría que el orgullo Saiyajin de Vegeta, junto con su deseo de proteger a su hijo y a su esposa, lo hicieron mucho más fuerte. Es gracias a esto que consiguió acabar con ambos. Tras la derrota de Majin Bu y Babidi, Vegeta se liberaría del control mental, y sería entonces cuando Trunks, Goten y Piccolo correrían a celebrar, siendo específicamente su hijo Trunks quien más lo felicitaría, diciéndole que siempre supo que podía lograrlo y declarando que, sin duda, es el más fuerte de todos.



Vegeta, sonriendo, recibiría con felicidad los elogios de su hijo, respondiendo que, efectivamente, es el más fuerte. En ese momento, Piccolo intervendría y también felicitaría a Vegeta, señalando que, incluso él, ha quedado impresionado por el poder del príncipe, quien es mucho más fuerte de lo que jamás imaginó.

El narrador continuaría diciendo que, con la derrota de Majin Bu, la Tierra vuelve a estar en paz. Veríamos cómo Vegeta carga a su hijo mientras la paz se restablece. Finalmente, el narrador concluiría mencionando que, para cumplir su promesa, Vegeta llevará a su hijo al parque de diversiones en algún momento, cerrando así este mini *What if*.

What If 16- ¿Y si Vegeta se enfrentase a Goku SSJ3?

Esta historia alternativa comienza en la saga de Majin Bu, específicamente después de que Kid Bu destruyera el planeta y Goku, en su forma de Super Saiyajin 3, se enfrentara al demonio rosado. En este momento, Goku se vería algo acorralado y, por ello, le propondría a Vegeta que, si lograba acumular suficiente energía, podría derrotar fácilmente a Kid Bu. Sabedor de lo que debía hacer, Vegeta se transformaría en Super

Saiyajin y conseguiría el tiempo necesario para que Goku cargara su Super Kamehameha, librando así un combate contra Kid Bu. Hasta aquí, la historia sigue el canon de manera bastante fiel.

No obstante, para desbloquear esta línea alterna, se requiere derrotar rápidamente a Kid Bu. Si se consigue hacerlo, el final cambiará por completo. Al concluir el combate, Vegeta reprocharía a Goku por su lentitud, declarando que mientras el hijo de Bardock se quedaba atrás, él había hecho todo lo posible por prácticamente acabar con el demonio rosado. Goku, por su parte, respondería que, aunque Kid Bu sigue vivo, era imperativo derrotarlo de inmediato para evitar cualquier tipo de problema. En ese momento, Vegeta comenzaría a cargar su Big Bang Attack y le diría a Goku que no dejaría que él se llevara todo el crédito. Así, ambos guerreros usarían sus máximos poderes para derrotar a Kid Bu.



816

Con la amenaza finalmente neutralizada, Vegeta expresaría que por fin habían acabado con el enemigo y, sin perder tiempo, le diría a Goku que era el momento de enfrentarse a él. Mientras los dos se preparaban para su combate, se mostraría cómo el resto de los guerreros reunían las Esferas del Dragón para revivir a todos aquellos que habían caído a manos de Kid Bu. Tras usar también las esferas de Namek, pedirían como tercer deseo que Goku y Vegeta recuperaran toda su energía.

Kaioshin, al notar lo que estaba por ocurrir, les preguntaría a ambos si realmente deseaban pelear después de haber derrotado a Majin Bu. Vegeta respondería afirmativamente, indicando que, por supuesto, ambos eran Saiyajin, mientras que Goku, tranquilizando al Kaioshin, le explicaría que este combate era lo que más deseaba en ese momento. Los dos guerreros se darían un fuerte apretón de manos y comenzarían su lucha.

Goku iniciaría el combate con un Kamehameha, al cual Vegeta respondería con su Big Bang Attack, lanzándose directamente contra el hijo de Bardock y declarando eufóricamente que ese sería el día en que lo superaría. De esta forma, la batalla comenzaría de verdad, con Goku transformado en Super Saiyajin 3 y Vegeta en Super Saiyajin 2, ambos luchando con todas sus fuerzas.

Tras una intensa pelea, Vegeta lograría la victoria, demostrando que no solo había derrotado a Goku, sino que también había hecho que este perdiera su transformación.

Algunos podrían argumentar que este momento resulta incoherente, pero, considerando que Vegeta luchaba con Super Saiyajin 2 mientras que Goku lo hacía con Super Saiyajin 3, es probable que la ventaja de Vegeta se haya debido al desgaste provocado por la forma de Goku, permitiéndole seguirle el ritmo hasta el momento decisivo.



817

Tras su victoria, Vegeta celebraría, finalmente habiendo superado a Kakarotto. Dirigiéndose a Goku, le diría que, aunque lo había vencido, debía admitir que su fuerza era una verdadera maravilla de la naturaleza, pues su poder no tenía sentido. Goku, por su parte, devolvería el cumplido, asegurando que podía decir exactamente lo mismo de él, y manifestando que, a pesar de haber sido derrotado incluso en su forma de Super Saiyajin 3, había sido una gran batalla. Vegeta, con una sonrisa, ofrecería su mano a Goku para ayudarle a levantarse. Goku, por su parte, le prometió que seguiría entrenando para ganar la próxima vez, a lo que Vegeta le respondería que no creyera que sería tan fácil.

En su interior, Vegeta pensaba que, a pesar de su aparente confianza, no pasaría mucho tiempo antes de que Goku lo alcanzara nuevamente. Goku, por su parte, le sugeriría que era momento de regresar a casa, pues sus familiares y amigos los estaban esperando. Aunque Vegeta aceptaba la sugerencia, en su mente seguía la idea de que, mientras siguiera con vida, siempre se haría más fuerte, apretando los puños y mirando al cielo.

Y así concluye esta historia alterna.

What If 17- ¿Y si Gohan venciese rápidamente a Cell Perfecto?

Esta historia alternativa comenzaría, evidentemente, en la saga de Cell, específicamente en el combate entre el niño y el bioandroide. Para intentar que Gohan liberara todo su potencial, Cell lo torturaría, causándole un sufrimiento inmenso. Al percatarse de que esta estrategia no estaba funcionando, Cell liberaría a los Cell Juniors para que atacaran a los demás Guerreros Z. Ante esta amenaza, Gohan quedaría en shock, y no sería sino hasta la llegada del Androide 16 que el joven, gracias a las palabras del androide, comprendería lo que debía hacer, aumentando su poder y alcanzando la transformación en Super Saiyajin 2.

Con esta nueva forma, Gohan tendría que enfrentarse a un Cell Junior. Es en este momento cuando la historia comienza a divergir de la línea canónica. Para desbloquear esta mini historia alternativa, es necesario acabar rápidamente con el Cell Junior, el cual sería reemplazado por el propio Cell. Este también debe ser derrotado en un tiempo récord. Mi recomendación sería que ambos, Cell Junior y Cell, sean derrotados en menos de tres minutos. Si logras cumplir con este desafío, veremos una cinemática en la que Gohan permanece observando el cielo, mientras esboza una ligera sonrisa al notar, cuando el polvo se disipa, que finalmente ha logrado vencer a Cell.



818

Goku se acercaría a su hijo y, con orgullo, pondría su mano sobre su cabeza, felicitándolo por su gran logro. Goku, de manera emotiva, diría que, sin lugar a dudas, este niño es verdaderamente su hijo. El narrador concluiría diciendo que, gracias a la valentía de Gohan, el mundo ahora está en paz, cerrando así esta línea alternativa de la historia.

What If 18- ¿Y si Gohan interviniese en el combate de Videl con Spopovich?

Esta historia alterna se desarrollaría en la saga de Majin Bu, específicamente al inicio del combate del torneo de artes marciales, en el momento en que Videl se enfrenta a Spopovich. De manera similar a lo que ocurre en el Canon, se observa cómo Spopovich comienza a sobrepasarse con Videl, ignorando completamente su rendición y torturándola únicamente por placer.

Al ver esto, Gohan se enfurecería considerablemente. A diferencia de lo que sucede en el



819

Canon, este giro de la historia ofrecería dos opciones al jugador: mantenerse en calma y solo observar, o intervenir y luchar contra Spopovich. En esta línea alterna, para que la historia se desarrolle según lo planteado, se seleccionaría la opción de intervenir. Gohan, enfurecido, elevaría su poder enormemente y, gritando, confrontaría a Spopovich, cuestionándole si realmente cree que puede enfrentarse a él.

A pesar de que Goku intentaría detenerlo, Gohan seguiría adelante con el combate y lucharía contra Spopovich. Durante la confrontación, Gohan le advertiría al villano que no se saldría con la suya, prometiéndole que lo derrotaría. Aunque Gohan llevaba la ventaja, en medio del combate, Kaioshin intervendría, paralizando a Gohan y declarando que ya era suficiente. Por lo tanto, el combate se detendría. De manera similar al Canon, tanto Spopovich como Yamu robarían la energía de Gohan, lo que no modificaría el curso de los acontecimientos; sin embargo, al menos en esta versión alternativa, Gohan sí se habría enfrentado directamente a Spopovich.

What If 19- ¿Y si Gohan lograse vencer a Dabra?

Este *What if* tendría lugar claramente en la saga de Majin Bu, justo después del torneo de artes marciales y de que le quitaran la energía a Gohan. En este escenario, nuestros guerreros favoritos viajarían junto a Kaioshin en busca de Spopovich y Yamu, pasando por todo lo que vimos en la línea canónica de los combates de Goku y Vegeta contra Pui Pui y Yakon. Finalmente, llegarían al enfrentamiento entre Gohan y Dabra.

Antes del combate, Vegeta le diría a Gohan que este se ha vuelto demasiado débil, y que ya no se parece en nada al joven que derrotó a Cell. Aunque en la línea canónica Gohan le daría la razón a Vegeta tras perder contra Dabra, en esta versión las cosas serían distintas. Para desbloquear esta línea alterna, sería necesario acabar rápidamente con Dabra. Si se logra hacer esto, veríamos una cinemática en la que Gohan, completamente agotado y herido, pero gracias a su enorme poder, habría logrado derrotar a Dabra.



820

Con la derrota de Dabra, Goku, Vegeta y los demás se encargarían de derrotar a Babidi, quien sin la protección de Dabra sería extremadamente débil. Gracias al poder de Gohan, habrían evitado que Majin Bu renaciera. En este momento, su padre se acercaría a él, felicitándolo por su victoria y comentando que el combate fue bastante fácil para él, preguntándole si quiere pelear un poco contra su propio padre. Gohan se sorprendería y le preguntaría por qué justo ahora, dado que acaba de enfrentarse a Dabra.

Con este momento bastante cómico, el narrador nos diría que nuestros guerreros regresaron al torneo de artes marciales, declarando que las siguientes batallas no serían

para defender su hogar, sino simplemente para probar su fuerza. Aunque no se menciona explícitamente, gracias a Gohan, Vegeta logró obtener su revancha sin necesidad de ser controlado por Babidi.

What If 20- ¿Y si Gohan Definitivo venciese a Majin Bu?

Este *What if* se situaría en la saga de Majin Bu, poco después de que el villano engañara a Goten y Trunks para que se fusionaran, con el objetivo de absorberlos en su forma de Super Saiyajin 3. Tras revelar su plan, Majin Bu desafiaría a Gohan, asegurando que acabaría con él, lo que daría inicio a su combate.



821

A diferencia del canon, para desbloquear esta línea alterna es necesario acabar rápidamente con Super Bu. Si se logra vencerlo dentro de un tiempo determinado, veremos una cinemática en la que la fusión de Goten y Trunks llega a su fin, lo que provoca que Majin Bu recupere su forma original. Desesperado por la enorme diferencia de poder, trataría de absorber a Gohan. Sin embargo, en esta ocasión, Gohan sería capaz de detectar su intento y evitaría el ataque, enfrentándose a Bu con todo su poder.

Finalmente, Gohan derrotaría a Majin Bu de manera definitiva, restaurando la paz en la Tierra. Sin embargo, surge una pregunta: si Gohan desintegró a Majin Bu, ¿también desintegró a aquellos que estaban dentro de él? Es decir, Goten y Trunks, además de Piccolo, quienes seguramente también habrían perecido. Aunque la paz regresó a la Tierra, este sacrificio no estuvo exento de consecuencias.

What If 21- ¿Y si Zamasu cambiase su cuerpo con Gohan?

Esta historia comienza poco después de la Batalla de los Dioses y antes de la resurrección de Freezer. En ella, el narrador nos explica cómo Gohan se convierte en un investigador, un hombre que se esfuerza para cumplir sus sueños. A su vez, nos relata que tiene una hija con Videl, y gracias a ello lleva una vida pacífica. Mientras tanto, Goku, a pesar de los regaños de Chichi, se va a entrenar con Whis. Sin embargo, poco después Freezer llega a la Tierra, acompañado de su nuevo ejército. Debido a la distancia que los separa de Goku y Vegeta, no es posible contactar con ellos. Por ello, Gohan y los demás deben prepararse para enfrentarse a Freezer.



822

En este momento, Piccolo le pregunta al emperador lo que hace allí, a lo que Freezer responde que está allí para vengarse, pero al no ver a Goku, pregunta dónde se encuentra. Mencionando que está allí para destruir todo lo que Goku ama, y que no le gustaría hacerlo sin primero escuchar su súplica. Es entonces cuando comienza el giro en la historia, ya que, sin que se mueva nada en el campo de batalla, el personaje de Bulma aparece en una escena adicional. Ella se dirige a Gohan y le dice que confía en él, ya que venció a Cell cuando era un niño, y que este enfrentamiento no debería ser algo insuperable para él.

Gohan responde que, aunque puede derrotar a la mayoría de los soldados de Freezer, acabar con el tirano es otra historia, ya que él también ha crecido y se ha hecho más fuerte. Gracias a estas palabras, Freezer se da cuenta de que Gohan es hijo de Goku, por lo que manda a uno de sus soldados a enfrentarse a él. Aunque Piccolo se ofrece a ayudar, Gohan le pide que no lo haga, pues ya no es un niño. Esta versión de Gohan se muestra con mucha más confianza que en el canon original, y esto será clave para lo que vendrá.

Gohan explica que su hija acaba de nacer y que quiere que ella viva una vida tranquila en la Tierra. Si Freezer viene a arrebatarles esa paz, se encontrará con un problema. El combate continúa, y Gohan derrota fácilmente al soldado de Freezer. Pero justo cuando parece que la victoria es definitiva, Freezer interviene y toma el lugar del soldado derrotado. Si logras hacerle suficiente daño a Freezer sin que este te cause grandes heridas, el emperador reconocerá tu poder, diciendo que no está nada mal, y transformándose en su última forma, lo que alteraría por completo la línea temporal.

Gohan, transformado en Super Saiyajin 2, comienza a luchar con Freezer, quien admite que subestimó a los Saiyajin, pues siempre logran sorprenderlo. Durante el combate, Gohan declara que está recuperando sus instintos de combate, a lo que Freezer responde que no permitirá que otro Saiyajin se le una a la lista de derrotas. Gohan, confiado, le responde que esta es la forma final de Freezer y que, por lo tanto, considera que el combate ha terminado. Freezer, furioso, lo ataca, y Gohan lo detiene con facilidad, dejándole claro que no le tiene miedo. Freezer, lleno de ira, intenta atacar a Piccolo, pero

Gohan se pone en su camino y recibe el golpe, el cual, sorprendentemente, no le causa daño.



823

Enfurecido, Gohan libera todo su poder en un grito, alcanzando su forma definitiva. Freezer, consciente de que Gohan es ahora más fuerte que antes, opta por transformarse en Golden Freezer. Sin embargo, Gohan se muestra firme, diciendo que no se rendirá ni en un millón de años. Mientras ambos luchan con todo su poder, Gohan empieza a notar que los movimientos de Freezer son cada vez más lentos. Pide a Freezer que se rinda y deje la Tierra en paz, pero el emperador se niega, acusándolo de ser más inocente que su padre. El combate se intensifica, pero sorprendentemente, Gohan emerge victorioso, y Freezer, aunque derrotado, prefiere morir antes que rendirse ante el hijo de su peor enemigo.



824

Con la victoria de Gohan, Goten y Trunks lo felicitan por haberse vuelto tan fuerte, mientras Piccolo se asegura de que se encuentra bien. A pesar de la victoria, Gohan se siente fatigado y dice que, aunque su poder ha aumentado, ya no es tan hábil como antes. Este detalle, aunque irónico, es importante para el desarrollo del personaje. Gohan, reflexionando sobre su combate, admite que, a pesar de su gran poder, le costó más de lo que esperaba. Piccolo, viendo su determinación, le pregunta qué hará ahora. En un momento donde ni Goku ni Vegeta están presentes, Gohan responde que tiene gente que proteger, y le pide a Piccolo que lo entrene como en los viejos tiempos. Piccolo acepta, y juntos comienzan a entrenar a diario. Con el tiempo, Gohan se vuelve más fuerte y desarrolla aún más sus habilidades.

En su búsqueda por perfeccionar sus habilidades, Gohan viaja al planeta supremo y sigue los consejos del anciano Kaioshin para desbloquear su potencial oculto, lo que sugiere que probablemente realizó nuevamente el ritual para liberar su poder. Más adelante,

Gohan se entera por parte de Goku sobre un torneo contra el Universo 6. Emocionado por la oportunidad de perfeccionar sus habilidades, le pide a Goku ser parte del equipo.



825

Durante el Torneo de Champa, Gohan se enfrenta a los rivales con gran destreza, destacándose en las rondas y llegando hasta la final, donde se enfrenta a Hit, el asesino del Universo 6. Su combate con Hit es impresionante y atrae la atención de varios universos, incluido uno en particular que está bastante interesado en él. Después del combate, Goku elogia a su hijo por su desempeño, mientras Vegeta también lo felicita, reconociendo el tremendo aumento de poder que ha experimentado. El anciano Kaioshin le dice a Gohan que todos están hablando de su combate contra Hit, lo que sorprende al hijo de Goku.

Mientras tanto, un giro inesperado ocurre cuando Trunks del futuro aparece de manera misteriosa, herido. Al despertar, ataca a Gohan, lo que deja al hijo de Goku confundido. A través de una conversación con Trunks, Gohan descubre que la amenaza de Gohan Black ha llegado al presente. La batalla se desata, y Gohan, junto a sus amigos, debe enfrentarse a este enemigo tan extraño y peligroso.



826

En este momento, Trunks y Gohan lo darían absolutamente todo de sí mismos, lo que enfurecería aún más a Zamasu, quien los recriminaría, ya que se estaban atreviendo a tocarlo. Les aclararía que él es inmortal y, por esa razón, jamás podrían vencerlo. Continuaría diciendo que, si planeaban escapar de su justicia, si acaso volverían al pasado o intentarían con el futuro, cuestionando cómo intentarían compensar su debilidad ahora. Sin embargo, Gohan respondería que la justicia es el único tipo de fuerza en este mundo y que siempre puede confiar en ella. Por esto, de nuevo, Gohan y Trunks elevarían su poder al máximo, y el hijo de Vegeta diría que, aunque claramente son débiles comparados con los dioses, jamás

se avergonzarán de ello. Aseguraría que Gohan le salvó la vida una vez y eso lo inspira a pelear por todos. Una pequeña referencia a Gohan del futuro. Continuaría diciendo que creer en los demás es lo que los hace quienes son, y es eso lo que les da su poder.

827



Zamasu seguiría renegando, diciendo que sin importar la fuerza que utilicen, jamás podrán igualar el poder de un dios. Cargaría una espada de ki y se lanzaría directamente contra Gohan y Trunks. Sin embargo, en ese momento, Gohan y Trunks contraatacarían con un Masenko doble, el cual detendría ligeramente a Zamasu, dándoles el tiempo suficiente para que Goku le entregue la urna del Mafuba. Gohan utilizaría esta técnica contra Zamasu, logrando finalmente encerrar a la fusión malvada, salvando así el futuro. Con esto, Gohan celebraría, ya que finalmente habían vencido, diciéndole a Trunks que su línea y su futuro ahora están completamente a salvo.

Vegeta le preguntaría a su hijo qué es lo que va a hacer, y Goku le diría que es bienvenido en su línea del tiempo cuando quiera. Pero Trunks respondería que su lugar está aquí, y que es por eso mismo que su deber es ayudar a restaurar la paz que este mundo merece, agradeciendo a los tres por la ayuda que le dieron. Con esto, Goku, Vegeta y Gohan regresarían al presente, y veríamos cómo el hijo de Goku llega a su casa con Bulma, completamente golpeado, pero siendo recibido con mucho amor por su esposa y también por su hija.

828



Al ser recibido por su familia, Gohan reflexionaría sobre todas sus batallas, diciendo para sí mismo que, con todo lo que ha pasado en esos años, es completamente consciente de que no podría haberlo logrado completamente solo. Pero, aun así, no hay ningún problema, ya que cuenta con su familia y amigos para apoyarlo, y que él es quien es gracias a ellos. Esto renovaría su decisión de seguir entrenando para proteger su futuro. Por lo que este Gohan jamás dejará de entrenar.

What If 22- ¿Y si Gohan venciese a Dyspo en el Torneo de Poder?

Este escenario alternativo tendría lugar durante el Torneo de Poder, específicamente en el combate entre Gohan y la réplica de Bills. A diferencia de la historia original, en la que Gohan se sacrifica para eliminar a Dyspo de la arena, en esta versión los acontecimientos se desarrollan de manera distinta. Para que esta línea temporal alternativa se active, sería necesario derrotar rápidamente a Dyspo.



829

Si se logra esto, el guerrero del Universo 11 elogiaría a Gohan, sorprendido por la velocidad que ha demostrado. Posteriormente, se nos presentaría una escena en la que se nos informa que Gohan y Freezer han conseguido vencer a Dyspo, quedando como últimos oponentes Jiren y Toppo. No obstante, el combate contra Dyspo ha dejado a Gohan exhausto, por lo que se concentra en recuperar sus fuerzas. Mientras tanto, Freezer y el Androide 17 unen fuerzas para enfrentarse a Toppo en una batalla sumamente intensa. Sin embargo, al verse acorralado, Toppo renuncia a su sentido de la justicia y libera su poder como un Dios de la Destrucción, superando con creces a sus adversarios. Gohan, al percatarse de la situación, decide intervenir. En ese momento, Toppo lanza a Freezer y al Androide 17 fuera de su camino y declara que la justicia y el mal son conceptos que ha dejado atrás. Ahora, solo existe el ser y la ausencia del ser. Acto seguido, ataca a Vegeta, quien acababa de llegar al combate, asegurando que él será su oponente.



830

El príncipe de los saiyajin responde con firmeza, afirmando que necesitará algo más que la energía de la destrucción para derrotarlo. Toppo, por su parte, replica preguntando si acaso su causa tiene más valor que la determinación de un Dios, asegurando que con su nuevo poder es él quien define qué existe y qué no. Según él, ese es el propósito que ha elegido, y para lograrlo, ha renunciado a todo.

Vegeta, sin dudar, le responde que su causa no es trivial y que él lucha por su familia: por Bulma, Trunks y su hija, por la promesa que le hizo a Cabba y, sobre todo, por su orgullo como saiyajin. Declara que pelea por todo lo que ha construido y por todo lo que representa, dejando claro que, a diferencia de Toppo, él jamás renunciará a sus principios para jugar a ser un Dios.

Las palabras de Vegeta inspiran a Gohan, quien encuentra la determinación para seguir luchando y declara que tampoco se rendirá. Ambos deciden unir fuerzas para enfrentar a Toppo. A diferencia de otros guerreros con los que Vegeta ha luchado, en esta ocasión no duda ni un segundo en combatir junto a Gohan, algo que concuerda con la relación que ambos han desarrollado en la historia original, donde el príncipe respeta al hijo de Goku.

La batalla comienza y Toppo asegura que su universo sobrevivirá a cualquier obstáculo, intentando provocar a Gohan. Sin embargo, este se mantiene firme y da lo mejor de sí en el combate. En un momento crucial de la pelea, Vegeta afirma que, si lo que Toppo desea ver es destrucción, entonces le atacará con una técnica que ni siquiera él podrá erradicar, aunque eso implique su propio sacrificio.

No obstante, Gohan interviene y le dice a Vegeta que no permitirá que se sacrifique, motivándolo y asegurándole que juntos pueden ganar. Gracias a esto, Vegeta decide no autodestruirse y continúa luchando junto a Gohan. Finalmente, combinando sus esfuerzos, ambos consiguen expulsar a Toppo de la arena.

Con ello, el Gran Sacerdote anuncia que solo queda un combatiente del Universo 11 y que el tiempo del torneo ha llegado a su fin. Así, el Universo 7 es declarado vencedor por haber mantenido más luchadores en la arena.



831

Gohan, agotado, se sienta en el suelo para recuperar el aliento. Vegeta se acerca y, con su habitual actitud, le pregunta por qué parece tan sorprendido, recordándole que él mismo prometió que ganarían. Gohan, entre risas, le responde que, en efecto, ha cumplido su palabra. Ante esto, Vegeta esboza una leve sonrisa y le dice que se levante y acepte su victoria antes de que lo dejen atrás.

Gohan asiente y menciona que deben regresar, pues todos los están esperando. Finalmente, el narrador explica que, con su deseo, los guerreros del Universo 7 logran

restaurar la existencia de los universos que fueron eliminados. Gracias a esta victoria, Gohan y sus compañeros regresan a casa, donde sus familias los reciben con alegría, dando así cierre a este escenario alternativo.

What If 23- ¿Y si Trunks lograse sellar a Zamasu?

En una línea alterna de la saga de Black, después de la segunda ida al futuro, Trunks, al creer las palabras de Zamasu, regresa al futuro para comprobar si ya no está presente, dándose cuenta de que se encontraban equivocados. De vuelta a la lucha, Trunks alcanza el Super Saiyajin Rage. A esta altura, es esencial debilitar lo más rápido posible a Zamasu. Si se logra esto, Trunks le pediría a Vegeta que regrese con Goku al pasado, pero en esta versión, como Trunks distrae a Zamasu, él también regresaría por segunda vez. Esto le permitiría entrenar con Piccolo, quien le enseñaría el Mafuba. Con esta nueva técnica aprendida, Trunks regresaría con los demás al futuro, enfrentándose nuevamente a Zamasu, esperando el momento adecuado para utilizar el Mafuba.



832

Durante la batalla, Zamasu, completamente enfadado, le diría a Trunks que es la última vez que interfiere en sus planes, pero Trunks, concentrado, piensa que Zamasu está demasiado confiado. Su inmortalidad lo ha hecho descuidado, lo que le da la oportunidad de usar el Mafuba, sellándolo finalmente. Trunks le dice que ese es el poder de los mortales y que esto le pasa por subestimar a la humanidad. Con Zamasu sellado, la esperanza se renueva. Sin embargo, la batalla aún no ha terminado, ya que Goku y Vegeta siguen atrapados luchando contra Black, y necesitan toda la ayuda posible.



833

Trunks, tras derrotar a Zamasu, se dirige directamente a enfrentarse a Black, quien se sorprende de verlo vivo y se da cuenta de que algo debió haber sucedido con Zamasu. Trunks le revela que Zamasu está completamente sellado, lo que desconcierta a Black y alegra a Goku y

Vegeta. Sin embargo, Black declara que la presencia de Zamasu no importa, ya que puede reemplazarlo en cualquier momento usando su anillo del tiempo. Trunks lo detendría, afirmando que pondrán fin a sus planes en ese momento, declarando que los mortales jamás se rendirán.



834

En el combate final, Black le diría a Trunks que se equivoca si piensa que unos simples mortales pueden interferir en sus planes. Trunks responde que ser un dios no le da derecho a matar a quien quiera. Con todo su poder, Trunks empieza a ganar ventaja en la lucha, lo que lleva a Black a sentirse acorralado. Black, viendo la determinación de Trunks, decide liberar todo su poder para intentar exterminarlo, pero es interceptado por un poderoso golpe de Vegeta, quien le recrimina a Trunks que no ha mostrado toda su ira. Vegeta lo motiva a canalizar toda su fuerza para superar los límites de su poder. Esto hace que Trunks aumente su poder enormemente, tomando ventaja sobre Black.

La lucha continúa hasta que Trunks y Vegeta finalmente derrotan a Black, y Trunks entrega la urna de Zamasu a Goku para que se haga cargo de él. Así, Trunks podría regresar a su línea de tiempo, más fuerte y sin depender de Goku o Vegeta para proteger su mundo.

What If 24- ¿Y si Trunks se quedase en el presente?

Después de la batalla, Trunks, habiendo regresado al presente, comienza a reconsiderar quedarse un poco más de tiempo. Bulma le pregunta si no quiere quedarse con ellos, y Vegeta, en su manera poco sentimental, sugiere que tal vez sea una buena idea. Trunks decide quedarse para entrenar con su padre una vez más, con la esperanza de volverse más fuerte. Vegeta, satisfecho con la decisión, lo sometería a entrenamientos severos, mientras Bulma se siente contenta de tenerlo más tiempo con ellos.

Durante el entrenamiento, Trunks lucha contra Gohan, quien le demuestra que ha mejorado mucho. Trunks siente que aún tiene mucho por recorrer, pero Gohan le asegura que se ha convertido en un increíble luchador. Tras estos entrenamientos, Trunks hace la promesa de proteger su mundo, decidido a no dejar que los errores del pasado se repitan.

En el torneo del poder, Vegeta y Trunks se encuentran juntos, enfrentando a los poderosos luchadores de otros universos. Trunks se mantiene decidido a usar las Super Bolas de Dragon para desear la resurrección de su padre, a pesar de los riesgos. Aunque Goku y Vegeta se distancian de Gohan y los demás, Trunks se mantiene firme en su misión de salvar a su universo. Después de una serie de intensas batallas, Trunks se encuentra luchando junto a Vegeta contra los más poderosos guerreros del torneo. Tras derrotar a Toppo, Trunks se enfrenta a Jiren, el guerrero más fuerte, junto a su padre, demostrando que su entrenamiento y determinación han alcanzado nuevas alturas.



835

Finalmente, Trunks y Vegeta logran ganar el torneo, pidiendo el deseo de restaurar a todos los universos y regresando a su hogar con una nueva perspectiva. Trunks, al sentirse más fuerte y más confiado, decide regresar al futuro, dejando claro que protegerá a su mundo con todo su poder.

El hecho de que Goku y su padre estén vivos en su línea del tiempo, o no, no es nada grave, ya que sería una razón más para entrenar. Cuando Bulma le pide a Vegeta que muestre un poco de emoción porque su hijo se va, Vegeta lo ignora, diciendo que solo está un poco molesto, ya que Trunks reveló que fue idea de su padre revivir todos los universos. Trunks diría que no hay problema, pues en el fondo sabe cuánto le importa su padre porque sus expresiones lo delatan. Se despediría diciendo que se volverán a ver algún día. Vegeta se despediría levantando los dos dedos, lo que haría muy feliz a Trunks. Si elegiste a Vegeta, todo continúa de esta forma, pero si eliges ir con Gohan, las cosas cambian. Trunks se quedaría con los demás Guerreros Z, luchando en equipo. Sin embargo, las cosas se complican cuando Kale pasa a su forma berserker, centrando su atención en Goku. Gohan y Trunks intervienen para ayudar al saiyajin criado en la Tierra, y el combate entre Trunks y Kale comienza. Trunks se daría cuenta de que Kale solo quiere ir contra Goku, por lo que pediría ayuda a Gohan, ya que no pueden permitir que ella se acerque. Ambos luchan juntos, pero después de un tiempo, vemos la misma escena en la que Jiren ataca a Kale. En esta ocasión, no solo Kale es enviada a volar, sino que también Trunks y Gohan quedan atrapados en el ataque.



836

Con ambos separados, Trunks se enfrenta a Dyspo y Toppo, teniendo que luchar contra los dos. Al ver lo ferozmente que estos guerreros luchan por el bien del universo, Trunks comienza a preguntarse si su deseo por el que vino al torneo realmente era egoísta. Justo cuando está en problemas, los androides 17 y 18 llegan a su rescate, luchando junto a él. 17 regañaría a Trunks, diciéndole que si no está completamente concentrado, no va a durar mucho en el torneo. Trunks se sorprende, ya que estos son los androides que arruinaron su futuro, pero entiende que están allí solo para ayudarlo. 18 se burla un poco, diciendo que en su línea del tiempo fueron psicópatas destructores, pero en esta no lo son. 17 continúa diciéndole que si no suelta su trauma, no podrá durar mucho, pero si no puede hacerlo, simplemente les diga, ya que no se van a desgastar tratando de ayudarlo. Trunks se niega y dice que realmente aprecia su ayuda.



837

Dyspo se burla preguntando si ya terminó su charla motivadora, ya que aún tienen que terminar el combate. El Universo 10 es eliminado, y Trunks se molesta porque no quiere ver caer más universos. Tanto 17 como 18 se muestran preocupados, ya que no quieren que nadie muera. Esto desconcierta a Trunks, al ver cómo los androides muestran compasión, como si tuvieran una familia a la que proteger. Trunks se da cuenta de que no solo está luchando por su mamá y su hermana, sino por todos los seres queridos de los demás. El combate continúa, y lamentablemente, 18 cae de la arena, pero lo hace acompañada de Dyspo. 18 diría que le hubiera gustado durar un poco más, pero ahora todo queda en las manos de los demás.

17 diría que se va a enfrentar a más personas y que, como ya superó su trauma, debería luchar bien por su cuenta. Trunks le pediría que no deje que lo eliminen, y 17 le desearía buena suerte. Trunks logra disipar cualquier duda que tenía, pero al ver el reloj, se da cuenta de que no tiene mucho tiempo antes de que termine el torneo. Ahora está en un

cinco contra uno contra Jiren. 17 cae desmayado y Vegeta lamentablemente queda fuera de la arena, no sin antes darle su energía a Goku, lo que le ayuda a amplificar su poder en el Ultra Instinto. Sin embargo, Goku no puede mantenerlo por mucho tiempo y pierde el Ultra Instinto. Jiren entra en su máximo poder, y Trunks está casi al límite. Justo cuando Jiren está a punto de sacar a Trunks de la arena, Gohan se pone frente a él y recibe el ataque de Jiren, salvándolo. Trunks se siente mal, ya que siente que sigue dependiendo de Gohan incluso en otra línea temporal. Se culpa por su egoísmo de salvar su mundo y no ser capaz de darlo todo. Finalmente, se pone de pie y dice que necesita derrotar a su peor enemigo: su propia debilidad. Se lanza fuera de la arena.

Trunks eleva su poder al máximo, y justo cuando Jiren está a punto de golpearlo, 17 llega para protegerlo, burlándose de Trunks por pedir ayuda. Ambos deciden que la única opción es luchar de frente. Durante el combate, Jiren dice que nunca dejará que la amistad supere su fuerza, afirmando que su justicia es poder y cualquier otro ideal no importa. 17 le responde que poder es poder, y no todo puede resolverse con justicia. Trunks agrega que ha visto a innumerables personas con una fuerza increíble, pero las han usado para cosas equivocadas. Él luchará por la justicia que cree correcta. Jiren se burla, diciendo que los ideales de Trunks son flojos y recriminándole que quería revivir todo su universo de forma egoísta. Trunks se da cuenta de que Jiren quiere usar las esferas para hacer lo mismo, y 17 le recuerda que también es un deseo egoísta. Trunks dice que no pueden perder el combate. Ambos logran acorralar a Jiren, quien se desespera diciendo que no puede perder. Trunks dice que hasta hace poco admiraba el deseo de Jiren de luchar, pero ahora entiende la verdad: necesita superarlo, y no solo a él, sino al hombre egoísta que solía ser. Junto a 17 y un recién llegado Goku, logran sacar a Jiren de la arena.



838

Para dar el golpe final, 17 se autodestruye. Trunks llora, recordando que había prometido ser tan imprudente como él, pero que no puede seguir viendo a la gente morir. Cuando Shin anuncia que quedan tres competidores en la arena, se revela que 17 está intacto, lo que alegra mucho a Trunks. 17 se burla un poco al ver a Trunks llorar. Después de restaurar todos los universos, todos regresan a casa. Al igual que con la historia de Vegeta, Trunks decide volver al futuro.

Goku le dice que puede llamarlo cuando quiera, y Bulma le ofrece las super esferas del dragón, pero Trunks las rechaza. Al final, 18 dice que hubiera querido que 17 se hubiera quedado para despedirse, pero Gohan lo justifica, diciendo que él tiene trabajo que hacer. Cuando Trunks promete cuidar su futuro, se da cuenta de que 17 lo observa a lo lejos. Ambos levantan la mano para despedirse, cerrando así la historia.

What If 25- ¿Y si Piccolo derrotase a Nappa?

Este What If ocurriría en la saga Saiyajin, poco después de la llegada de Vegeta y Nappa a la Tierra. Mientras Nappa comienza su combate contra los Guerreros Z, si logramos derrotarlo rápidamente, se desbloqueará un diálogo en el que Piccolo le recrimina por subestimar la Tierra. Posteriormente, Vegeta acaba con la vida de Nappa al considerarlo inútil tras su derrota a manos de Piccolo.



839

El namekiano queda en shock al presenciar la crueldad del príncipe, pero en ese momento llega Goku al campo de batalla, iniciando su enfrentamiento contra Vegeta. Durante la pelea, Vegeta afirma que acabará rápidamente con su oponente, pero Piccolo le advierte que no lo subestime. Aunque lucha con todas sus fuerzas, Vegeta lo derrota con un poderoso ataque, dejándolo gravemente herido e incapaz de continuar.

Desde el suelo, Piccolo observa el combate entre Goku y Gohan, quienes, al igual que en la historia original, logran derrotar a Vegeta. Así concluye este What If.

What If 26- ¿Y si Piccolo lograse derrotar a Freezer en su tercera forma?

Esta historia alternativa ocurre en la saga de Freezer, poco después de que Piccolo absorba a Nail y aumente su poder, dirigiéndose con confianza a salvar a Gohan, Krilin y Vegeta del emperador del universo, quien se encuentra en su segunda forma.

Si bien en la historia original Piccolo logra enfrentarse a Freezer, pero sucumbe ante su tercera forma, aquí la historia cambia. Durante el combate, Piccolo debe resistir el tiempo suficiente para que Freezer pase a su tercera transformación. Una vez que el emperador completa su cambio, hay que derrotarlo lo más rápido posible.

Si esto ocurre, Freezer reconocerá que Piccolo le ha dado una imagen mucho mejor de la que esperaba. Tras el combate, se muestra una escena en la que Freezer adopta su forma

final, impresionado porque el namekiano ha resistido más de lo previsto. Mientras tanto, Dende aprovecha para curar a Piccolo, permitiéndole luchar con todas sus fuerzas en un segundo enfrentamiento.

A pesar de la intimidante presencia de Freezer, Piccolo declara que no retrocederá. El combate continúa, y tras varios intercambios de golpes, Freezer reconoce que el namekiano logró hacerle daño, algo digno de elogio. Piccolo, agotado, se pregunta dónde está Goku.



El tirano, aún con ventaja, le dice a Piccolo que puede estar orgulloso, ya que será el último namekiano que luchará contra él antes de unirse a los suyos. En ese momento, Goku llega al campo de batalla. Aunque pueda parecer que Piccolo no hizo mucho, haber resistido contra Freezer permitió que, a diferencia de la historia original, Vegeta no muriera.

Sin embargo, tras la muerte de Krilin a manos de Freezer, Goku despierta el Super Saiyajin y le pide a Piccolo que se lleve a Gohan de allí. Mientras huye, el namekiano siente la energía de Goku en un nivel nunca antes visto. Se recrimina por no haber sido lo suficientemente fuerte para luchar a su lado y salvar su planeta.

Sabiendo que en el futuro surgirán amenazas aún mayores, decide entrenar sin descanso para ponerse a la par del Super Saiyajin y no volver a depender de él en la batalla, cerrando así esta historia.

What If 27- ¿Y si Piccolo entrenase con Gohan en la Sala del Tiempo y el Espíritu?

Esta historia alterna comienza en la saga de Cell, tres años después de que Trunks llegara al presente y advirtiera sobre la llegada de los androides.

En el momento en que los androides 19 y 20 aparecen para atacar, la historia sigue un rumbo distinto. De la misma forma que en el canon, Goku es el primero en luchar, pero debido a su enfermedad del corazón, comienza a perder energía rápidamente. Piccolo se percata de esto y comenta que su técnica parece descuidada, notando que Goku está gastando todo su poder a pesar de que la pelea apenas comienza.

Aquí es donde el juego presenta una elección al jugador: observar la batalla sin intervenir o seguir el presentimiento y ayudar a Goku. Para desbloquear esta línea alterna, se debe elegir ayudarlo. Esto cambia completamente la historia.



841

A diferencia del canon, Piccolo no se quedaría mirando y decide intervenir. Vuela hasta donde está su amigo y le dice que ya es suficiente, pidiéndole que retroceda. Piccolo toma el combate contra el Androide 19, quien le pregunta si realmente cree poder vencerlo. El namekiano responde que los resultados de sus tres años de entrenamiento se lo demostrarán.

El combate es reñido, pero gracias a su entrenamiento, Piccolo logra derrotar al Androide 19. Sin embargo, el Androide 20 logra escapar. Piccolo se vuelve hacia Goku y le pregunta cómo se siente. Como Goku no permaneció en Super Saiyajin tanto tiempo, el virus cardíaco no ha afectado tanto su sistema, pero igual empieza a sentir sus efectos. Piccolo lo reprende por no haber llevado la medicina y le dice que debe descansar. Yamcha se ofrece a ir en busca del medicamento y le pide a Goku que vaya con el Maestro Roshi a descansar.



842

Motivado, Piccolo decide seguir rastreando al Androide 20. Sin embargo, el Dr. Gero logra encontrar a Piccolo y absorbe su energía, poniendo en riesgo su vida. Gohan interviene y logra salvarlo. Mientras tanto, los androides del laboratorio finalmente despiertan. El Androide 17, impaciente, declara que irán tras Goku, pero Piccolo y los demás se interponen para evitarlo.

En una cinemática, el Androide 18 decide pelear sola. A diferencia del canon, aunque Vegeta se coloca al frente para luchar, Piccolo insiste en que puede enfrentarlos a ambos. Vegeta, con su orgullo intacto, decide no intervenir. Al ver esto, el Androide 17 también se suma al combate, permitiendo que Piccolo y Vegeta tengan peleas separadas.

Durante la batalla, Piccolo se da cuenta de que el Androide 18 no se cansa, lo que lo lleva a preguntarse si los androides tienen energía infinita. Justo cuando parece estar en problemas, Gohan aparece y lanza una potente patada al Androide 17, equilibrando la balanza. Al ver a Gohan en acción, Piccolo nota el fruto de los tres años de entrenamiento y el gran potencial del niño.



843

Luego de ahuyentar a los androides, Piccolo decide fusionarse con Kami Sama para volverse más fuerte. Durante este proceso, se entera de la aparición de Cell. A diferencia del canon, Piccolo no se lanza a pelear contra el Bioandroide, sino que observa, reconociendo que no tiene el poder suficiente. Sin embargo, también se da cuenta de que el potencial de Gohan está comenzando a manifestarse. Decide confiar en él y cree que, si entrenan juntos, nadie podrá detenerlos.

Piccolo se reúne con Goku y le explica la situación. Goku confirma que su enfermedad ha empeorado y que los androides son mucho más fuertes de lo esperado. Reconoce que los tres años de entrenamiento no fueron suficientes y que ahora su única opción es seguir entrenando. Pide a Piccolo que entrene a Gohan en la Habitación del Tiempo, asegurándole que el niño tiene un enorme potencial. Aunque Gohan duda, Goku le insiste en que ha sentido su poder y que solo necesita despertarlo. Piccolo acepta y también decide que aprovechará el entrenamiento para fortalecerse.



844

Mientras Vegeta y Trunks entran primero a la Habitación del Tiempo, los androides atacan Kame House, lo que obliga a Piccolo a enfrentarse al Androide 17. En medio de la pelea, Cell aparece en su primera forma y absorbe sorpresivamente al Androide 17, alcanzando su segunda transformación. Piccolo y Gohan intentan enfrentarlo, pero Cell es demasiado fuerte. Justo cuando ya no pueden hacer nada más, Goku aparece y se

transforma en Super Saiyajin para enfrentarlo, logrando detenerlo lo suficiente para que el Androide 18 pueda escapar. Sin embargo, el esfuerzo hace que el virus cardíaco de Goku empeore y este colapse. Antes de quedar inconsciente, le pide a Piccolo que cuide de Gohan.

Poco después, Vegeta y Trunks salen de la Habitación del Tiempo, y es el turno de Piccolo y Gohan de entrar. Dentro, Piccolo enfatiza que deben mejorar las habilidades de Gohan y lo desafía a controlar su ira. El juego presenta una decisión: entrenar el cuerpo o la mente. Si se elige la mente, Piccolo le enseña a contener sus emociones y liberar su poder solo cuando sea necesario. Tras un intenso entrenamiento, Gohan logra transformarse en Super Saiyajin y ambos salen de la Habitación del Tiempo.

Durante los Juegos de Cell, Piccolo decide luchar primero contra el Bioandroide. Aunque lo sorprende con su poder, Cell lo derrota y lo deja bajo sus pies. En ese momento, Gohan, lleno de ira, alcanza el Super Saiyajin 2. Piccolo intenta protegerlo, pero Cell lo lanza lejos. Aprovechando la distracción, Gohan carga un Kamehameha y lo lanza a quema ropa contra Cell.



845

Si se eligió entrenar la mente, Gohan logra controlar su ira y mantener la calma, evitando caer en la arrogancia que tuvo en el canon. Con superioridad, desafía a Cell a rendirse. Sin embargo, Cell se rehúsa y, tras liberar al Androide 18, decide autodestruirse. Goku se sacrifica para evitarlo, pero Cell regresa en su forma perfecta.

Gohan queda gravemente herido tras proteger a Vegeta. Justo cuando Cell está a punto de acabar con él, Piccolo se interpone y lucha para darle tiempo a Gohan de recuperarse. Finalmente, el niño carga un último Kamehameha. Piccolo distrae a Cell con un ataque de energía, lo que le da a Gohan la ventaja necesaria para lanzar su ataque final y destruir al Bioandroide.

Tras la victoria, Piccolo se acerca a Gohan, quien se lamenta por la muerte de su padre. Piccolo lo consuela, asegurándole que Goku hizo lo que creyó correcto y que no debe culparse. La historia termina con un nuevo lazo fortalecido entre maestro y alumno.

What If 28- ¿Y si Piccolo acabase rápidamente con Cell en su primera forma?

Este *What If* presenta un escenario alternativo en el inicio de la saga de Cell, específicamente en la batalla entre Piccolo y el Androide 17.

En la historia original, mientras ambos combatían, Cell intervenía para absorber al androide. Sin embargo, en esta versión, la clave radica en la eliminación inmediata de Cell en su primera forma en cuanto aparece en la batalla contra el Número 17.

Si Cell es derrotado con rapidez, sin que ocurra ninguna interrupción cinematográfica, su reacción sería de frustración absoluta al ser eliminado con facilidad. Piccolo y el Androide 17 apenas le darían importancia a su derrota, menospreciándolo por completo. Tras esto, 17 cuestionaría qué hacer ahora que no hay más interferencias en su camino, y Piccolo aceptaría continuar su combate.

De este modo, la pelea inconclusa entre el Androide 17 y Piccolo finalmente se completaría. El enfrentamiento sería de una intensidad extrema, con Piccolo logrando la victoria. Antes de finalizar, el namekiano reconocería la fuerza de su oponente, observando cómo 17 yacía en el suelo gravemente dañado tras recibir el golpe final.

Ante este desenlace, la Androide 18 expresaría su sorpresa, admitiendo que nunca imaginó que alguien como Piccolo pudiera hacer frente al Número 17. Como resultado, Piccolo lanzaría una advertencia a los androides, asegurando que, si continuaban con su plan de encontrar a Goku, siempre estaría allí para interponerse en su camino.



El Androide 17, molesto por las constantes interrupciones, decidiría que sería mejor posponer la búsqueda de Goku para otra ocasión, retirándose junto a 18 y 16.

Desde el Palacio de Kami Sama, Goku y Gohan habrían estado observando el combate. Tras lo ocurrido, ambos descenderían para encontrarse con Piccolo. Goku admitiría que, en su estado actual, no podría hacerle frente a 17, pero aseguraría que la próxima vez él se encargaría de enfrentarlo.

Piccolo respondería con determinación, asegurando que la batalla aún no ha concluido, ya que los androides regresarían tarde o temprano. Luego, enfatizaría la necesidad de que Goku continúe con su entrenamiento, mientras que a Gohan le recordaría la importancia

de seguir perfeccionando sus habilidades, algo con lo que el niño estaría completamente de acuerdo.

El narrador cerraría la historia destacando que, gracias a Piccolo, la paz se mantenía por el momento. No solo los androides habían sido enfrentados, sino que la amenaza de Cell había sido eliminada por completo. Con esto, Piccolo continuaría entrenando con Gohan, preparándose para futuros desafíos, marcando así el final de este mini *What If*.

What If 29- ¿Y si Freezer derrotase a todos los Guerreros Z?

Este *What If* se sitúa en la saga de Freezer, poco después de que el tirano humillara por completo a Vegeta y Goku llegara para enfrentarlo. En esta línea alterna, Freezer no solo se percataría del gran parecido de Goku con su padre, sino que también decidiría eliminarlo de inmediato, iniciando así su combate.

Si bien en la línea canónica esta batalla entre Freezer y Goku estuvo equilibrada, en este escenario el emperador del mal no le daría oportunidad alguna al saiyajin. Para que esta línea alterna se desarrolle, sería necesario que Freezer eliminara a Goku rápidamente. Sin embargo, la tarea no sería sencilla, ya que Krilin, Gohan y Piccolo intervendrían en la pelea para darle tiempo a Goku de cargar la Genki Dama.



847

Si Freezer logra acabar con los cuatro en un tiempo determinado, se desbloquearía una nueva línea temporal en la que el tirano derrota a Goku antes de que pueda completar su ataque. El narrador confirmaría que, gracias a este desenlace, Freezer se vuelve imparable, eliminando a Gohan y a los demás tras haber derrotado al saiyajin. Con el control total de Namek, utilizaría las Esferas del Dragón para cumplir su deseo de volverse inmortal.

El detalle de cómo logró hacer que las esferas volvieran a funcionar, a pesar del fallecimiento del Gran Patriarca, queda sin explicación, pero es parte de este *What If*. Es extremadamente parecido, además con el fallo de continuidad anterior, con la historia alternativa del *Dragon Ball: Budokai, El Verdadero Gobernante*. También allí pide el deseo a las Bolas de Dragón estando el Patriarca muerto y, además, en idioma común (cuando ha de pedirse el deseo en namekiano, y Freezer no sabe hablarlo). Podríamos decir que es un remake de aquél *What If*, o un homenaje.

What If 30- ¿Y si Freezer derrotase a Goku Super Saiyajin?

Este escenario alternativo tiene lugar en la saga de Freezer, específicamente durante el combate entre el tirano y Goku en su transformación de Super Saiyajin.

Ante la inminente derrota, Freezer optaría por atacar el núcleo del planeta, provocando su destrucción en cinco minutos y marcando así el inicio de la batalla final contra el Saiyajin. En la línea canónica, Freezer requiere alcanzar el 100 % de su poder para hacer frente a Goku. Sin embargo, en esta versión alternativa, el Saiyajin sería derrotado antes de transformarse.

En esta situación, Freezer afirmaría con satisfacción su victoria, tal como lo había sospechado. A continuación, se desencadenaría una intensa escena en la que Goku, completamente acorralado, intentaría lanzar un potente Kamehameha. El ataque sería respondido por Freezer con una poderosa Bola de la Muerte, dando inicio a un feroz choque de energía.

A medida que Goku comenzara a superar al tirano, Freezer recordaría las palabras del Saiyajin, quien se había burlado de él por haber destruido Namek con demasiada rapidez. Lleno de ira, el emperador liberaría su poder al máximo, asegurando que eliminaría a su oponente de una vez por todas. En ese instante, el Saiyajin sería completamente superado por la energía del villano.



848

Tras la colisión de ataques, Freezer descendería al suelo y observaría a Goku gravemente herido. Debido al daño recibido, el guerrero perdería su transformación, quedando indefenso. Freezer se burlaría de él, asegurando que finalmente había logrado demostrar su supremacía como el ser más poderoso del universo.

El narrador explicaría que, tras la batalla, Freezer abandonaría Namek para recuperarse. Su victoria sobre el Super Saiyajin reforzaría su confianza, llevándolo a perder el interés en obtener la inmortalidad. Con esta renovada seguridad, su ejército continuaría su avance implacable por el universo. No obstante, el recuerdo de Goku quedaría grabado en la mente del emperador, representando una mancha en su historial, el cual hasta ese momento había permanecido impecable.

What If 31- ¿Y si Mecha Freezer derrotase a Trunks y Goku?

Este mini What If ocurre al inicio de la saga de los androides, cuando Freezer, completamente reconstruido, llega a la Tierra para enfrentarse al hijo de Vegeta. En la línea canónica, Trunks acaba con Mecha Freezer y también con King Cold. Sin embargo, en esta línea alterna, el resultado es diferente.



849

Si Freezer logra acabar rápidamente con Trunks, se muestra una cinemática en la que se revela que el tirano ha derrotado con facilidad al joven saiyajin. Apenas unos minutos después del combate, una cápsula aterriza en la Tierra y de ella emerge Goku. Al ver esto, Freezer se llena de emoción, pues finalmente tiene la oportunidad de vengarse. Sin perder tiempo, se lanza directamente contra Goku, iniciando así su combate.

Durante la batalla, Goku pregunta a Freezer cómo logró sobrevivir, a lo que el tirano responde que regresó del borde de la muerte únicamente para vengarse. Además, advierte que pronto todo el planeta sufrirá las consecuencias. Ambos luchan con todo su poder, pero Freezer se muestra claramente superior, derrotando a Goku. Antes de caer, el saiyajin reconoce que Freezer ha superado el nivel de un Super Saiyajin.

Completamente eufórico, Freezer celebra su victoria, pues finalmente ha logrado cumplir su tan ansiada venganza. Para reafirmar su dominio y cumplir su promesa, extermina a todos los habitantes de la Tierra, dejando el planeta en ruinas. Junto a su padre, regresa al espacio para continuar con su conquista, apoderándose progresivamente de todo el universo sin encontrar oposición alguna.

What If 33- ¿Y si Golden Freezer venciese a Goku en SSJ Blue?

Esta historia alterna comienza en la resurrección de Freezer, específicamente en el combate entre el demonio del frío y Goku, el mismo enfrentamiento visto tanto en el anime como en la película. Sin embargo, en esta línea alternativa, Freezer no solo debe derrotar rápidamente a Goku, sino también a Vegeta antes de que ocurra lo visto en la historia original. Si esto sucede, la línea temporal cambiaría drásticamente.

Tras vencer a los dos saiyajins utilizando su forma de Golden Freezer, el tirano comenzaría a cargar un gran ataque de energía en su dedo, anunciando su despedida. Sin embargo, justo cuando estaba a punto de lanzarlo, Bills, el dios de la destrucción, se

interpondría en su camino y le ordenaría esperar. Ante esto, Freezer detendría su ataque y entablaría una conversación con el dios, preguntándole si su venganza le preocupa o si está interviniendo a petición de los terrícolas. Además, se burlaría insinuando que jamás habría imaginado que un dios de la destrucción querría preservar la vida.

850



Bills respondería que no lo malinterpretara, ya que sigue siendo el mismo de siempre. En otras circunstancias, no le importaría que destruyera el planeta, pero todavía tiene planes con él. Irónicamente, señalaría que la nueva fuerza de Freezer es, en parte, gracias a los saiyajins. Freezer confirmaría esto, admitiendo que si no hubiera sido por ellos, jamás se habría obligado a descubrir su nuevo poder. Ante esto, preguntaría a Bills si realmente desea que no desate su ira en la Tierra.

Freezer accedería a la petición, pero con dos condiciones. La primera sería que Bills dejara de interferir en los asuntos de su ejército, algo a lo que el dios no pondría objeción, afirmando que rara vez se involucra en los asuntos de los mortales. La segunda condición sería el permiso para usar las esferas del dragón y revivir a sus soldados más leales, petición que también sería concedida. Con esto, Freezer desistiría de destruir la Tierra y ambos cerrarían un trato. Antes de marcharse, Bills le diría a Freezer que, después de él, el emperador del mal es el ser más fuerte del universo. Aseguraría que, si realmente quisiera, lo acabaría, pero en este momento no tiene sentido hacerlo.

851



Freezer cumpliría su parte del trato, reviviendo a los miembros más importantes de su ejército, incluyendo a Zarbon, Dodoria y las Fuerzas Ginyu, para entrenarlos y aumentar su poder. Como resultado, no solo su versión de Golden Freezer se volvería más poderosa, sino que su ejército también alcanzaría un nivel superior.

Tras un salto en el tiempo de aproximadamente dos sagas, la historia se situaría en el arco de reclutamiento para el Torneo del Poder. En este punto, el mismo dios de la destrucción visitaría a Freezer para pedirle que participe en el torneo. Con el destino del universo en juego, Freezer aceptaría sin demasiada resistencia, pero con una condición: si Goku y sus aliados tienen derecho a reclutar compañeros, él también quiere elegir su propio equipo, asegurando que luchará mejor junto a sus soldados de confianza. Bills, necesitando candidatos fuertes, aceptaría la petición y le preguntaría a Freezer qué guerreros tiene en mente.

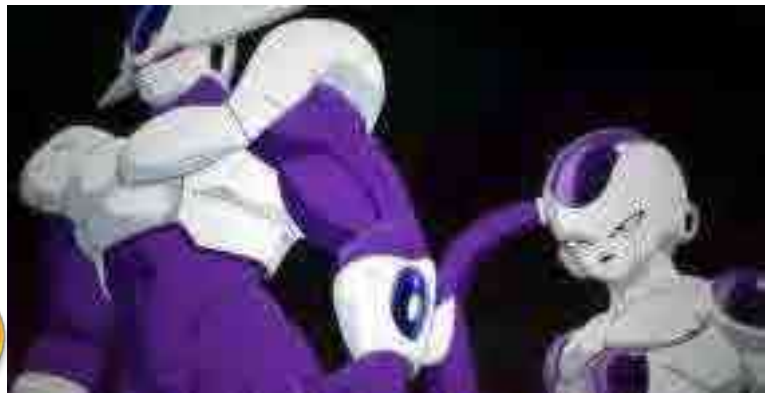
La historia entonces se dividiría en cuatro posibles líneas alternas, dependiendo de la elección de Freezer. Las opciones serían: Zarbon y Dodoria, las Fuerzas Especiales Ginyu, King Cold o Cooler. Cada elección afectaría el desarrollo del Torneo del Poder y los combates que se presentarían.



852

Si Freezer elige a Zarbon y Dodoria, Bills cuestionaría si realmente son más débiles que Goku. Freezer respondería que, en términos de fuerza bruta, sí lo son, pero que el torneo no solo se basa en la fuerza, sino también en estrategia y habilidades. Consideraría que es mejor contar con guerreros astutos y flexibles. Bills aceptaría, señalando que estos dos probablemente obedecerían mejor que los propios aliados de Goku.

Durante el torneo, Freezer y sus soldados se enfrentarían a Bergamo, quien provocaría a Dodoria insultándolo para hacer que pierda la compostura. Además, Kakunsa intervendría asegurando que Freezer es su presa. Tras una intensa pelea, Freezer derrotaría a Bergamo y luego a Kakunsa. Sin embargo, justo cuando la batalla parecía haber terminado, Frost llegaría, disculpándose con Freezer y preguntándole si le molestaría que se una a la diversión. Molesto, Freezer lo desafiaría, asegurando que nadie puede compararse con él. Después de un combate prolongado, Freezer también eliminaría a Frost. Gracias a Zarbon y Dodoria, quienes se encargaron de los guerreros menos relevantes, Freezer habría conservado energía para el combate final contra Jiren, logrando la victoria junto al Universo 7.



853

Si Freezer elige a Cooler, la historia tomaría un rumbo completamente distinto. Al proponer llevar a su hermano, Bills le preguntaría si realmente se lleva bien con él. Freezer admitiría que no, pero aseguraría que, en su momento, juntos fueron los seres más poderosos del universo. Conociendo la sangre que comparten, estaría convencido de que Cooler podría igualar el nivel de poder de los combatientes del torneo. Bills aceptaría, pero advertiría que no quiere conflictos familiares.

Durante el torneo, Cooler se enfrentaría a Hit. Debido a la diferencia de poder, no podría hacerle frente solo, por lo que Freezer intervendría para ayudarlo, criticando su falta de habilidad. Enfurecido, Cooler aceptaría que Freezer luche contra Hit. La batalla sería intensa, pero Freezer tendría la ventaja y lograría eliminar a Hit sin usar su forma Golden. El narrador explicaría que ambos hermanos avanzarían sin dificultades durante el torneo, consiguiendo la victoria para el Universo 7 y fortaleciendo aún más el nombre del ejército de Freezer en el universo.



854

Si Freezer elige a las Fuerzas Especiales Ginyu, Bills cuestionaría la decisión, ya que representarían más de la mitad del equipo. Freezer respondería que, aunque no sean tan fuertes como Goku y los demás, el trabajo en equipo es esencial y nadie es mejor en eso que las Fuerzas Ginyu. Consideraría que en su momento fueron lo mejor de su imperio y que sus habilidades y coordinación serán invaluables. Bills aceptaría la petición y el equipo se prepararía para el torneo.

En el torneo, Freezer ordenaría a su equipo que trabajen en conjunto mientras él busca guerreros talentosos. Las Fuerzas Ginyu se enfrentarían a las Tropas del Orgullo, lo que daría lugar a una batalla donde ambos grupos harían poses llamativas. Freezer,

exasperado, ignoraría la situación, pero las Fuerzas Ginyu insistirían en que los oponentes serían grandes reclutas para el ejército de Freezer. Durante la batalla, Freezer derrotaría a Ribrianne y sus compañeras, lo que provocaría la intervención de las Tropas del Orgullo. Enfrentándose a Toppo, Freezer lo provocaría hasta que este abandona su sentido de justicia y adopta su forma de Hakaishin. Sin embargo, Freezer, sin usar su forma Golden, demostraría ser superior y lo eliminaría. El narrador concluiría que gracias a los esfuerzos de Freezer y las Fuerzas Ginyu, el Universo 7 ganaría el torneo.



855

Si Freezer elige a King Cold, Bills recordaría que su padre se había retirado hace tiempo. Freezer afirmaría que, aunque ya no gobierne, ha seguido entrenando y es casi tan fuerte como él. Con esto, Bills concedería su participación en el torneo. Durante el combate, Freezer y King Cold se enfrentarían a Caulifla y Kale, con Freezer mostrándose interesado en los saiyajins de otro universo. El combate culminaría con Freezer derrotando a Kefla usando su forma Golden, asegurando la victoria del Universo 7.

What If 34- ¿Y si Goku Black venciese a Vegetto?

Esta historia alterna comienza en la saga de Black, específicamente en el segundo viaje de los saiyajins al futuro, poco después de que Zamasu diera su discurso y fuera ignorado por Goku y Vegeta. En este punto, los saiyajins se enfrentarían nuevamente a Goku Black. En la historia original, Black sería derrotado por Vegeta y Zamasu sería encerrado temporalmente en el Mafuba gracias a Trunks. Sin embargo, en esta línea alternativa, el desenlace cambia por completo.



856

Para que esta versión de los eventos se active, Goku Black debe derrotar rápidamente a Goku y Vegeta, sin la intervención de Zamasu. Si logra hacerlo, durante el combate tendrá un mal

presentimiento, sintiendo que algo extraño ha ocurrido a pesar de haberse separado de su compañero hace poco. Por ello, abandonaría la pelea y se dirigiría a gran velocidad hacia Zamasu, llegando justo antes de que Trunks lograra encerrarlo con el Mafuba. Esto frustraría el intento del saiyajin y evitaría que Zamasu sea atrapado, alterando por completo el curso de los acontecimientos.



857

Black recriminaría a Zamasu por haberse dejado humillar de tal forma, señalando que solo estuvieron separados un corto periodo de tiempo y casi logran derrotarlo. Bulma comentaría que estuvieron muy cerca de vencer a Zamasu, mientras que Trunks insistiría en que todavía no está todo perdido. Ante esto, Black se burlaría de la determinación del joven saiyajin, asegurando que es patético que aún intente luchar contra ellos. Bulma, consciente de la situación, admitiría que Black tiene razón y que Trunks no tiene posibilidad alguna de vencerlos en solitario. Sin embargo, el hijo de Vegeta respondería con firmeza que su padre y Goku ya vienen en camino y solo necesita hacer tiempo para su llegada.

Black continuaría burlándose, acusándolo de confiar demasiado en los mortales de su pasado y asegurando que su ingenuidad no tiene límites. Con esto, el combate entre Black y Trunks daría inicio. Durante la pelea, Trunks declararía que su mundo vivía en paz antes de la llegada de Black, pero el saiyajin oscuro replicaría que esa supuesta paz solo fue posible a costa de la acumulación de pecados, y que su deber divino es erradicar esa mentira. Su plan para eliminar a los humanos cobraría un nuevo sentido, no solo como un acto de rencor hacia Goku y la humanidad, sino como una purga contra los pecados cometidos en su falsa armonía.

La diferencia de poderes sería abismal, y cuando Trunks estuviera a punto de caer, Vegeta llegaría para salvarlo. El príncipe de los saiyajins ordenaría a su hijo que llevara a Bulma a un lugar seguro, asegurándole que él se encargaría de Black. Sin embargo, a pesar de su esfuerzo, Vegeta no lograría imponerse y sería derrotado. Poco después, Goku llegaría para salvar a su compañero, utilizando el Shunkanido para ganar algo de tiempo y escapar con Vegeta. Black intentaría perseguirlos, pero Zamasu lo detendría, advirtiéndole que esos mortales poseen técnicas peligrosas incluso para dioses como ellos. Black recordaría

la extraña luz que casi atrapó a Zamasu y se burlaría del Mafuba, pero Zamasu insistiría en que no deben subestimarlos.

En este punto, Zamasu propondría fusionarse con los Pothala para eliminar a los mortales de una vez por todas. No obstante, Black diría que no deben precipitarse. Zamasu, sorprendido por la respuesta, lo escucharía mientras Black argumenta que, si no lo hubiera salvado, Zamasu habría sido sellado con el Mafuba. Ahora que están juntos, podrán anticipar cualquier estrategia que intenten los mortales. Además, declararía que no es necesario desatar el poder absoluto de un dios para exterminar una plaga.

Justo en ese momento, algo inesperado ocurre: Vegetto hace su aparición y choca su puño con Black. El saiyajin oscuro, sorprendido, deduce que el Supremo Kaioshin del Universo 7 sigue con vida, lo que permitió la fusión. Zamasu, preocupado, no esperaba que los saiyajins recurrieran a este recurso antes que ellos. Black, por el contrario, vería esto como una prueba del nivel de presión que han ejercido sobre los mortales y se lanzaría directamente al combate contra Vegetto.

Durante la pelea, Vegetto cuestionaría la supuesta grandeza del poder divino de Black, acertándole golpes tanto a él como a Zamasu. Black, sin inmutarse, continuaría el enfrentamiento, acusando a Vegetto de haber robado herramientas sagradas pertenecientes a los dioses. Le preguntaría cuántos pecados más necesita cometer para sentirse satisfecho. Vegetto, cansado de sus sermones, le ordenaría que ataque con todas sus fuerzas.

A partir de este punto, la historia se dividiría en dos caminos: uno en el que Black y Zamasu se fusionan y otro en el que no lo hacen.





Si Black logra derrotar a Vegetto antes de que ocurra la fusión, la fusión se desharía, separando nuevamente a Goku y Vegeta. Black recriminaría a los saiyajins, asegurando que un mortal jamás podría vencer a un dios. Cuando estuviera a punto de darles el golpe final, Trunks intervendría con su espada, intentando ganar tiempo para sus aliados. Sin embargo, Black, harto de la resistencia del joven, lanzaría un ataque combinado con Zamasu que lo dejaría fuera de

combate. Con Trunks derrotado, Goku y Vegeta serían los últimos saiyajins en pie, lo que acercaría aún más la realización del Plan Cero Humanos.

Vegeta, furioso por lo sucedido con su hijo, juraría venganza, pero Black le respondería que la interferencia de Trunks en el tiempo solo provocó la creación de más anillos temporales, dándoles la oportunidad de reescribir la historia a su favor. Goku y Vegeta, decididos, se lanzarían a la batalla con todas sus fuerzas, pero Black insistiría en que ningún mortal puede superar a un dios. Finalmente, derrotaría a Goku y Vegeta, asegurando la victoria de su utopía.



859

En el otro escenario, si Black y Zamasu logran fusionarse antes de la derrota, el resultado sería aún más devastador. Con su inmenso poder, Zamasu fusionado derrotaría a Trunks antes de que pudiera crear la Genkidama Espada. Solo Goku y Vegeta quedarían en pie, pero no tendrían oportunidad alguna contra el poder divino de Zamasu fusionado. Con absoluta superioridad, exterminaría a los saiyajins, declarando el inicio de una nueva era bajo su voluntad divina.



860

El narrador concluiría explicando que, con la muerte de los saiyajins, ya no queda nadie en el universo que pueda detener a Zamasu. En un momento de éxtasis, el dios derramaría lágrimas, celebrando que finalmente su Plan Cero Humanos se ha hecho realidad, erradicando por completo a la humanidad y estableciendo lo que considera la justicia eterna. Así, terminaría esta línea alterna.

What If 35- ¿Y si Zamasu Fusionado acabase con Vegetto?

Esta historia alterna ocurre en la saga de Black, específicamente en el momento en que Zamasu y Goku Black se fusionan para enfrentarse a Goku y Vegeta. Siguiendo la línea del anime, los saiyajins también recurren a la fusión para hacer frente a su enemigo. Sin embargo, en esta versión alternativa, el desenlace es completamente distinto.

Para que esta línea temporal se active, Zamasu fusionado debe derrotar primero a Goku y Vegeta en su forma Super Saiyajin Blue. Si lo consigue, estos dos se fusionarán en Vegetto, iniciando así el combate final. Para desbloquear este desenlace alternativo, es necesario que la fusión turquesa sea derrotada rápidamente.



861

Si esto sucede, Zamasu fusionado preguntaría a Vegetto si acaso eso es todo lo que pueden hacer, afirmando que su existencia merece ser erradicada para siempre. En una cinemática, se mostraría cómo Zamasu atraviesa a Vegetto en su estado base, diciéndole que no es más que una simple imitación y que jamás podrá igualar su luz, poniendo fin a la fusión.

Con Goku y Vegeta fuera de combate, Zamasu fusionado acabaría rápidamente con Trunks. Ahora, sin enemigos que se interpongan en su camino, entraría en un estado de euforia absoluta, proclamando que una nueva era ha comenzado y que ha llegado el momento de reescribir la historia del universo. Declararía que su poder y su voluntad traerán justicia eterna.



862

Con lágrimas en los ojos, celebraría la realización del Plan Cero Humanos, erradicando todo rastro de los mortales en el cosmos y estableciendo su visión de un mundo puro y divino. Así concluiría esta línea alterna.

What If 36 - ¿Y si Zamasu Fusionado acabase con Trunks?

Esta historia alterna ocurre en la saga de Black, después de que la fusión de Zamasu adquiriera su forma corrupta tras el enfrentamiento con Goku. Ante la abrumadora superioridad de Zamasu fusionado, Vegetto aparecería para enfrentarlo, dando inicio al combate entre ambas fusiones.

Para activar esta línea alterna, Zamasu fusionado debe derrotar tanto a Vegetto como a Trunks sin permitir que este último logre activar su ataque con la espada de ki, ya que, de

conseguirlo, su ataque sería letal. Si Zamasu logra evitar esto, la historia tomaría un rumbo distinto.



En una cinemática, Trunks se lamentaría ante su padre y su madre, asegurando que les ha fallado a todos. Se mostraría cómo Zamasu fusionado acaba con la vida del hijo de Vegeta, declarando que serán olvidados para siempre y exigiendo que acepten el juicio de los dioses. Habiendo percibido que Trunks estaba reuniendo energía para su ataque final, la fusión corrupta lo habría atacado antes de que pudiera ejecutarlo, asegurando así su victoria.

Con Trunks derrotado, solo quedarían Goku y Vegeta con sus últimas fuerzas. Zamasu fusionado proclamaría que los saiyajins han cometido el error de imitar a los dioses y que, por ello, su existencia y sus pecados serán erradicados por la luz de la justicia. Acto seguido, los dos saiyajins caerían, sin posibilidad de hacerle frente.

Con la victoria en sus manos, Zamasu fusionado declararía que todos aquellos que se opusieron a su voluntad han sido eliminados, y que ahora comenzará una nueva era regida por un ser divino. Anunciaría que su luz iluminará todo el universo y que la humanidad ha sido erradicada de todos los rincones del cosmos, sellando así su triunfo absoluto y concluyendo esta línea alterna.

What If 37 - ¿Y si Jiren derrotase a todos?

Esta historia alterna ocurre durante el Torneo del Poder, específicamente en el momento en que Jiren percibe la presencia de Kale. Dado el descomunal poder de la saiyajin, se presentan dos opciones: intervenir y detenerla o simplemente observar. Para activar esta línea temporal, es necesario intervenir, tal como sucede en la historia original.

Los eventos se desarrollarían de manera similar al anime hasta llegar al combate final. Para desbloquear este desenlace alternativo, Jiren debe derrotar rápidamente a los últimos miembros del Universo 7: Freezer, el Androide 17 y Goku.

Si esto ocurre, se mostraría una cinemática en la que Jiren, utilizando su gigantesca bola de fuego, logra expulsar a los tres guerreros de la arena, asegurando así la victoria. Goku, sorprendido por la inmensa fuerza de su oponente, admitiría su derrota. Jiren, fiel a sus ideales de que la fuerza es absoluta, mantendría su visión inquebrantable del poder. Como

consecuencia, es muy probable que su deseo final fuera revivir a su maestro, lo que, de manera indirecta, provocaría que su universo también fuera eliminado.



Así concluiría esta línea alterna, con Jiren obteniendo la victoria, pero enfrentando el inevitable destino de su universo, por tratarse de un deseo egoísta.

What If 38 - ¿Qué pasaría si Jiren no interviniese contra Kale?

Esta historia alternativa se desarrolla en el Torneo del Poder, específicamente en el momento en el que Kale entra en su estado Berserker y comienza a desatar su enorme poder, amenazando a diversos universos. En la versión original, Jiren intervendría en la batalla, eliminándola de la arena sin dificultad. Sin embargo, en esta línea alterna, el desarrollo de los acontecimientos cambia por completo.



En este escenario, Jiren decide permanecer como espectador en lugar de intervenir en el combate. Como resultado, Kale no es eliminada tan rápido, lo que obliga a Goku, en su estado de Super Saiyajin Blue, a enfrentarse a ella directamente. Durante la batalla, el saiyajin reconoce que el poder de Kale es descomunal y que no se trata de una Super Saiyajin ordinaria. Ante esto, Kale responde con un poderoso grito, aumentando aún más su fuerza.

Topo, quien observaba la batalla, señala que los saiyajins son una raza a la que no se debe subestimar. Esto llama la atención de Jiren, quien se muestra interesado en conocer más sobre esta especie guerrera. Sin embargo, cuando finalmente decide intervenir contra Goku, Topo se interpone y le pide la oportunidad de luchar, argumentando que Jiren no puede acaparar todas las batallas. Tras un breve intercambio de palabras, Jiren y Topo deciden retirarse estratégicamente para conservar su energía.

Mientras tanto, Goku y los demás guerreros del Universo 7 aprovechan la oportunidad para eliminar a varios combatientes, incluyendo a los miembros restantes de las Tropas

del Orgullo del Universo 11. Sin embargo, tras su descanso, Jiren regresa al combate y se enfrenta nuevamente a Goku, quien ahora es acompañado por los androides 17 y 18.



866

El combate se desarrolla con intensidad, pero Jiren demuestra una vez más su superioridad. Número 18 es la primera en ser derrotada, seguida por su hermano 17, quien tampoco logra hacerle frente. Goku, viéndose solo, vuelve a luchar en Super Saiyajin Blue, pero a pesar de su esfuerzo, el poder de Jiren sigue siendo abrumador. El guerrero del Universo 11 lo derrota sin dificultades, dejándolo en el suelo. Sin embargo, en ese momento, el aura de Goku comienza a brillar de una manera extraña, revelando el Ultra Instinto Señal.

Con esta nueva transformación, Goku logra igualar momentáneamente el poder de Jiren y se lanza a la batalla con renovada energía. La lucha continúa, pero Topo observa el enfrentamiento y señala que, a pesar de la gran mejora del saiyajin, la diferencia de poder sigue siendo enorme. Jiren sigue en silencio, pero da todo de sí para enfrentar a su oponente. Finalmente, el poder del guerrero del Universo 11 supera el nuevo estado de Goku, logrando someterlo con facilidad.

Ante la derrota de Goku, Jiren finalmente se pronuncia, destacando que el saiyajin es una criatura fascinante, pero que su pasión por la batalla ya no tiene más que ofrecer. Sin embargo, antes de que el combate concluya por completo, Hit, el sicario del Universo 6, aparece en el campo de batalla y desafía a Jiren. El guerrero del Universo 11, sin mostrar sorpresa, le pregunta por qué ha intervenido, a lo que Hit responde que simplemente está cumpliendo con su misión.

La batalla entre ambos comienza, pero Jiren derrota a Hit con extrema facilidad, eliminándolo del torneo con un solo ataque de energía. El narrador destaca que, aunque el sicario intentó explotar los puntos débiles de Jiren, el poder de este último es tan abrumador que no tuvo oportunidad de imponerse. Tras este combate, Jiren, al no encontrar oponentes dignos, se sienta a meditar.

En su interior, la imagen de Goku con Ultra Instinto no deja de rondar por su mente. En ese momento, el maestro Roshi se acerca y lo interrumpe. Al notar su presencia, Jiren abre los ojos y el anciano le pregunta si está entrenando. Además, reconoce la impresionante fuerza que Jiren mostró en el combate con Goku. Roshi menciona que su

alumno ha aprendido mucho gracias a la batalla y que no hay mayor satisfacción para un maestro que ver a su aprendiz evolucionar.



867

Sorprendentemente, Jiren responde a Roshi, preguntándole si realmente es el maestro de Goku. El anciano lo confirma, lo que lleva a Jiren a considerar que valdría la pena enfrentarlo. Así comienza un inesperado combate entre Jiren y el maestro Roshi. Durante la pelea, el anciano percibe que Jiren tiene un deseo personal que quiere pedir con las Super Esferas del Dragón y lo cuestiona al respecto. Tras un momento de silencio, Jiren confirma que sí tiene un deseo. Mientras la batalla continúa, Vermoud, el Dios de la Destrucción del Universo 11, interviene para explicar el pasado de Jiren y la razón por la que anhela volverse tan fuerte. Se revela que el guerrero perdió a su familia y a su maestro a manos de un enemigo formidable y que, al no encontrar apoyo en sus antiguos aliados, decidió que solo la fuerza absoluta podía otorgarle seguridad y justicia. Al escuchar la historia, Roshi no dice nada, pero logra dejar a Jiren pensativo.

El combate termina cuando Dyspo interviene y saca a Roshi de la arena. Poco después, Vegeta se presenta ante Jiren y lo desafía, preguntándole cuál es su verdadero motivo para volverse tan fuerte. Jiren responde que lo hace por la justicia, pero Vegeta se burla, considerándolo una excusa vacía. Jiren insiste en que la justicia en su universo tiene un significado mucho más profundo y que solo con su fuerza podrá establecerla.

Mientras la batalla se intensifica, Número 17 y Freezer se unen a Vegeta en el combate. Durante la pelea, Freezer se burla de Jiren, afirmando que nadie vendrá a rescatarlo, ya que no tiene amigos. Jiren, sin alterarse, responde que él no necesita que lo rescaten. Vegeta aclara que Freezer apenas es un camarada, lo que causa una risa en el emperador del mal. Número 17 enfatiza que la alianza con Freezer es solo temporal, pues en el pasado fue su enemigo.

El enfrentamiento se complica y, tras un arduo combate, Vegeta es derrotado. Sin embargo, en ese momento, Goku regresa y propone que luchen juntos para vencer a Jiren. Vegeta se muestra reacio, pero Goku le recuerda que el destino del Universo 7 está en

juego. Jiren, al presenciar esto, recrimina al saiyajin por depender tanto de los demás a pesar de su poder.



868

En medio del combate, Topo entra en escena y desata su poder de Hakaishin para enfrentarse a los guerreros del Universo 7. Sin embargo, Jiren se sorprende de que su compañero haya aceptado ese poder. Mientras tanto, la batalla continúa hasta que Goku, al borde de la eliminación, logra despertar el Ultra Instinto Dominado. La transformación impacta a todos, y Jiren, sorprendido, se lanza con todas sus fuerzas a la batalla final.

La pelea entre Goku y Jiren alcanza niveles extraordinarios, pero el saiyajin acaba perdiendo el Ultra Instinto debido al desgaste. Justo cuando Jiren está a punto de acabarlo, Freezer y Número 17 intervienen. A diferencia de la historia original, aquí el combate final se decide con una última batalla, en la que Jiren logra derrotar a los tres y ganar el Torneo del Poder.



869

Al final, Jiren se convierte en el vencedor y tiene la oportunidad de pedir su deseo. En esta línea alterna, en lugar de revivir a su maestro, sorprende a todos deseando restaurar todos los universos eliminados. Con esta decisión, Jiren demuestra que su visión ha cambiado y que, gracias al torneo, ha encontrado una nueva razón para luchar. Así concluye esta historia alternativa.

De entre los videojuegos de *Dragon Ball,* uno en especial está dedicado, casi de manera exclusiva, a los viajes en el tiempo, la alteración de las líneas ya establecidas o la utilización de determinados héroes y villanos para poder conseguirlo.

Este es el ***Dragon Ball: Xenoverse*** y su secuela, el ***Dragon Ball: Xenoverse 2***. Puesto que en esta saga se altera cada combate de cada uno de los arcos principales, por no hacerlo extensivo, se expondrá sucintamente su base fundamental.

En el universo de ***Dragon Ball Xenoverse*** y ***Dragon Ball Xenoverse 2***, el tiempo y la realidad son elementos que están en constante peligro debido a la intervención de fuerzas oscuras que buscan reescribir los eventos a su favor. La historia de ambos juegos se fundamenta en la idea de proteger la cronología establecida de la serie, impidiendo que sucesos clave sean alterados por seres con ambiciones destructivas. La Patrulla del Tiempo, un grupo liderado por la Kaioshin del Tiempo, se encarga de velar por la estabilidad del flujo temporal, enfrentándose a enemigos que intentan modificar la historia para conseguir poder absoluto.

El jugador, en el papel de un guerrero creado a su medida, se une a esta organización con el propósito de corregir las distorsiones provocadas por los antagonistas. A lo largo de la trama, se viaja por diferentes momentos emblemáticos de *Dragon Ball*, combatiendo a versiones alteradas de personajes icónicos y enfrentándose a villanos que desafían el curso de la historia.

La Patrulla del Tiempo es una fuerza encargada de preservar la línea temporal original del universo de *Dragon Ball*. Fue creada por la Kaioshin del Tiempo, Chronoa, una deidad con la responsabilidad de vigilar la estabilidad de la historia. Su base de operaciones es la Ciudad Toki, desde donde los patrulleros reciben misiones y se transportan a los distintos momentos de la historia que han sido afectados por interferencias externas.



870

Uno de los elementos esenciales de esta estructura es el **ave Toki Toki**, una criatura con el poder de regular el flujo del tiempo. Su existencia es clave para mantener el equilibrio del universo, lo que la convierte en un objetivo de los villanos que buscan controlar la

historia a su antojo. La protección de esta ave es una de las principales tareas de la Patrulla del Tiempo, ya que su captura podría provocar la fragmentación del espacio-tiempo.

El jugador es seleccionado por **Trunks del Futuro**, quien actúa como el principal patrullero bajo las órdenes de Chronoa. A lo largo de la historia, Trunks se convierte en el mentor del protagonista y lo guía a través de las distintas misiones. La tarea de los patrulleros es intervenir en los eventos alterados, corrigiendo las distorsiones generadas por las fuerzas enemigas. Sin embargo, cada misión representa un riesgo, ya que los cambios en la historia pueden desencadenar consecuencias impredecibles.

El núcleo de la historia en *Dragon Ball Xenoverse* gira en torno a la manipulación del tiempo llevada a cabo por **Towa y Mira**, dos seres provenientes del Reino de los Demonios. Towa es una hechicera que busca alterar los eventos históricos para fortalecer a sus aliados y sembrar el caos en el universo. Su creación, Mira, es un ser artificial diseñado para superar a cualquier guerrero, combinando el ADN de diferentes razas con la intención de convertirse en la forma de vida definitiva.

Las alteraciones en la línea temporal afectan momentos cruciales de la historia, como la llegada de Raditz a la Tierra, la batalla contra Freezer en Namek, la invasión de los androides y el despertar de Majin Bu. En estos eventos, Towa y Mira interfieren mediante la corrupción de los personajes clave, otorgándoles un poder superior al que originalmente poseían. Esto provoca escenarios donde los héroes se ven superados y el destino del universo queda en riesgo.

En *Dragon Ball Xenoverse 2*, la historia se expande con la aparición de **Demigra**, un dios demonio que intentó apoderarse del flujo del tiempo en el pasado. Demigra fue sellado en el Reino del Vacío por la Kaioshin del Tiempo, pero con la ayuda de Towa y Mira, intenta liberarse para tomar el control absoluto del destino. Su principal habilidad es la manipulación de la mente, lo que le permite corromper a personajes clave y usarlos como peones en su plan de dominación.

Uno de los momentos más críticos de *Xenoverse 2* ocurre cuando los villanos alteran la historia de la saga de Majin Bu, logrando liberar a Dabra antes de lo previsto. Este cambio genera una invasión demoníaca que amenaza con destruir el universo. Además, las interferencias en el tiempo afectan otros eventos, como el desarrollo del Torneo del Poder, poniendo en riesgo la existencia de los distintos universos.



871

En ambas entregas, el jugador tiene la oportunidad de crear un personaje personalizable perteneciente a una de las razas disponibles: saiyajin, terrícola, namekiano, demonio del frío o majin. A medida que avanza en la historia, el personaje se fortalece, desbloqueando nuevas habilidades y transformaciones que le permiten enfrentar las amenazas cada vez mayores. El sistema de progresión permite que el jugador se entrene con distintos maestros, como Goku, Vegeta, Piccolo o Freezer, aprendiendo sus técnicas y estilos de combate. En *Xenoverse 2*, se introduce la posibilidad de mejorar las habilidades mediante el uso de habilidades definitivas y mejoras específicas para cada raza. La Ciudad Toki actúa como un centro de operaciones donde los jugadores pueden interactuar con otros personajes, recibir misiones y participar en eventos secundarios. El objetivo principal del guerrero del tiempo es corregir las distorsiones provocadas por los enemigos y asegurar que la historia siga su curso original. A lo largo de la aventura, el protagonista se enfrenta a versiones mejoradas de los villanos clásicos, obligándolo a alcanzar niveles de poder comparables a los de los dioses. Los principales antagonistas de la serie *Xenoverse* tienen diferentes razones para modificar el flujo temporal. Towa busca venganza contra la Patrulla del Tiempo y utiliza la energía oscura para fortalecer a los villanos. Mira, en cambio, aspira a convertirse en el ser más poderoso y fusionar su ADN con el de los guerreros más fuertes del universo. Demigra, por su parte, desea eliminar a la Kaioshin del Tiempo y establecer un nuevo orden en el universo. Para ello, intenta apoderarse del control absoluto del tiempo y someter a los guerreros más poderosos bajo su influencia. Su capacidad para manipular la mente lo convierte en un enemigo formidable, ya que puede controlar a personajes clave y hacer que luchen en su favor.

En *Xenoverse 2*, aparece un nuevo villano: Fu, el hijo de Towa y Mira. A diferencia de sus padres, Fu no actúa por pura maldad, sino por curiosidad. Su interés en experimentar con la historia lo lleva a crear líneas temporales alternativas, donde observa cómo se



872

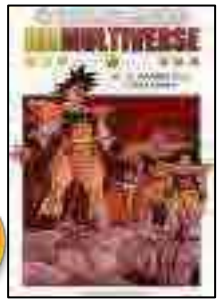
desarrollan diferentes escenarios. Esta imprevisibilidad lo convierte en un antagonista complejo, ya que sus acciones no siempre están motivadas por un deseo de destrucción. Cada vez que los villanos logran modificar la historia, se crean realidades alternativas que pueden poner en peligro la existencia misma del universo. La Patrulla del Tiempo se enfrenta constantemente a estas alteraciones, asegurándose de que los eventos se desarrollen tal como fueron escritos. Sin embargo, la intervención de los antagonistas genera enfrentamientos donde los héroes deben luchar contra versiones potenciadas de los enemigos originales.



873

Por último, nombraremos algunas de las sagas hechas por fans más famosas o que acoplan algunas de las historias más interesantes en sus viñetas. Hay muchas más, aunque estas cuatro son las que mayor impacto han recogido y, además, tampoco se puede abarcar todo el mundo de las historias hechas por los fans (que son muchísimas, además de variadísimas). Y, solamente las describiremos brevemente, puesto que tienen sus propios apartados reservados en estas páginas, solo que más adelante: Estas son el ***Dragon Ball Multiverse***, ***Dragon Ball Sai***, ***Dragon Ball Aquella vez que me reencarné en Yamcha*** y, ***Dragon Ball Rademption***.

874



En ***Multiverse*** no es que se cambie el tiempo, sino que confluyen en un torneo luchadores de diferentes líneas temporales. Algo así como si se juntasen en un torneo todos aquellos guerreros de las 38 líneas del *What If* que hemos explicado anteriormente. Son 12 líneas temporales distintas en las que, en una, vencen los Androides… en otra, es Vegeta el Emperador del Universo, al haber alcanzado el Super Saiyajin… En otra, no hay Saiyajin… Dando pie a historias de qué pasó en cada uno de esos tiempos, además de enfrentarlos en la trama principal, el torneo.

875



En **Sai**, la historia recoge qué sucedería si, en vez de haber enviado a la Tierra a Kakarotto, hubiesen enviado al Príncipe Vegeta. En esta historia se ve la radical diferencia de poder, resolviendo Vegeta todos los arcos de un modo muy sencillo, en comparación con Goku hasta, de un modo predestinado, que se encuentran. Vegeta descubre que Kakarotto es increíblemente fuerte, por haber estado muchas veces al borde de la muerte y activado el Zenkai, mientras que, para él, será el también saiyajin su primer desafío verdadero.

876



En ***Aquella vez que me reencarné en Yamcha*** un fan cumple el sueño de reencarnarse en un personaje de Dragon Ball, pero lo hace en Yamcha. Conocedor de la historia y las dificultades por las que atraviesa el personaje, el fan decide ponerle remedio y entrena, con el cuerpo de Yamcha, hasta llevarlo a su límite y así evitar los desastres.

877



En ***Rademption***, Raditz se redime de sus actos pasados al salvarse del ataque de Piccolo. Se le perdona la vida y se le cura en la Tierra, quedando al cargo de los Guerreros Z. Debilitado por sus heridas, ante la amenaza que supone la llegada de Vegeta y Nappa, decide entrenar con los terrícolas y, así, ayudarles.



Capítulo 10: Dragon Ball y el Nihilismo

DRAGON BALL

ドラゴンボール





10- DRAGON BALL Y EL NIHILISMO

El nihilismo es una corriente filosófica que niega la existencia de valores objetivos, significados absolutos y propósitos intrínsecos en la vida y el universo. Su raíz etimológica proviene del latín *nihil*, que significa "nada", lo que refleja su postura fundamental: la negación de toda estructura ontológica, epistemológica y ética establecida. A lo largo de la historia, el nihilismo ha adoptado diversas formas y ha sido abordado desde múltiples perspectivas filosóficas, existenciales, políticas y culturales, convirtiéndose en un concepto central en la historia del pensamiento occidental. Aunque sus antecedentes pueden rastrearse en corrientes escépticas de la antigüedad, como el pirronismo, su desarrollo moderno se vincula al siglo XIX con el filósofo alemán **Friedrich Nietzsche**, quien diagnosticó la llegada del nihilismo como consecuencia del colapso de los valores tradicionales, en especial los religiosos y metafísicos, tras el avance de la ciencia, la secularización y el racionalismo. Para Nietzsche, la famosa "muerte de Dios" simbolizaba la crisis de la moral judeocristiana y la necesidad de que el ser humano construyera nuevos valores mediante la figura del ***superhombre*** (***Übermensch***), quien superaría la decadencia de la moral esclava y asumiría la responsabilidad de forjar su propio destino sin depender de estructuras trascendentales. (Nietzsche, 2014).

Desde una perspectiva metafísica, el nihilismo sostiene que la realidad carece de un orden absoluto, lo que implica la negación de cualquier entidad suprema, destino predeterminado o teleología universal. En términos epistemológicos, algunos nihilistas han afirmado que el conocimiento humano es limitado, incierto e incluso ilusorio, ya que no existe una verdad objetiva accesible a la razón o la experiencia. En el ámbito ético, el nihilismo rechaza la idea de normas morales universales, sugiriendo que los valores son meras construcciones humanas sin una base real en la naturaleza o la razón. Esta postura ha sido vista como un riesgo de degeneración moral, pues sin principios objetivos, el comportamiento humano podría quedar reducido a un relativismo absoluto o al puro hedonismo. Sin embargo, pensadores como **Jean-Paul Sartre** y **Albert Camus** han intentado ofrecer respuestas alternativas a esta aparente crisis de sentido, defendiendo que, aunque la existencia sea absurda y carente de propósito, el ser humano puede otorgarle significado a su vida a través del compromiso, la acción y la autenticidad. (Camus, 2004) (Sartre, 1999). El nihilismo también ha tenido repercusiones en la esfera política y cultural. Durante el siglo XIX, en Rusia, grupos anarquistas y revolucionarios



adoptaron el término para expresar su rechazo a las instituciones tradicionales, el Estado y la moral impuesta por la aristocracia y la iglesia. En el siglo XX, con la posmodernidad, autores como **Michel Foucault** y **Jean Baudrillard** han explorado la disolución de los metarrelatos y la crisis de la verdad en un mundo dominado por el simulacro y la hiperrealidad . **Baudrillard**, por ejemplo, argumentó que, en la sociedad contemporánea, la realidad ha sido reemplazada por representaciones mediáticas que distorsionan y vacían de significado la experiencia humana, llevando a una forma de nihilismo cultural en la que las distinciones entre lo real y lo falso se desvanecen (Baudrillard, 1994).

Desde una óptica existencial, el nihilismo plantea preguntas fundamentales sobre la angustia, la desesperanza y la libertad. **Kierkegaard**, aunque crítico del nihilismo, abordó la desesperación como una condición esencial del individuo cuando se enfrenta a la falta de significado en su existencia, lo que para él debía resolverse mediante la fe y el compromiso religioso (Kierkegaard, 2013).

Martin Heidegger, por su parte, vinculó el nihilismo con la inautenticidad del ser humano moderno, quien evade su propia finitud y se sumerge en una existencia impersonal dominada por lo que él llamó "el uno" (*das Man*) (Heidegger, 2000).

En contraste, **Camus** desarrolló el concepto del absurdo, señalando que la vida carece de propósito inherente, pero en lugar de caer en la desesperanza nihilista, propuso la rebelión como respuesta: aceptar la absurdidad de la existencia sin rendirse ante el vacío. (Camus, 2004). En el contexto contemporáneo, el nihilismo sigue siendo un tema de debate y reflexión en diversas disciplinas. En la psicología, ha sido relacionado con la depresión, la alienación y la crisis existencial, pero también con la posibilidad de reconstrucción y empoderamiento individual. En la literatura, ha influenciado a autores como **Fiódor Dostoievski, Franz Kafka** y **Samuel Beckett**, quienes han explorado la desesperación y el sinsentido en sus obras (Dostoyevski, 2020) . En la cultura popular, el nihilismo ha sido representado en películas, series y videojuegos, destacando personajes que encarnan su desesperanza, como el Joker en *El Caballero Oscuro (2008)*, o los cuestionamientos filosóficos en series como *True Detective* (2014) y *Rick & Morty (2013)*. Es curioso el ejemplo del Joker cuando explica cuál es su objetivo… Dice que no tiene ninguno predefinido, no tiene una meta… No le interesa el dinero (tanto es así que incendia una ingente cantidad, por darse el gusto de hacerlo) ni el poder, ni tampoco la influencia. Él dice que es como un perro que corre ladrando tras un coche… ¿Qué haría si llegase a alcanzarlo? Simplemente, no lo sabe… No se lo ha planteado, ni le interesa. A pesar de su asociación con el pesimismo y la desesperanza, algunos filósofos argumentan que el



nihilismo puede ser una oportunidad para la liberación. Al aceptar que no existe un sentido preestablecido, el individuo tiene la posibilidad de construir su propio significado, sin estar atado a dogmas o sistemas de valores impuestos. Esta interpretación ha llevado a algunas corrientes contemporáneas, como el **nihilismo positivo** o el **optimismo existencial**, que buscan integrar el reconocimiento del vacío con una actitud creativa y propositiva hacia la vida (Reginster, 2006). En este sentido, el nihilismo no debe entenderse únicamente como un diagnóstico de decadencia, sino también como un desafío que impulsa la reinvención de la existencia humana en un mundo despojado de certezas absolutas. En *Dragon Ball* tenemos varios ejemplos del nihilismo, dentro de las clasificaciones que podríamos encontrar anteriormente, con unas motivaciones (o, desmotivaciones) variadas aunque, por regla general, coincidiendo en algún tipo de objetivo espurio, o la ausencia de uno, buscando el caos por el caos o la destrucción por la destrucción, sin más aliciente que la diversión que puede provocar en una mente enferma, absolutamente maligna o fría y calculadora ver arder el mundo, como Nerón vio arder Roma al toque de su lira. Reservando para cada uno de los apartados posteriores el desarrollo de algunas de las teorías nihilistas más destacadas, a continuación, se tratará de exponer la relación de algunos de los personajes de *Dragon Ball* con teorías nihilistas y sus características diferenciadoras.

El nihilismo dentro de la Red Ribbon se manifiesta a través de una visión profundamente pragmática de la existencia, donde el poder es el único objetivo real y cualquier noción de ética, justicia o humanidad es desechada como una ilusión inútil. La estructura montada por la organización es un reflejo perfecto de este nihilismo instrumental, donde todos los medios (sin importar lo crueles o inhumanos que sean) son válidos siempre y cuando conduzcan a la acumulación de poder. A diferencia de otros villanos que buscan la destrucción o la dominación por motivos ideológicos, la Red Ribbon actúa con una lógica fría y calculadora, casi empresarial, donde la conquista del mundo es vista como un objetivo estratégico y no como un acto de maldad personal.



878

El General Red, líder de la organización, encarna esta forma

de nihilismo de una manera particularmente grotesca. Su objetivo real (usar las Bolas del Dragón para aumentar su estatura) revela la vacuidad absoluta de sus pretensiones. Toda la maquinaria de guerra, las conquistas, las muertes y las traiciones no tenían detrás un propósito trascendental ni una visión utópica, sino un deseo mezquino y personal. Este giro inesperado no solo expone el absurdo de la ambición desmedida, sino que además deja en claro que, para el General Red, las vidas humanas no son más que piezas desechables en su tablero personal. La revelación de su verdadero deseo socava cualquier justificación moral o estratégica para sus acciones y muestra cómo, en última instancia, su imperio no se sostenía en nada más que en el vacío absoluto de sus propias inseguridades.

879



La estructura de la Red Ribbon, altamente jerárquica y tecnocrática, también refleja este nihilismo. Sus altos mandos, como el General Blue, el Coronel Silver y el propio Comandante Black, no siguen un código de honor ni parecen creer en una causa justa. Actúan con la eficiencia despiadada de directivos corporativos, siguiendo órdenes y eliminando cualquier obstáculo sin la menor vacilación. No hay ideología detrás de sus acciones, solo la misión de expandir el control y asegurar los recursos necesarios para el avance tecnológico y militar de la organización. Incluso los soldados rasos y los mercenarios que emplean parecen estar desprovistos de cualquier tipo de lealtad o convicción más allá de la paga y el miedo a la muerte. Esta falta de principios convierte a la Red Ribbon en una máquina de poder puro, donde el fin siempre justifica los medios y la moral es vista como una debilidad que debe ser erradicada.

880



La investigación y el desarrollo de nuevas tecnologías, particularmente los androides y los proyectos del Dr. Gero, llevan este nihilismo a un nivel aún más profundo. Los experimentos



inhumanos de Gero, como la conversión de seres humanos en androides sin su consentimiento y la creación de seres artificiales como Cell, revelan una visión completamente desprovista de valor por la vida humana. Para Gero, los seres vivos no son más que materias primas a las que se les puede extraer utilidad. La obsesión de Gero por perfeccionar a los androides, incluso después de la caída de la Red Ribbon, muestra cómo el nihilismo se ha internalizado en su propia existencia: la perfección técnica es el único sentido que le queda a su vida. La ausencia de cualquier objetivo moral o social en sus investigaciones, más allá de la venganza personal y la superación técnica, es la prueba definitiva de cómo la lógica nihilista ha corroído toda posibilidad de redención o sentido más allá del poder absoluto. Tanto es así que él mismo se convierte en un androide, para así poder alargar su existencia y obtener el poder que como humano nunca tuvo.



881

El caso específico de Cell es aún más interesante en este contexto. Al ser creado a partir de la combinación de los guerreros más poderosos y tener como único objetivo alcanzar la perfección, Cell representa una forma de nihilismo evolutivo. Su único propósito es demostrar la supremacía de su poder, sin lealtades ni propósito trascendental. La única razón por la que organiza los Juegos de Cell es para satisfacer su propio sentido de superioridad y para demostrar, de manera teatral y sádica, que cualquier intento de resistencia es inútil. Cell no busca gobernar ni cambiar el mundo: busca simplemente destruir para confirmar que la perfección y el poder son los únicos valores auténticos. Su discurso durante los Juegos refleja un desprecio absoluto por cualquier forma de moral o justicia: la fuerza es la única verdad, y cualquier otra creencia es una ilusión destinada a ser aplastada. Además, siempre, para cumplir el sueño de Gero.

La obsesión de la Red Ribbon por las Esferas del Dragón también puede verse como una expresión de su nihilismo. La capacidad de las esferas para cumplir cualquier deseo convierte la búsqueda de poder en un fin en sí mismo, desprovisto de cualquier ética o propósito más allá del deseo personal. La codicia y la violencia que despliega la organización en su búsqueda son una manifestación del vacío de sus intenciones: no buscan mejorar el mundo ni instaurar un nuevo orden, solo imponer su voluntad y

expandir su control. La falta de cualquier visión positiva o redentora muestra cómo la Red Ribbon encarna una forma de nihilismo pragmático, donde el único sentido de la vida es conquistar y acumular poder, y cualquier otra justificación es vista como una debilidad que debe ser eliminada.

882



La caída de la Red Ribbon a manos de un niño como Goku es, irónicamente, una forma de señalar la futilidad de su nihilismo. Toda su maquinaria militar, su tecnología avanzada y sus planes de dominación son reducidos a nada por un joven que no lucha por poder ni venganza, sino simplemente por defender a sus amigos y su mundo. La incapacidad de la Red Ribbon para comprender esta motivación altruista refleja cómo su visión nihilista del mundo no solo es moralmente errónea sino también estratégicamente limitada. La derrota de la organización no es solo física, sino filosófica: muestra que el poder absoluto, desprovisto de cualquier propósito más allá de sí mismo, es inherentemente vacío y condenado a la autodestrucción.

883



La Red Ribbon y sus miembros representan una forma de nihilismo corporativo y pragmático donde el poder y el control son los únicos valores auténticos y cualquier otra creencia es vista como una ilusión. Su estructura jerárquica, su búsqueda implacable de tecnología y poder, y su indiferencia total hacia la vida humana son expresiones de una visión del mundo desprovista de sentido más allá de la expansión del dominio propio. La caída de la organización, a manos de alguien como Goku, no solo pone fin a su reinado, sino que demuestra la vacuidad y la inutilidad última de una vida dedicada exclusivamente a la conquista y el poder.

Piccolo Daimaoh, el gran demonio nacido de la parte oscura del Kami original, encarna una forma distintiva de nihilismo en *Dragon Ball*, caracterizada por el rechazo absoluto de cualquier valor moral y la glorificación de la destrucción como único propósito.

884



A diferencia de otros villanos con ambiciones complejas, las motivaciones de Piccolo Daimaoh son brutalmente simples y, por lo tanto, profundamente nihilistas: desea sumir al mundo en el caos y la desesperación simplemente porque puede hacerlo. Su existencia misma, resultado de la purga de la maldad del cuerpo de Kami, refleja un nihilismo ontológico donde el mal no es una cuestión de elección sino una característica intrínseca de la existencia. Para Daimaoh, la vida carece de valor; los humanos son meras herramientas o juguetes destinados a ser aplastados para su propio placer, y el orden establecido es una farsa que debe ser destruida.

885



La visión nihilista de Piccolo Daimaoh se manifiesta en su desprecio absoluto por cualquier forma de poder que no sea el suyo. Su deseo de eliminar a los maestros de artes marciales y erradicar a los guardianes de la paz refleja una visión del mundo en la que la justicia y la bondad no son más que ilusiones patéticas. No busca dominar el mundo para imponer un orden alternativo, sino reducirlo a un estado de anarquía permanente, demostrando que cualquier intento de crear paz y armonía es inútil. Su risa y su deleite ante el sufrimiento ajeno no son solo rasgos de crueldad, sino la expresión de una filosofía en la que la vida no tiene propósito alguno más allá del dominio del más fuerte. En este sentido, Daimaoh representa un nihilismo amoral, donde el bien y el mal no son más que constructos débiles creados por los perdedores de la vida.





886

El asesinato sistemático de los maestros más poderosos del mundo y su decisión de atacar las ciudades una tras otra para extender el terror no tiene un objetivo político o estratégico claro; es la manifestación pura del caos como fin en sí mismo. Incluso su deseo de rejuvenecer y recuperar su antiguo vigor a través de las Bolas de Dragón es, en última instancia, una expresión de su deseo de prolongar el estado de destrucción, no de construir nada nuevo. Su discurso sobre la paz como una mentira refleja un nihilismo existencial profundo: considera que cualquier esfuerzo humano por mejorar el mundo es inútil y que la única verdad es la muerte y el caos. La ausencia de cualquier deseo de dominio prolongado o de un plan para gobernar evidencia que su propósito es meramente negar el sentido de cualquier otra cosa que no sea su propia existencia destructiva.



887

Además, Piccolo Daimaoh rechaza completamente la idea de la redención o el cambio. A diferencia de su contraparte, Piccolo Jr., quien eventualmente encuentra sentido en la vida a través de sus lazos con Gohan y los demás, Daimaoh muere con una sonrisa sádica, escupiendo a su hijo para continuar su legado de odio. Esta escena es una expresión perfecta del nihilismo genealógico: la idea de que la única forma en que puede perdurar es a través de la perpetuación del odio y la destrucción. Su muerte no es heroica ni redentora; es la afirmación final de que el mal y el vacío pueden ser eternos. Incluso cuando muere, no muestra arrepentimiento ni miedo, sino un odio puro y eterno hacia Goku y todo lo que representa.

El odio de Daimaoh hacia Kami, su otra mitad, también refleja una dimensión nihilista. Al ser parte de la misma entidad, su objetivo de destruir a Kami es una forma de suicidio metafísico, la negación de su propia existencia. Este deseo de destruir a su otra mitad revela la aceptación del vacío absoluto: la idea de que, si él no puede dominar el mundo, entonces nada debería existir. Su determinación de eliminar a Kami es una expresión de nihilismo antitético, donde la existencia misma es una afrenta y debe ser aniquilada.



La elección de Daimaoh de gobernar el mundo desde un trono y coronarse como Rey Demonio es, en última instancia, una ironía nihilista: su reino no tiene futuro ni propósito, y su imperio es solo un escenario para continuar sembrando el caos. A diferencia de otros villanos que buscan instaurar un orden oscuro, Daimaoh no tiene intenciones de establecer un nuevo sistema; su reino es una parodia cínica de la monarquía, un trono vacío en el que la única ley es la muerte. Su desprecio por sus propios subordinados y la facilidad con la que los sacrifica refuerza esta visión: incluso aquellos que le sirven no tienen valor (como la Banda de Pilaf, quienes le liberaron de la olla a presión en la que estaba recluido, fabricaron el Radar del Dragón y le prestaron su avión y recursos), y el único propósito de su existencia es prolongar la destrucción por un poco más de tiempo.

La figura de Piccolo Daimaoh, entonces, no es solo la de un tirano, sino la de un apóstol del vacío, un ser cuya única misión es demostrar la inutilidad de la esperanza, la paz y la justicia. Su muerte a manos de Goku no se siente como una victoria completa precisamente porque deja atrás a su hijo como un recordatorio de que el mal, el odio y el vacío nunca son completamente derrotados. La supervivencia de Piccolo Jr. es la prueba de que, en el mundo de *Dragon Ball*, el nihilismo de Daimaoh sigue siendo una sombra presente, una advertencia de que el vacío puede renacer en cualquier momento y lugar.



889

Freezer, Cooler y el Rey Cold, junto con su vasto imperio galáctico, representan una forma de nihilismo corporativo profundamente cínica y sofisticada, basada en estructuras complejas y una organización altamente eficiente. A diferencia de otros villanos que buscan la destrucción por placer o por meras ansias de poder, la familia de Freezer concibe su dominio como un vasto imperio empresarial, una multinacional cósmica dedicada a las transacciones comerciales más implacables. Para ellos, la expansión galáctica, la venta de planetas y la eliminación de razas enteras no son crímenes sino simples negocios, ejecutados con la frialdad y la eficiencia de un consejo de administración. La destrucción del planeta Vegeta, por ejemplo, no es vista como un acto de crueldad, sino como una maniobra estratégica para asegurar la estabilidad del mercado y evitar futuras amenazas a su hegemonía.



890

Esta visión empresarial del mal impregna toda la estructura del imperio. Los subordinados de Freezer, como las Fuerzas Ginyu, Zarbon y Dodoria, operan como ejecutivos de alto rango, cumpliendo órdenes con precisión y eficiencia, mientras que los soldados rasos son meros empleados que obedecen por miedo a ser despedidos o, en este caso, aniquilados. La estética imperial,

con sus bases militares ordenadas y sus uniformes impecables, refleja la imagen de una corporación donde el orden y la jerarquía son absolutos. Incluso las operaciones más crueles se justifican como decisiones racionales y necesarias para el progreso del imperio. La burocracia galáctica del régimen de Freezer es tan eficiente como despiadada: planetas enteros son catalogados, valorados y, si se consideran poco rentables, destruidos o vendidos a los mejores postores. La vida no tiene más valor que el de una mercancía en el inventario.

El propio Freezer actúa como un CEO absoluto y carismático, seguro de su poder y con una visión clara de los objetivos corporativos. Sus discursos, siempre llenos de una cortesía calculada, se parecen más a los de un ejecutivo tranquilizando a los accionistas que a los de un tirano vociferante. Su trato hacia los saiyajins, a quienes considera activos problemáticos, refleja la lógica fría de una reestructuración corporativa: eliminarlos no es un acto de odio, sino una medida preventiva para asegurar la estabilidad del imperio. Esta mentalidad queda clara cuando mata a Vegeta en Namek: sus palabras no son las de un sádico disfrutando de la muerte, sino las de un administrador eliminando una variable indeseada en su ecuación de poder.



La filosofía empresarial del imperio se extiende también a la forma en que Freezer maneja las amenazas. Su deseo de inmortalidad a través de las Bolas de Dragon no es una expresión de miedo a la muerte, sino un plan a largo plazo para asegurar la perpetuidad del imperio, como si se tratara de una estrategia de crecimiento sostenido. Su decisión de destruir Namek cuando se da cuenta de que no puede ganar

refleja la estrategia empresarial de minimizar pérdidas y eliminar activos comprometidos. Incluso su trato hacia Goku tiene matices de una competencia corporativa: no se trata solo de destruirlo, sino de demostrar la superioridad incuestionable de su modelo de dominio frente a cualquier otra alternativa.

Cooler, por otro lado, representa una versión más sofisticada y tecnocrática de este nihilismo corporativo. Su desprecio hacia Freezer no se basa en el odio fraternal, sino en la convicción de que él podría gestionar el imperio de forma más eficiente. Su frialdad y cálculo durante sus invasiones reflejan la actitud de un ejecutivo que considera la destrucción de planetas como una simple liquidación de activos improductivos. Su transformación en la forma metálica, donde absorbe y utiliza los recursos de Nuevo Namek, simboliza un tipo de capitalismo salvaje, donde la explotación máxima de los recursos es la única ley. Para Cooler, la moral es irrelevante: solo importa el balance final.

892



El Rey Cold, aunque aparece menos, es el arquitecto original de este imperio corporativo. Su actitud hacia Freezer, más basada en la valoración estratégica que en el afecto paterno, muestra cómo para él la familia no es más que una extensión de la gestión empresarial. Su intento de negociar con Trunks tras la muerte de Freezer para salvar su propia vida a cambio de planetas o, incluso, pasar a ser adoptado como hijo suyo (tras haber perdido a su hijo natural minutos antes) refleja la mentalidad de un empresario intentando salvar una fusión fallida: no hay honor ni ira, solo un intento racional de minimizar pérdidas. Su sorpresa ante la fuerza de Trunks no es terror sino el asombro de un CEO ante un competidor inesperadamente fuerte.

893



Incluso los soldados y planetas bajo el control del imperio viven bajo esta lógica empresarial despiadada. Las razas conquistadas no son esclavizadas por crueldad sino por utilidad: si pueden aportar recursos o servir como soldados, se les permite vivir; si no, son exterminadas sin remordimientos. La política de miedo que impone el

imperio no es irracional, sino una estrategia deliberada para evitar rebeliones y mantener la productividad de sus territorios. La obediencia se asegura a través de incentivos y castigos claros, como en cualquier corporación eficiente. La falta de cualquier tipo de culto o ideología en el imperio no es una omisión, sino una declaración de principios: la única religión del imperio es el beneficio y la estabilidad.





En este contexto, el nihilismo de Freezer no es la simple negación de valores, sino la afirmación de uno solo: el poder absoluto como único fundamento legítimo. Cualquier noción de justicia, libertad o redención es tratada como sentimentalismo inútil. Cuando Freezer asesina a Krilin y provoca la transformación de Goku en Super Saiyajin, no lo hace por sadismo sino para demostrar la inutilidad de la compasión. Su sorpresa al ser derrotado no es miedo a la muerte, sino la incredulidad de un CEO cuya empresa ha quebrado a pesar de seguir todas las reglas del mercado.

El imperio galáctico, con sus políticas de expansión y explotación, refleja la lógica de una multinacional cósmica donde el único propósito es crecer

indefinidamente. No hay ideología detrás de sus conquistas, solo el pragmatismo brutal de quien ve el universo como un recurso a explotar. La falta de cualquier objetivo trascendental o visión utópica muestra cómo el nihilismo de Freezer es absoluto: el único sentido de la existencia es acumular poder, y todo lo demás (la vida, la moral, la justicia) no son más que ilusiones para los débiles.

Así, Freezer, Cooler y el Rey Cold, junto con su imperio, representan una forma sofisticada de nihilismo corporativo donde la vida es tratada como un recurso, la moral como una distracción y el poder como el único valor auténtico. Su imperio no es un reino de caos sino una maquinaria fría y eficiente donde la única verdad es que el poder lo es todo y cualquier otra creencia es una ilusión condenada a ser aplastada.

Cell, el bioandroide creado por el Dr. Gero, representa una forma singular de nihilismo en *Dragon Ball*, caracterizada por el vacío existencial y la obsesión por la perfección como una ilusión para llenar ese vacío. Su existencia misma es un producto del nihilismo científico: una creación diseñada únicamente para destruir, sin propósito intrínseco más allá de demostrar su poder absoluto. El Dr. Gero lo concibió como la encarnación de la perfección, pero esta perfección se revela rápidamente como vacía y sin significado real, más allá de satisfacer la crueldad inherente de Cell. A diferencia de villanos como Freezer, que buscan el dominio, o Zamasu, que persigue un orden divino, Cell no tiene ambiciones trascendentales. Su único objetivo es probar su superioridad en combate, evidenciando una visión profundamente nihilista en la que el propósito de la existencia se reduce al ejercicio del poder.





Cell es un exponente del nihilismo hedonista, donde el placer y la satisfacción personal son lo único que da sentido a la vida, aunque sea de forma efímera. Su deseo de organizar los Juegos de Cell es una manifestación clara de esto: no busca dominar la Tierra ni imponer una

ideología; simplemente quiere demostrar que es el más fuerte, deleitarse en la destrucción y disfrutar de un combate digno. Los Juegos de Cell son la encarnación de su perspectiva nihilista: un espectáculo inútil donde la vida y la muerte carecen de valor. Al ofrecer a los guerreros Z la oportunidad de luchar, Cell no lo hace por respeto ni por un código de honor, sino por puro entretenimiento, resaltando la futilidad de los esfuerzos humanos ante un enemigo cuya existencia misma niega la relevancia de la vida.

La búsqueda de la perfección por parte de Cell también refleja el nihilismo existencial. Su evolución a través de las formas imperfecta, semiperfecta y perfecta simboliza la lucha por encontrar un sentido en la existencia, solo para descubrir que la perfección es un concepto vacío. Incluso en su forma perfecta, Cell sigue sintiendo la necesidad de demostrar su poder, sugiriendo que su evolución no ha llenado el vacío en su existencia. Su afirmación de que su perfección es absoluta no es más que una máscara para ocultar la realidad de que su existencia no tiene propósito ni sentido trascendental. La desesperación de Cell ante la idea de ser derrotado muestra que su aparente confianza no es más que una forma de negar el vacío de su existencia.



897

Además, el comportamiento de Cell refleja una visión nihilista de la moral. A diferencia de otros villanos que justifican sus actos con ideologías (como Zamasu con su visión de justicia divina), Cell no tiene ninguna pretensión moral o filosófica. Para él, los conceptos de bien y mal son irrelevantes. Su destrucción de ciudades y su asesinato de inocentes no responden a una ideología sino a un simple placer por la violencia, lo que refleja un nihilismo moral donde los valores no tienen sentido y el poder es la única medida válida. El nihilismo de Cell se profundiza con su autoproclamación como "la vida perfecta". Esta afirmación revela la paradoja de su existencia: la perfección de Cell no es más que la culminación de una vida sin propósito, creada artificialmente y desprovista de cualquier trascendencia. Su obsesión con Goku y Gohan no surge del odio, sino de la desesperada necesidad de encontrar algo que dé sentido a su existencia. El hecho de que prefiera ser

destruido a vivir una existencia incompleta refleja la incapacidad de aceptar el vacío de su propia vida. En su última batalla contra Gohan, la desesperación de Cell ante la posibilidad de perder revela la verdad de su nihilismo: su perfección no es más que una ilusión destinada a ocultar la falta de propósito real en su vida.



898

Cuando Cell alcanza su forma perfecta y asegura que nada en el universo puede igualarlo, expresa una visión nihilista del poder absoluto. Sin un propósito mayor, la perfección misma se convierte en un fin vacío. Su reacción ante la muerte de Goku (no de alivio o triunfo, sino de insatisfacción) revela que incluso el logro máximo que podría concebir es insuficiente para llenar el vacío existencial que lo consume. La autodestrucción de Cell, cuando se ve arrinconado por Gohan, es la culminación de este nihilismo: si no puede ser el más fuerte, prefiere que todo desaparezca. La autoexplosión de Cell resulta la aceptación última de la falta de propósito en su vida; si su poder no puede ser absoluto, entonces nada tiene sentido y la aniquilación es la única respuesta coherente.



899

Incluso después de resucitar con el núcleo y regresar más fuerte, la actitud de Cell no cambia: su deseo de destruir la Tierra no nace de un odio profundo sino de la simple afirmación de su poder. La indiferencia con la que planea destruir todo sugiere que, para Cell, la vida no tiene ningún valor intrínseco. Su

declaración final antes de ser destruido por Gohan resume su nihilismo: la vida es solo una arena para probar la fuerza, y si uno no es el más fuerte, entonces no tiene derecho a existir. Esta visión transforma a Cell en un símbolo del nihilismo absoluto en *Dragon Ball*: una vida creada para luchar y destruir, desprovista de más propósito que ser el más fuerte, sin mayor moralidad o sentido trascendental.

Majin Bu, **especialmente en sus formas de maldad pura (el Majin Bu maligno y Kid Bu)**, es quizás el ejemplo más descarnado y puro del nihilismo destructivo en *Dragon Ball*. Mientras otros villanos como Freezer buscan el poder y la dominación, y Cell busca la perfección, las formas malignas de Majin Bu encarnan un tipo de nihilismo absoluto donde la destrucción no tiene propósito ni razón, sino que es un fin en sí mismo. Esta forma de nihilismo no pretende probar un punto ni lograr un objetivo; simplemente destruye porque puede y porque la existencia misma parece carecer de sentido o valor.



El origen de este nihilismo en Majin Bu puede rastrearse hasta el momento en que el Bu gordo, influenciado por las enseñanzas bondadosas de Mr. Satán, en un momento de dolor por el ataque de dos asesinos, expulsa su maldad, generando a Majin Bu maligno. Esta escisión es análoga a la separación entre Kami y Piccolo Daimaoh: un ser original dividido en dos mitades que encarnan el bien y el mal en su forma más pura. Sin embargo, a diferencia de Piccolo, quien aún conservaba objetivos claros como la dominación mundial para el reinado del mal y una estructura de valores anárquicos, aunque retorcida, el Bu maligno es una manifestación del nihilismo absoluto: no busca gobernar ni obtener nada específico; su único propósito es eliminar toda existencia, empezando por su contraparte bondadosa y extendiéndose a todo lo demás.

Cuando el Bu maligno absorbe al Bu gordo, dando lugar a Super Bu, el nihilismo se hace aún más evidente y complejo. Super Bu muestra una inteligencia sin empatía y una crueldad metódica, pero su deseo de destrucción parece estar motivado por una combinación de aburrimiento y desprecio absoluto hacia toda forma de vida. Su capacidad para manipular y jugar con sus víctimas (como cuando convierte a todos los habitantes de la Tierra en chocolate y los devora sin ningún propósito más que su propio entretenimiento) refleja una visión nihilista donde la vida no tiene valor y la muerte es una broma macabra.



Sin embargo, es Kid Bu, la forma original y pura de Majin Bu, quien representa el nihilismo destructivo en su forma más extrema y descarnada. Kid Bu no habla, no negocia y no muestra interés alguno en el poder, la venganza o la dominación. Su primera acción significativa tras despertar es destruir la Tierra sin previo aviso y, acto seguido, recorrer el universo erradicando planetas uno tras otro. Este comportamiento refleja un tipo de nihilismo cósmico, donde no hay diferencia entre la vida y la muerte, el orden y el caos; todo es igualmente insignificante frente a su deseo de borrar la existencia misma. Kid Bu actúa como una fuerza de la naturaleza, ciega y despiadada, cuya única motivación es aniquilar todo rastro de vida.

El momento en el que Kid Bu destruye la Tierra es especialmente significativo desde una perspectiva nihilista. No solo elimina el planeta, sino que también se destruye a sí mismo en el proceso, mostrando que ni siquiera su propia existencia tiene valor para él. Esta actitud se asemeja a las ideas del nihilismo más oscuro, donde ni la propia vida ni la muerte importan, y el único impulso es el de la destrucción total y definitiva. Kid Bu es, en esencia, la personificación del devenir sin propósito que Nietzsche describía: una

existencia que no busca ningún fin último ni redención, sino solo el acto continuo y sin sentido de la destrucción.


PRENSA ARRASTRE ESOS CONTRA LA TIERRA
AAH... E...ES MUY GRANDE ...!!
QUE ¡¡¡¡
ESO NO PODREMOS DEVOLVER-SELO...Y
¡¡¡¡

Las formas malignas de Majin Bu, y especialmente Kid Bu, son una encarnación perfecta del nihilismo destructivo en *Dragon Ball*. No buscan poder ni venganza, sino la erradicación completa y sin sentido de toda existencia. Su nihilismo no es racional ni estratégico, sino puro, absoluto y aterrador en su simplicidad. La batalla final contra Kid Bu es, en última instancia, una lucha contra la idea misma de que la vida carece de sentido y valor, una lucha para demostrar que incluso frente a la destrucción más absoluta, la esperanza y el sentido pueden prevalecer.

Moro, el Devorador de Planetas, es otro de los ejemplos más claros y oscuros del nihilismo en *Dragon Ball*. A diferencia de villanos como Freezer o Cell, cuyas motivaciones giran en torno al poder, la dominación o la perfección, Moro encarna una forma de nihilismo cósmico aún más devastadora, similar a la de Kid Bu, pero con una diferencia significativa: la conciencia y la intención de sus actos. Mientras Kid Bu actúa como una fuerza de la naturaleza carente de propósito racional, Moro es un ser con una antigüedad milenaria y una profunda comprensión del universo, que encuentra placer y propósito en la destrucción y el consumo absoluto de toda forma de vida.



Desde el inicio, Moro deja claro que no tiene interés en gobernar o en el poder por el poder mismo; su única motivación es devorar la energía vital de los planetas para prolongar su propia existencia y satisfacer un hambre insaciable. Esta actitud refleja una forma de nihilismo donde la vida de otros seres, e incluso el concepto mismo de vida, carecen de valor intrínseco. Para Moro, la existencia de los seres vivos no tiene otro propósito que el de convertirse en su alimento. Este desprecio absoluto por toda forma de vida y la negación de cualquier tipo de valor moral o ético son elementos profundamente nihilistas. Moro no busca demostrar la superioridad de una ideología ni probar un punto, sino simplemente seguir el impulso destructivo que define su existencia.

La historia de Moro se agrava cuando se descubre que, hace diez millones de años, fue detenido y encarcelado por el Gran Kaioshin y los otros dioses precisamente debido a su

naturaleza apocalíptica. Su resentimiento hacia los dioses, y en particular hacia el Gran Kaioshin, refleja no tanto una sed de venganza personal como una visión nihilista de la justicia divina y el orden cósmico. Para Moro, los dioses no son más que obstáculos en su camino de destrucción, y sus actos no necesitan ser justificados. Su desprecio por los Kaioshins y su deseo de eliminar toda forma de vida parecen basarse en una visión en la que la existencia misma de la vida y el cosmos es absurda y carente de sentido.



905

La manipulación y el uso de peones como Cranberry es otro aspecto que revela el nihilismo calculador de Moro. Tras escapar de la prisión galáctica, Moro utiliza a Cranberry como un mero instrumento para localizar las Esferas del Dragón en Namek. Le promete recompensas y seguridad, solo para matarlo una vez que deja de ser útil. Esta actitud revela la perspectiva de Moro sobre las relaciones y los pactos: no hay lealtad ni propósito más allá de su hambre insaciable. Los seres vivos, incluso aquellos que le sirven, no son más que recursos que pueden ser agotados y desechados. Este pragmatismo frío y deshumanizador es un rasgo típico del nihilismo, donde las personas se reducen a su utilidad inmediata y cualquier noción de valor intrínseco es descartada.



906

El deseo de Moro de utilizar las Esferas del Dragón para restaurar todo su poder y eliminar los sellos que limitan su magia es también un ejemplo de nihilismo en tanto que no busca más que la perpetuación de su propio vacío existencial. A diferencia de otros villanos que desean inmortalidad para reinar o perfección para demostrar una superioridad moral o genética, Moro solo quiere poder devorar más planetas, consumir más vidas y extender el vacío a lo largo del universo. Su meta es la nada misma,

la conversión de la vida en energía y luego en nada. No hay un objetivo final, un paraíso infernal ni un reino de sombras; solo el hambre insaciable que nunca se satisface.





907

Moro no muestra interés en transformar el universo ni en imponer un nuevo orden. De hecho, el orden mismo es irrelevante para él. Su carácter antiguo y su conocimiento de los ciclos de creación y destrucción del universo solo parecen reforzar su desprecio hacia la vida y la existencia en general. Incluso cuando absorbe el poder de otros, como el del Gran Kaioshin, lo hace no para alcanzar una forma definitiva ni para satisfacer un ego hipertrofiado, sino simplemente para devorar más y más rápido. Esta falta de propósito más allá de la destrucción pura y el consumo refleja un nihilismo cósmico: la visión de que el universo no tiene sentido, que la vida es una anomalía y que la única verdad es la aniquilación.

La utilización de la magia por parte de Moro también refuerza esta visión nihilista. Su capacidad para drenar la energía vital de los planetas y convertirla en poder personal no es solo una herramienta de combate, sino una declaración de principios: la vida no es más que energía a la espera de ser consumida. La Tierra, Namek y todos los mundos que devora no son sino granjas de energía para saciar una necesidad que nunca se satisface. La desesperación de los héroes ante esta amenaza, y la imposibilidad inicial de detenerlo, subraya la lucha contra

un tipo de nihilismo absoluto, donde no hay negociación ni propósito oculto, solo el vacío que se expande.

La batalla final contra Moro y la desesperación de Goku y Vegeta reflejan la lucha contra este tipo de nihilismo cósmico. Al copiar la habilidad de Merus y volverse aún más poderoso, Moro se convierte en una especie de agujero negro viviente, un centro de destrucción pura que amenaza con devorar no solo la vida sino incluso el sentido mismo de luchar. El hecho de que Goku deba recurrir a una técnica como el Ultra Instinto, que se basa en la paz interior y el vacío de la mente, es significativo: solo enfrentando el vacío absoluto con un vacío controlado y consciente puede detenerse una amenaza como Moro.



En última instancia, la derrota de Moro y su incapacidad para manejar el poder divino que ha absorbido muestran los límites del nihilismo absoluto. Su hambre insaciable lo lleva a autodestruirse, incapaz de contener el poder que ha devorado. Esta autodestrucción refleja la paradoja final del nihilismo: en su deseo de consumir todo, incluso el nihilista absoluto termina devorándose a sí mismo. La victoria de Goku y la restauración de la vida en los planetas que Moro había desolado pueden verse como una alegoría de la lucha constante para afirmar el sentido frente a un universo que parece empeñado en demostrar lo contrario.

Así, Moro representa un nihilismo cósmico y absoluto, donde la vida no tiene valor, el orden es irrelevante y la destrucción es el único propósito. Su existencia y su derrota final plantean una reflexión profunda sobre la lucha constante entre la afirmación de la vida y el vacío absoluto, una lucha que define gran parte de la narrativa de *Dragon Ball* y que encuentra en Moro una de sus encarnaciones más oscuras y filosóficamente complejas.

Encontramos otros ejemplos nihilistas en *Dragon Ball* en personajes que no son considerados villanos. Sin embargo, son claros exponentes de esta filosofía, tanto como lo puedan ser los casos de los antagonistas que hemos explicado:



909



910

Bills, el Dios de la Destrucción del Universo 7, representa un tipo diferente de nihilismo, uno marcado por la apatía y la indiferencia. A diferencia de Zamasu, Bills no busca un propósito trascendental ni la purificación del universo; simplemente destruye porque esa es su función. Su actitud ante la vida es de un nihilismo pragmático: los mortales no tienen mayor relevancia y sus conflictos, valores y esfuerzos carecen de significado para él. Esta perspectiva se refleja en su actitud despreocupada ante la destrucción de planetas enteros, como cuando considera borrar el primer planeta en que lo vemos debido a un simple desagrado por la comida. La relación de Bills con el universo no es de odio, sino de indiferencia total hacia la moralidad y el valor de la vida, lo que lo convierte en un exponente del nihilismo apático. Su aceptación de la impermanencia y su falta de apego emocional sugieren que, para Bills, el universo es un ciclo eterno de creación y destrucción desprovisto de sentido último. Sin embargo, su relación con Goku y Vegeta (y con la comida de la Tierra) han hecho que les empiece a demostrar cierto apego…



911

Jiren, el guerrero más poderoso del Universo 11, representa un tipo de nihilismo existencial basado en la futilidad del poder y la inutilidad de las conexiones humanas. Su origen trágico (el asesinato de su familia y su maestro a manos de un enemigo desconocido) lo lleva a rechazar toda relación emocional, considerando que solo la fuerza absoluta puede dar sentido a su existencia. Sin embargo, esta búsqueda de poder es, en el fondo, un vacío disfrazado. A pesar de ser casi invencible, Jiren no encuentra paz ni propósito; su poder no le ha permitido superar su trauma ni llenar el vacío existencial que lo consume. El hecho de que esté dispuesto a sacrificar incluso a sus compañeros del Universo 11 para ganar el Torneo del Poder revela su perspectiva nihilista: las conexiones y la amistad son ilusorias, y la única verdad es la fuerza. La derrota de Jiren a manos de Goku, motivado por el apoyo de sus amigos, simboliza la refutación de este nihilismo, aunque la lucha de Jiren sugiere que, en última instancia, el poder absoluto tampoco puede brindar un propósito real.



912

Zeno, el Rey de Todo, representa una forma peculiar de nihilismo: el nihilismo infantil o inconsciente. A pesar de ser la entidad más poderosa del multiverso, Zeno carece completamente de valores morales o una visión coherente del bien y el mal. Su actitud juguetona y caprichosa, combinada con su capacidad de destruir universos enteros con un gesto, sugiere un tipo de nihilismo absoluto en el que la existencia no tiene ninguna importancia. Para Zeno, la aniquilación de universos completos es comparable a borrar un dibujo en un cuaderno. Esta indiferencia cósmica sugiere que el multiverso no tiene ningún propósito discernible y que el poder supremo es indiferente a los conceptos de justicia y moralidad.



DRAGON BALL

a) El Superhombre y la muerte de Dios





a. EL SUPERHOMBRE Y LA MUERTE DE DIOS

La teoría de *la muerte de Dios* y el *superhombre* de Nietzsche encuentra en *Dragon Ball* un marco profundamente compatible y, en muchos aspectos, sorprendentemente explícito. Nietzsche proclamaba que la muerte de Dios no era simplemente la muerte de una deidad literal, sino la desintegración de los valores trascendentales y absolutos que la figura de Dios representa: la moral objetiva, los propósitos últimos y el sentido garantizado de la existencia (Nietzsche, 2008). En el universo de *Dragon Ball*, esta muerte de Dios se manifiesta tanto de manera metafórica como literal, mientras que la noción del superhombre se materializa de forma notable en los personajes saiyajins, fundamentalmente a partir de la transformación de Goku en Namek en el Super Saiyajin de la leyenda, y otros guerreros que, a través de la superación constante de sus límites, alcanzan poderes divinos y rehacen el sentido del universo, tal y como estaba establecido.



Desde el comienzo de la serie, la figura de Dios (Kami Sama) juega un papel significativo como protector de la Tierra. Sin embargo, la revelación temprana de que su poder es limitado y su autoridad, relativa, marca el inicio de la decadencia del poder divino. La llegada de guerreros como Goku y Piccolo, que no solo alcanzan, sino que superan el poder de Kami Sama, refleja la progresiva obsolescencia de la figura de Dios (como vemos al final del 23 *Tenkaichi Budokai,* cuando Kami se da cuenta que lo han superado y le ofrece su puesto a Goku, más poderoso y capaz que él). La fusión de Piccolo con Kami, en la saga de los Androides, establece la disolución final de la distinción sagrada entre lo divino y lo profano. Esto no solo es una manifestación literal de la muerte de Dios, sino también una declaración de que los valores tradicionales

913

de justicia y equilibrio defendidos por Kami Sama ya no tienen sentido en un universo donde los mortales pueden no solo desafiar sino también reemplazar a los dioses.



914

La serie prosigue con la muerte real de Kaio Sama durante la saga de Cell, y más adelante, la de los Kaioshin cardinales por la mano de Majin Bu. En cada uno de estos eventos, la muerte de los dioses no produce un vacío moral insalvable ni una crisis existencial para los héroes. Goku, Vegeta y los demás continúan luchando, entrenando y superando sus límites sin necesidad de la guía de ningún dios. Esto refleja la idea nietzscheana de que la humanidad debe aprender a vivir sin la tutela de lo divino, afirmando sus propios valores y significados en un universo indiferente. Incluso el Anciano Kaioshin, una figura milenaria, se convierte más en una fuente de conocimiento técnico que en una autoridad moral. Su irrelevancia progresiva subraya el mensaje: los dioses han muerto, y con ellos, cualquier pretensión de orden trascendental. Cede, incluso, su vida a Goku ya que entiende que es más útil para el universo de lo que puede serlo él.



915

El ejemplo más claro y brutal de la muerte de Dios aparece en la saga de Goku Black y Zamasu. Zamasu, un aprendiz de Kaioshin, es una manifestación explícita de la corrupción del poder divino. Su desprecio absoluto por la humanidad y su deseo de erradicar a los mortales bajo el pretexto de la justicia divina

representan la descomposición de la moral tradicional. La derrota de Zamasu a manos de los mortales no solo es una victoria física, sino filosófica: demuestra la vacuidad de los valores divinos. Además, la intervención de Zeno, el ser supremo, quien elimina a Zamasu y su universo con indiferencia infantil, refuerza la idea de que la autoridad divina no solo es cuestionable sino absurda. La muerte de Dios, en este caso, es tanto literal como simbólica, dejando a los mortales como los únicos arquitectos posibles del sentido y el orden en el universo.



Frente a la muerte de Dios surge el superhombre nietzscheano, encarnado en personajes como Goku, Vegeta y, en algunos aspectos, hasta Freezer. El superhombre rechaza los valores trascendentales y crea los suyos propios, afirmando la vida a través de la voluntad de poder. Goku representa la forma más pura de esta filosofía: su deseo constante de superar límites no responde a una moral tradicional ni a la protección del universo, sino a la afirmación de su propio poder y capacidad. Su búsqueda de nuevas formas de poder, como el Super Saiyajin God y el Ultra Instinto, simboliza la creación de nuevos valores en un universo vacío de sentido trascendental. Su rechazo a las estructuras divinas y su desafío a los Dioses de la Destrucción y a los Ángeles consolidan su rol como superhombre: un ser que ha trascendido la necesidad de la tutela divina y que impone su propia voluntad sobre el cosmos.



Vegeta, por otro lado, representa un superhombre más complejo y torturado. Su orgullo saiyajin y su lucha constante por superar a Goku no son simplemente una cuestión de poder, sino una rebelión contra la idea de ser un mero instrumento en el gran juego cósmico. La evolución de Vegeta, quien finalmente encuentra propósito en la protección de su familia y en la lucha por un sentido propio, refleja la transición del nihilismo negativo (la desesperanza ante la muerte

de Dios) al nihilismo activo (la creación de nuevos valores). Su negativa a utilizar métodos fáciles y su voluntad de luchar por la dignidad de su raza y de su familia lo convierten en un ejemplo poderoso del superhombre nietzscheano.

Incluso los villanos como Freezer y Cell pueden ser interpretados bajo esta lente. Freezer, con su imperio galáctico organizado como una corporación despótica, actúa bajo la premisa de que el poder es la única verdad. Su desprecio absoluto por la vida y su determinación de imponer su voluntad a través del terror reflejan un nihilismo negativo: la creencia de que la vida no tiene valor inherente y que solo el poder define el orden. Cell, por su parte, representa la búsqueda del poder perfecto como fin en sí mismo, un eco oscuro de la voluntad de poder nietzscheana.



El arco de Moro en *Dragon Ball Super* añade otra capa a esta interpretación. Moro, el devorador de planetas, encarna un nihilismo absoluto: la destrucción por la destrucción misma, sin propósito alguno más que la satisfacción de su hambre. Su manipulación de Cranberry y otros peones refleja el uso instrumental de los demás como medio para un fin vacío, reafirmando la visión de un universo indiferente y carente de propósito. La derrota de Moro, sin la intervención de ningún dios (aunque sí que, mediante un poder divino heredado por Ub, la reencarnación de Majin Bu y que, al dividirse en Kid Bu y Majin Bu, se quedó el majin pequeño), refuerza la idea de que el sentido y el poder deben ser afirmados por los mortales mismos, sin esperar la salvación desde arriba.

En última instancia, *Dragon Ball* es una narrativa donde la muerte de Dios y el surgimiento del superhombre nietzscheano se exploran de manera explícita y profunda. La ausencia de valores trascendentales y la constante superación de límites mortales por parte de los guerreros saiyajins reafirman la idea de que el sentido y el poder solo pueden encontrarse en la afirmación continua de la vida y en la creación de nuevos valores. La lucha constante, la evolución perpetua y la afirmación de la propia voluntad frente a un universo vacío se convierten en los principios rectores de la existencia, reconfigurando el sentido mismo del cosmos en un ciclo eterno de destrucción y renacimiento.

DRAGON BALL

b) Los futuros alternativos postapocalípticos

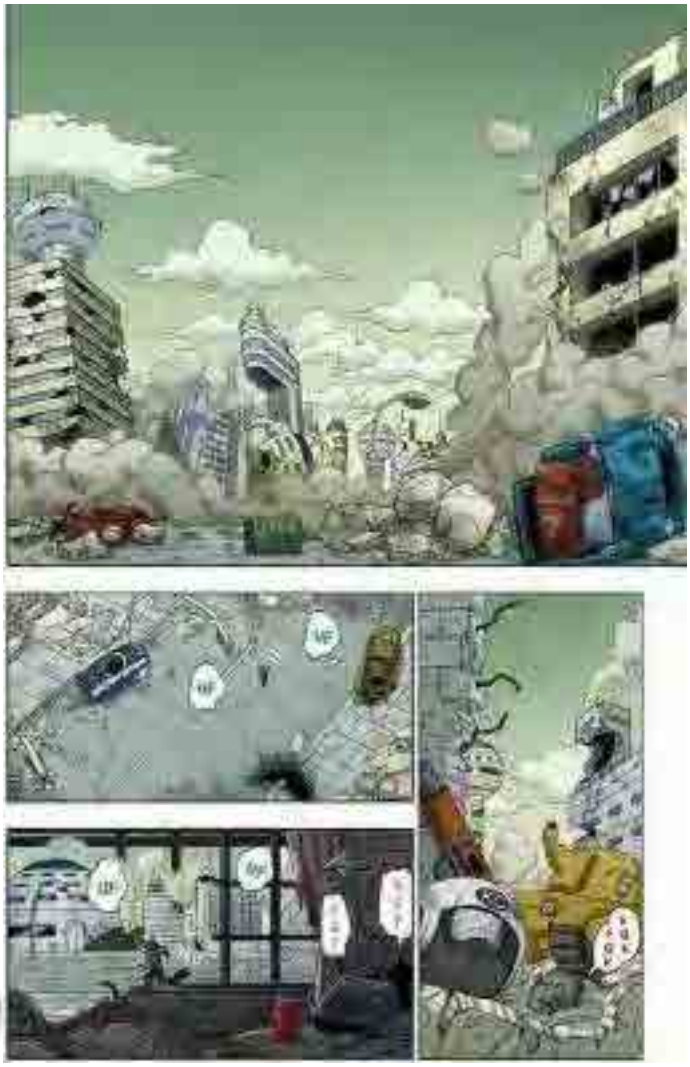




b. LOS FUTUROS ALTERNATIVOS POST-APOCALÍPTICOS

Ya hemos podido ver con bastante detalle qué depara al futuro de cada una de las líneas temporales en la serie, con suertes diversas.

De lejos, la que peor lo ha pasado ha sido la línea original que, como vimos, acaba siendo borrada de la existencia, como ahora expondremos.



919

El futuro postapocalíptico de Trunks y Gohan en *Dragon Ball* ofrece un escenario profundamente compatible con la teoría del nihilismo, tanto en la saga de los Androides como en la saga de Goku Black. En ambas tramas, el sentido tradicional de justicia, esperanza y propósito queda completamente destruido, dejando a los personajes frente a un universo indiferente y vacío de valores trascendentales. La devastación, el sufrimiento y la absoluta falta de significado en la supervivencia misma empujan a los personajes hacia una lucha constante contra la desesperación, resaltando las diferentes facetas del nihilismo: el nihilismo negativo, que reconoce la ausencia de sentido, y el nihilismo activo, que trata de imponer un nuevo propósito en medio del vacío.

En la primera parte de esta distopía, los Androides 17 y 18 se convierten en la encarnación del nihilismo destructivo. La esencia misma de su existencia carece de propósito trascendental. Fueron creados originalmente para matar a Goku, pero su programación pierde sentido con la muerte prematura del saiyajin debido a una enfermedad cardíaca.

Privados de su propósito inicial, los Androides se convierten en destructores sin motivo aparente, disfrutando del sufrimiento y la aniquilación sin una meta clara, lo que refleja una visión nihilista radical: la vida es esencialmente absurda y carece de cualquier propósito inherente. Su matanza sistemática y su actitud lúdica ante la destrucción representan el nihilismo en su forma más descarnada: la negación de todos los valores y la imposibilidad de encontrar sentido incluso en el propio dolor.



920

Trunks y Gohan, los últimos defensores de la Tierra en ese futuro, luchan no solo contra los Androides sino también contra la desesperanza. La muerte de todos los guerreros Z y la devastación global sumen al mundo en una oscuridad total, dejando a Trunks como el único rayo de esperanza. Sin embargo, incluso esta esperanza parece desesperada y vacía. Gohan, quien debería representar la luz en medio de la oscuridad, pierde no solo su vida sino también su fe en que la justicia o la bondad puedan prevalecer. Su muerte es el golpe final para Trunks, empujándolo a abrazar un tipo de nihilismo activo: a pesar de saber que la lucha parece inútil, decide resistir y entrenar, no porque crea que la victoria es posible, sino porque luchar es todo lo que le queda. La resolución de Trunks es un eco directo del superhombre nietzscheano, que debe crear su propio sentido en un mundo vacío.



921

Esta visión se amplifica exponencialmente con la llegada de Goku Black y Zamasu, cuya filosofía encarna una forma perversa y absolutista de nihilismo. Zamasu, un aprendiz de Kaioshin corrompido por su odio hacia los mortales, abraza el nihilismo divino: la creencia de que la vida mortal es un error que debe ser borrado para restaurar una forma perversa de orden. Su Plan Cero Humanos busca la erradicación total de la humanidad, no para alcanzar una paz verdadera, sino para imponer su visión de un



universo puro y sin el caos que los mortales representan. Este acto refleja la destrucción de los valores tradicionales y el intento de imponer un orden vacío y absoluto.

Goku Black, la manifestación física del odio de Zamasu, lleva esta filosofía a un nivel más extremo. Su presencia en el futuro de Trunks es la encarnación misma del nihilismo apocalíptico: destruye sistemáticamente a la humanidad, no solo como un medio para alcanzar un fin, sino como un fin en sí mismo. La destrucción que provoca no tiene otro propósito que la validación de su propia visión distorsionada del orden universal. En este sentido, Goku Black es el avatar del nihilismo negativo absoluto: un universo donde no existe esperanza, justicia ni propósito, solo el vacío y la muerte.

La reacción de Trunks frente a Goku Black y Zamasu refleja el conflicto interno entre el nihilismo negativo y el activo. Aunque Trunks comprende la aparente inutilidad de su lucha, se niega a rendirse. Su creación de la Genkidama Espada, un poder formado literalmente de los fragmentos restantes de esperanza y vida en un mundo devastado, simboliza la afirmación de la voluntad contra el vacío. Esta espada no solo corta a Zamasu, sino que representa el rechazo final al nihilismo absoluto. Sin embargo, incluso esta victoria es parcial y efímera: la corrupción de Zamasu se extiende hasta fusionarse con la realidad misma, una imagen poderosa de cómo el nihilismo puede permear hasta el último rincón de la existencia. Pasaremos a desarrollar con mayor atención estos extremos en el siguiente punto.



922

Finalmente, la eliminación de todo el universo por parte de Zeno representa la conclusión más brutal de la narrativa nihilista: la confirmación última de que no existe justicia cósmica ni propósito final, solo el poder absoluto de un dios niño, indiferente y amoral. Trunks, el único superviviente que vuelve a una línea temporal diferente, ejemplifica la carga del conocimiento nihilista: ha visto la muerte de su mundo, la muerte de los dioses y la derrota de la justicia. A pesar de todo, sigue adelante, recordando a los guerreros caídos y manteniendo la esperanza, no por fe en un propósito trascendental, sino porque esa es la única forma de resistir el vacío. Su viaje es una parábola nietzscheana: la lucha por crear sentido en un universo donde los dioses han muerto y el único propósito es el que uno mismo elige imponer.



c) El plan *"Cero Humanos"* de Zamasu





c. EL PLAN "CERO HUMANOS" DE ZAMASU

La trama del Plan Cero Humanos de Zamasu y Goku Black continúa desplegándose como un complejo entramado de nihilismo nietzscheano, donde cada acción refleja una desilusión profunda con la existencia y los valores morales tradicionales.





923

Zamasu, habiendo tomado el cuerpo de Goku a través de las Super Bolas de Dragón, no solo busca erradicar la humanidad sino también probar la futilidad de sus valores y de los dioses mismos. Su desprecio por los mortales se extiende también a los propios dioses, a los Kaioshin y a los mismísimos Zeno, cuya existencia percibe como una burla a la idea de justicia divina. Para Zamasu, los dioses que permiten la existencia de los mortales han fallado en su propósito y deben ser eliminados junto a los mortales. Esto se refleja en su decisión de asesinar a Gowasu y apoderarse de los Anillos del Tiempo y los Pothala, consolidando así su poder. La traición a su maestro no es solo un acto pragmático sino un manifiesto: la lealtad, la compasión y la justicia divina son ilusiones inútiles ante el verdadero poder.



924

La teoría de la muerte de Dios de Nietzsche encuentra una metáfora directa en el asesinato de Gowasu y en la posterior purga de los Kaioshin. Al eliminar a los dioses, Zamasu destruye la fuente misma de los valores tradicionales del bien y la justicia, proclamándose a sí mismo como el único dios verdadero. La figura de Zeno, capaz de borrar universos enteros sin mostrar emociones ni valores, es la representación máxima de la muerte de Dios: un poder absoluto despojado de significado moral, que actúa con indiferencia total

hacia la vida y la muerte. Zamasu ve en esta figura la confirmación de su visión: los dioses son tan absurdos como los mortales a los que gobiernan.

La corrupción de Zamasu comienza cuando descubre la existencia de Goku y su capacidad para desafiar a los dioses. Al enfrentarse a Goku durante su visita al Universo 10, Zamasu experimenta la primera gran fractura en su fe en el orden divino: si un simple mortal puede rivalizar con los dioses, entonces la jerarquía misma de la creación está comprometida. Este encuentro impulsa su odio hacia los mortales y desencadena su obsesión con la erradicación de la humanidad. Aquí se manifiesta la teoría de la muerte de Dios de Nietzsche: los dioses, representados por los Kaioshin y su supuesto orden, se revelan impotentes y vulnerables. Si los dioses pueden ser desafiados y vencidos por mortales, entonces los valores y la moral divina quedan desprovistos de sentido y autoridad.



El siguiente paso en el plan de Zamasu es el asesinato de su mentor, Gowasu, para obtener los Pothala y los Anillos del Tiempo. Este acto de traición absoluta es significativo no solo por la brutalidad del hecho en sí, sino porque Zamasu lo lleva a cabo con una lógica fría y pragmática, destruyendo la figura de su mentor y toda noción de lealtad o gratitud. Este acto simboliza la muerte de Dios en un sentido literal: Gowasu, como Kaioshin, representa a la divinidad tradicional y los valores de

925

la compasión y el equilibrio. Al asesinarlo, Zamasu no solo se deshace de su maestro, sino que destrona la figura del dios benevolente y establece que el poder es el único valor real. Su propósito se convierte en la eliminación de cualquier dios que no se ajuste a su visión, incluidos los propios Kaioshin.

926



Con los Pothala y los Anillos del Tiempo en su poder, Zamasu utiliza las Super Bolas de Dragón para llevar a cabo el aspecto más retorcido de su plan: el intercambio de cuerpos con Goku. La elección de Goku no es un simple capricho, sino una decisión cargada de simbolismo. Goku representa lo mejor de la humanidad: la capacidad de superarse, la voluntad indomable y el poder alcanzado a través del esfuerzo y la pureza de corazón. Al tomar su cuerpo, Zamasu no solo pretende erradicar a la humanidad físicamente, sino también destruir sus ideales y su esperanza. La figura heroica y protectora se convierte en el verdugo definitivo, encarnando un nihilismo absoluto donde el héroe es el destructor y no hay salvación posible. Esto refleja la crítica de Nietzsche a los valores cristianos, donde el símbolo del bien y la compasión se transforma en el instrumento del juicio final. El uso de los Anillos del Tiempo para viajar a diferentes líneas temporales y asesinar a los dioses de esos universos es una manifestación de la voluntad de poder en su forma más pura. Zamasu no busca simplemente destruir a los mortales, sino erradicar la posibilidad misma de que existan. La aniquilación de los Kaioshin, que resulta en la muerte automática de los dioses de la destrucción vinculados a ellos, es una estrategia fría

927



y lógica para garantizar que no haya oposición. Este acto es la culminación de la muerte de Dios: no solo los dioses mueren, sino que se borra toda posibilidad de su existencia. Sin dioses, sin valores, el universo se convierte en un vacío gobernado solo por la voluntad de Zamasu. La falta de compasión y la indiferencia hacia la vida muestran el nihilismo activo: no se trata de una simple aceptación de la falta de sentido, sino de la imposición activa de la nada.



928

La fusión entre Goku Black y Zamasu a través de los Pothala lleva esta lógica aún más lejos. Zamasu fusionado no solo es invencible sino también inmortal, encarnando la paradoja máxima del nihilismo: un dios inmortal que reina sobre un universo vacío. La corrupción progresiva de su cuerpo, volviéndose monstruoso y descontrolado, es una representación simbólica del fracaso de su plan. Aunque ha eliminado a los mortales, su visión de la paz perfecta se desmorona ante sus ojos. La monstruosidad física de Zamasu fusionado es una metáfora de su corrupción moral y espiritual: la justicia absoluta se revela como una forma de tiranía y locura. El hecho de que Zeno decida borrar completamente esa línea temporal, eliminando a Zamasu y todo lo que queda, es la manifestación última del nihilismo pasivo: cuando no hay valores, no hay nada que merezca ser salvado.

La batalla final contra Zamasu fusionado también refleja la lucha entre el superhombre y los restos del viejo orden. Vegetto, la fusión de Goku y Vegeta, representa la voluntad de poder en su máxima expresión: un ser que ha trascendido todos los límites mortales y divinos. Sin embargo, incluso él es incapaz de derrotar a Zamasu de manera definitiva, lo que simboliza la imposibilidad de imponer un nuevo orden sin primero destruir completamente el antiguo. La desaparición completa de la línea temporal de Trunks es la prueba final de que no hay redención posible, solo la aceptación del vacío.



929

El papel de Trunks en esta historia es significativo: como único sobreviviente y testigo de la destrucción total, representa el eterno retorno de Nietzsche. Trunks no puede evitar el destino trágico de su mundo, y cada intento de salvarlo solo lo lleva a nuevas formas de destrucción. Su regreso a una línea temporal alternativa no es una victoria sino una condena a repetir eternamente la lucha contra la nada. La Espada de Ki, formada por la energía y la esperanza de los pocos sobrevivientes, es un símbolo de la resistencia contra el nihilismo absoluto: una afirmación desesperada de la vida ante la certeza de la muerte.

Zamasu, en su papel de dios tiránico, es la parodia máxima de la divinidad: un dios que, en lugar de salvar, destruye; que, en lugar de redimir, condena. La inmortalidad que tanto ansía se revela como una maldición, y su deseo de justicia es solo una forma más refinada de crueldad. Su plan fracasa no porque sea derrotado en combate, sino porque su visión de la justicia está podrida desde la raíz. La muerte de Zamasu no trae esperanza ni redención, sino solo el silencio absoluto.

En última instancia, el Plan Cero Humanos no es solo una campaña de exterminio, sino una exploración profunda del nihilismo apocalíptico: la destrucción de los valores, la muerte de Dios, la imposición de la nada como único destino. La ironía trágica es que, al intentar erradicar el mal del universo, Zamasu se convierte en la encarnación misma del mal que pretendía destruir. La paz perfecta que busca es, en realidad, el vacío absoluto: un universo sin vida, sin dioses y sin propósito. La figura de Zamasu fusionado, corrompida y monstruosa, es el espejo oscuro del superhombre nietzscheano: el ser que ha trascendido todos los límites solo para descubrir que más allá de ellos no hay nada.

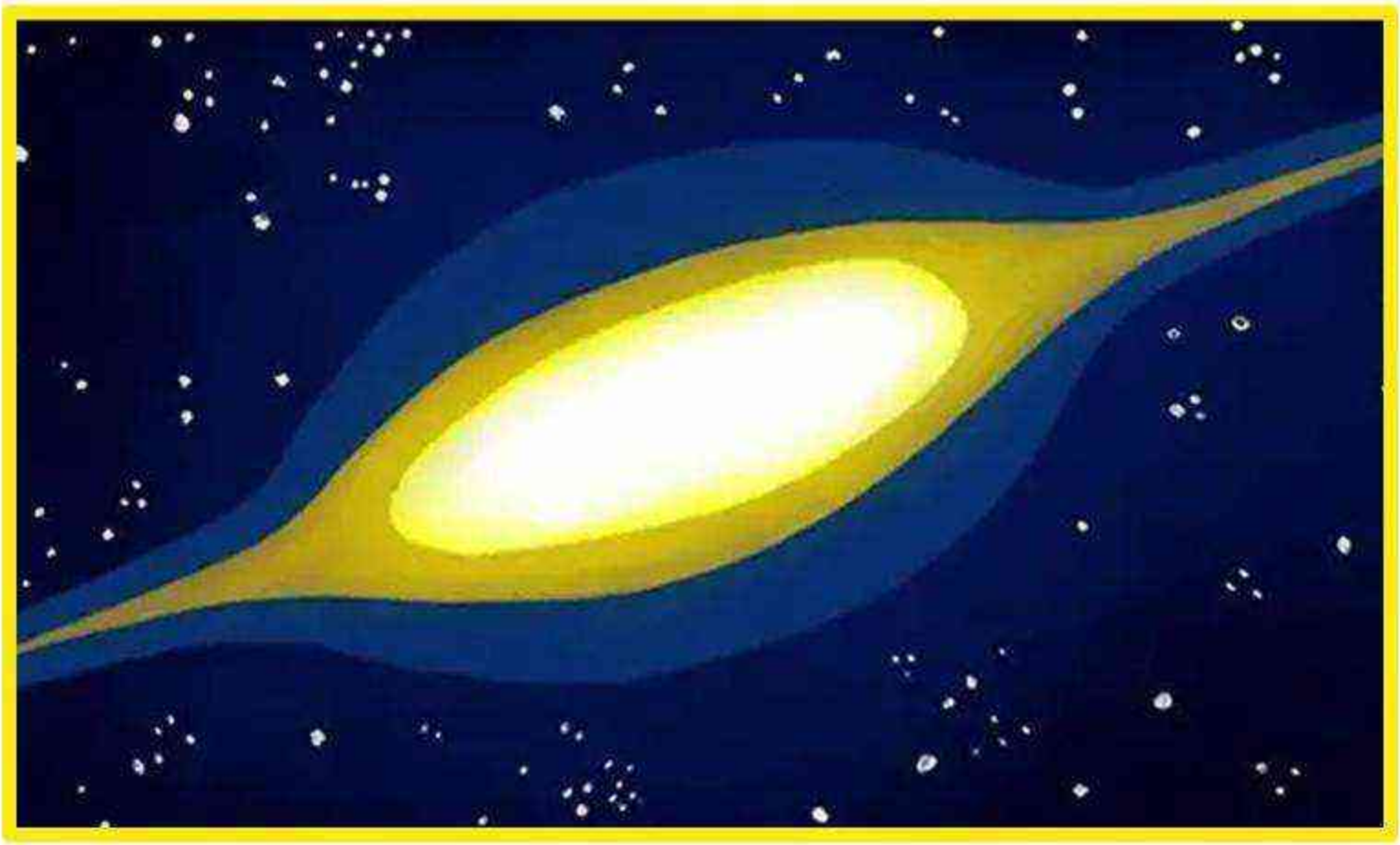


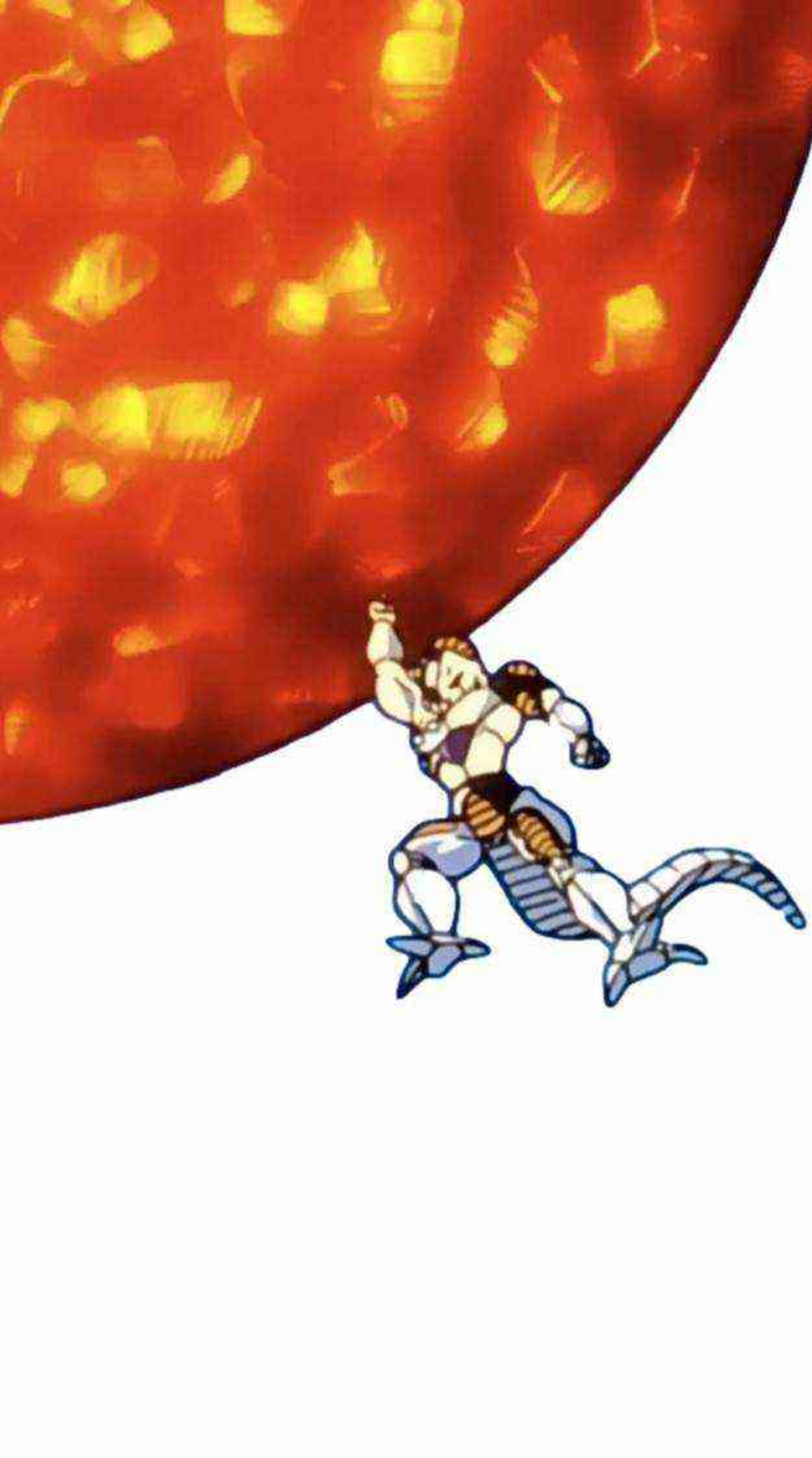
930



DRAGON BALL

d) El fin del mundo





d. EL FIN DEL MUNDO

En *Dragon Ball*, el concepto del fin del mundo ha sido explorado en varias ocasiones, cada una con su propio matiz apocalíptico y su conexión con el nihilismo, la muerte de Dios y la teoría del superhombre de Nietzsche. La Tierra y, en ocasiones, todo el universo, han estado al borde de la destrucción absoluta, ya sea por la intervención de villanos desmesuradamente poderosos o por entidades divinas que ejercen un poder absoluto sin empatía ni juicio moral. Una de las primeras grandes amenazas al mundo llega con Piccolo Daimaoh, quien no solo busca conquistar la Tierra, sino también destruirla lentamente mediante el caos. Su visión del mundo es puramente nihilista: desea que reine el caos, la desesperación y la destrucción. Sin embargo, su derrota a manos de Goku es una representación del nacimiento del superhombre, alguien que no sigue las reglas impuestas por la realidad o la moralidad convencional, sino que crea su propio camino. La muerte de Piccolo Daimaoh, sin embargo, engendra un nuevo ser, Piccolo Jr., quien más adelante se convierte en un aliado de los guerreros Z, demostrando cómo incluso en el nihilismo absoluto puede surgir una nueva oportunidad de redención y creación de valores opuestos.

Con la llegada de Freezer, la amenaza ya no es únicamente para la Tierra sino para Namek y también todo el universo. Freezer no solo destruye planetas como parte de sus negocios intergalácticos, sino que también lo hace desde una perspectiva nihilista de poder absoluto y desprecio por toda forma de vida. Su destrucción del planeta Namek no es un acto necesario sino una demostración de su convicción de que todo puede ser reducido a la nada bajo su voluntad, además de acabar con el superhombre mediante argucias. El superhombre aquí se manifiesta en la figura de Goku Super Saiyajin, que supera a Freezer y demuestra que incluso un emperador cósmico puede ser derribado.

El fin del mundo se hace aún más literal con Cell, quien amenaza con destruir la Tierra simplemente por el placer de demostrar su perfección. Cell es un ser cuyo único propósito es alcanzar la perfección a través de la destrucción. Su autodestrucción fallida y posterior regeneración subrayan el concepto nietzscheano del eterno retorno, donde incluso la muerte no es un final, sino una transición a una nueva forma de poder destructivo.

El apocalipsis más palpable llega con Majin Bu, especialmente en su forma de Kid Bu. Este ser no tiene objetivos ni deseos más allá de la destrucción pura. Kid Bu destruye la Tierra sin razón aparente, demostrando el nihilismo en su forma más pura: la aniquilación

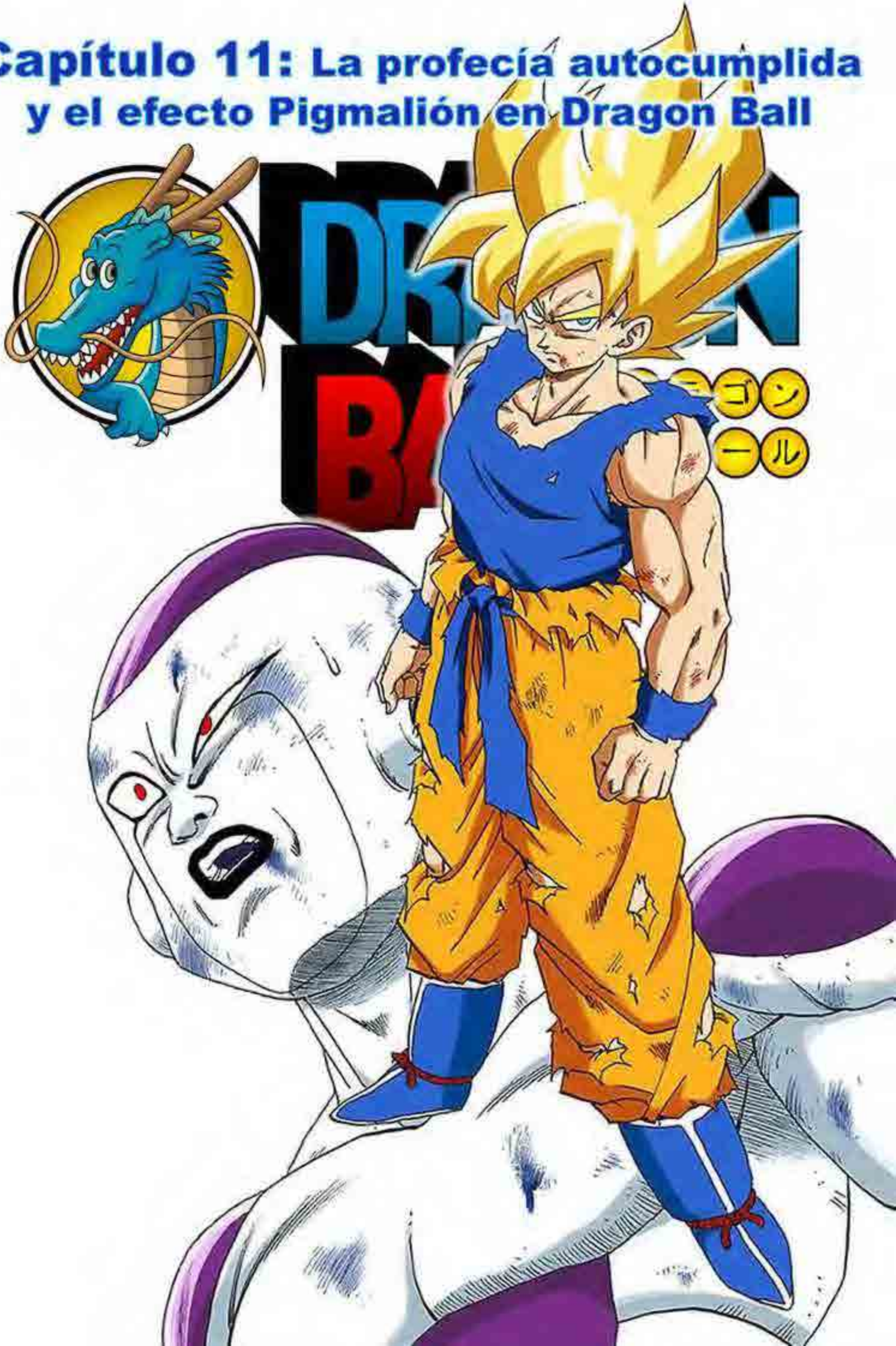
sin propósito. Incluso los dioses, como Kaio Sama y los Kaioshin, se muestran impotentes ante esta fuerza de destrucción primordial. La muerte de Dios aquí es literal, con la eliminación de múltiples seres divinos, y es Goku quien, a través de su voluntad de poder y su deseo de proteger la vida, logra acabar con Kid Bu utilizando la energía de todos los seres vivos, una reafirmación de la vida frente a la nada.

El arco de Goku Black y Zamasu lleva el concepto del fin del mundo a un nivel multiversal. En el futuro alternativo de Trunks, la Tierra está completamente devastada, y Zamasu ha ejecutado su Plan Cero Humanos, asesinando a casi toda la humanidad. El nihilismo aquí se vuelve teológico: Zamasu, un dios, ha llegado a la conclusión de que toda la creación es corrupta y merece ser destruida. Su fusión con Goku Black y su corrupción resultante reflejan cómo el intento de imponer un orden divino perfecto lleva al caos absoluto. Cuando Zeno Sama borra todo el universo de esta línea temporal, se muestra la muerte de Dios en su expresión más brutal: la realidad misma es eliminada sin juicio, sin remordimientos, sin salvación.

Finalmente, el arco de Moro, el devorador de planetas, ofrece una visión diferente del fin del mundo. Moro no busca destruir por placer o justicia, sino por pura hambre y necesidad. Consume planetas enteros, dejando tras de sí un rastro de muerte y vacío. Su naturaleza es casi cósmica, más un fenómeno natural devastador que un ser con voluntad. La lucha contra Moro se convierte en una lucha contra el nihilismo cósmico: Goku, al alcanzar el Ultra Instinto, se convierte en un superhombre capaz de rivalizar con un ser que devora la misma energía vital del universo. Moro se apropia de las habilidades divinas, absorbiendo el poder de Merus, un ángel, lo cual resalta la temática de la muerte de Dios: incluso las entidades más cercanas a la divinidad pueden ser superadas y sus poderes usados para el mal.

En todas estas historias, Dragon Ball explora cómo la destrucción del mundo (o de todo el universo) no es solo una cuestión de poder, sino también de perspectiva filosófica. Los villanos suelen ser nihilistas en su núcleo, ya sea buscando demostrar su poder (Freezer, Cell, Kid Bu) o intentando purgar el mundo de lo que perciben como corrupción (Zamasu). Los héroes, en cambio, encarnan la resistencia frente al nihilismo, actuando como superhombres que se elevan por encima de la desesperación y crean un nuevo sentido en un mundo donde los dioses han fallado o muerto.

Capítulo 11: La profecía autocumplida y el efecto Pigmalión en Dragon Ball





11- LA PROFECÍA AUTOCUMPLIDA Y EL EFECTO PIGMALION EN DRAGON BALL

La teoría de la profecía autocumplida, desarrollada por el sociólogo Robert K. Merton (Merton, 1948), sostiene que una predicción o creencia sobre un evento futuro puede, directa o indirectamente, influir en el comportamiento de las personas de tal manera que provoca la realización de esa misma predicción. En el universo de *Dragon Ball*, esta teoría se manifiesta de múltiples maneras, con personajes que, ya sea por miedo, arrogancia, o un intento desesperado de evitar un destino previsto, terminan contribuyendo a que ese destino se materialice. A continuación, exploraremos los casos más significativos.



Uno de los ejemplos más tempranos y claros de la profecía autocumplida es el caso de **Freezer y los Saiyajins**. Freezer, al escuchar la leyenda del Super Saiyajin, comienza a temer que un guerrero de esta raza pueda llegar a amenazar su reinado. Para evitar esta profecía, decide exterminar a los Saiyajins y destruir el planeta Vegeta. Sin embargo, su intento de prevenir la aparición del Super Saiyajin provoca que Goku, uno de los pocos supervivientes, crezca lejos del control de Freezer y desarrolle su poder sin restricciones. Finalmente, Goku se convierte en el Super Saiyajin durante la batalla en Namek, cumpliendo exactamente aquello que Freezer intentó evitar. La decisión de destruir el planeta y la brutalidad de Freezer no solo no previenen la

profecía, sino que la precipitan, ya que la rabia de Goku, desatada por la muerte de Krilin y la destrucción causada, es lo que cataliza su transformación.



932

Otro caso significativo es el de **Trunks y los Androides**. Trunks viaja al pasado para advertir a Goku y a los demás sobre la amenaza de los androides 17 y 18, quienes han devastado su futuro. Sin embargo, su intervención altera la línea temporal, llevando a la creación de **Cell** en su forma perfecta, un enemigo aún más poderoso y peligroso que los propios androides. La intervención de Trunks para evitar su futuro apocalíptico no solo no lo impide, sino que lo reemplaza por una amenaza aún mayor. Además, la obsesión de los personajes por alcanzar más poder para poder enfrentar a los androides lleva a Cell a conseguir su forma perfecta. La misma advertencia de Trunks, aunque bien intencionada, es la chispa que desencadena una cadena de eventos que cumple la profecía de destrucción que él intentaba evitar.



933

La saga de **Majin Bu** ofrece otro ejemplo interesante. La insistencia de Babidi y Dabra en recolectar energía para despertar a Majin Bu lleva a los Guerreros Z a enfrentarse directamente a ellos, lo que a su vez proporciona la energía necesaria para romper el sello de Bu. Es la resistencia directa de los héroes la que, irónicamente, facilita el regreso de Majin Bu. Además, la arrogancia

de Vegeta y su deseo de superar a Goku hacen que permita ser controlado parcialmente por Babidi, contribuyendo al caos y brindando aún más energía para despertar a Bu. Aquí, la profecía autocumplida se ve impulsada tanto por el miedo a la amenaza como por el orgullo y el deseo de demostrar poder.

El caso de **Zamasu y el Plan Cero Humanos** también es esencial para esta teoría. Zamasu, convencido de la corrupción y la violencia inherente a los mortales, decide eliminarlos para preservar el orden divino. Para esto, planea la destrucción de toda la humanidad a través de una serie de acciones: el asesinato de Gowasu, el robo del cuerpo de Goku, y la erradicación sistemática de los mortales en múltiples líneas temporales. Su convicción de que los mortales son intrínsecamente destructivos y corruptos lo lleva a convertirse en el mayor ejemplo de corrupción y destrucción que el universo haya visto. La misma búsqueda de Zamasu por probar la imperfección de los mortales y justificar su genocidio masivo revela su propia corrupción y, paradójicamente, cumple su profecía de que los dioses deben intervenir para detener el caos (en este caso, Zeno, actuando sobre él como si fuese un mortal corrupto y destructivo a erradicar, aunque él es un Dios, no un humano). La intervención de los mortales y su capacidad para rivalizar con los dioses muestran que la supuesta imperfección de los humanos es lo que impulsa el cambio y la evolución, mientras que la visión inmóvil de Zamasu solo conduce a la ruina.



934



Otro ejemplo es el de **Goku Black y la paradoja temporal que genera**. Al intercambiar cuerpos con Goku y destruir a los Kaioshin, Zamasu desata una serie de eventos que llevan a la creación de múltiples anillos del tiempo. La misma existencia de estos anillos es una consecuencia directa de sus acciones para erradicar a los mortales, lo que crea un ciclo sin fin de destrucción y conflicto a lo largo de distintas líneas temporales. Además, la insistencia de Zamasu en eliminar a los mortales lleva a que Zeno Sama borre toda la línea temporal donde existe, demostrando que incluso los dioses no pueden escapar de la rueda del destino una vez que la ponen en marcha.



En el futuro apocalíptico de Trunks, la profecía autocumplida también se manifiesta. Los esfuerzos desesperados de los humanos supervivientes para luchar contra los androides conducen a una resistencia cada vez más debilitada y fragmentada. La insistencia de Gohan y Trunks en enfrentarse a los androides directamente, a pesar de ser superados en poder, lleva a la muerte de Gohan y a la desesperación de Trunks, quien finalmente decide viajar al pasado. Este ciclo de desesperación y lucha sin esperanza muestra cómo la resistencia directa, aunque heroica, acaba cumpliendo la profecía de destrucción que tanto temen.



937

Finalmente, **el arco de Moro** presenta una variante interesante. La profecía de que los Namekianos serían diezmados por una amenaza cósmica se cumple cuando Moro absorbe su energía y la del planeta entero. La imprudencia de dejar con vida a Moro por parte de la Patrulla Galáctica, con la intención de actuar con razón y justicia, es lo que desata el verdadero apocalipsis universal. Se dice que no podían acabar con su vida, aunque podría haberse hecho mediante varios sistemas. Incluso, podrían haberlo sellado (como se hizo con Piccolo Daimaoh). El intento de preservar una amenaza para actuar con toda justicia lleva directamente a la liberación de una entidad que consume la vida misma del universo. La ironía trágica aquí es que la búsqueda de la actuación recta y correcta es lo que provoca la existencia de estas amenazas, pudiendo haber acabado con ella de raíz.

El **Efecto Pigmalión** es un fenómeno psicológico según el cual las expectativas y creencias que una persona tiene sobre otra pueden influir significativamente en el rendimiento y comportamiento de esta última, provocando que dichas expectativas se cumplan. Este efecto, también conocido como profecía autocumplida positiva, se basa en la idea de que cuando se tiene una alta expectativa sobre alguien, esa persona tiende a mejorar su rendimiento para cumplir con dichas expectativas, mientras que expectativas negativas pueden causar lo contrario (Rosenthal, 1968). En el universo de *Dragon Ball*, esta dinámica se manifiesta en numerosas ocasiones, tanto de manera explícita como implícita, influyendo en el crecimiento de los personajes, en sus motivaciones y en los desenlaces de muchas sagas. Un ejemplo evidente del Efecto Pigmalión se encuentra en la relación entre



938

Gohan y Goku. Goku siempre creyó en el inmenso potencial oculto de su hijo, a pesar de que Gohan mostraba una naturaleza más pacífica y reacia a luchar. Esta fe inquebrantable de Goku se observa especialmente durante la saga de Cell, cuando decide entrenar a Gohan en la Habitación del Tiempo y confía en que será capaz de superar incluso a él mismo. Goku, en lugar de enfrentarse a Cell en el Torneo de los Juegos de Cell, le cede la batalla a Gohan, seguro de que su hijo puede alcanzar un poder superior. Este acto de confianza extrema impulsa a Gohan a desbloquear su verdadero potencial, alcanzando el Super Saiyajin 2 y venciendo a Cell, cumpliendo así con las altas expectativas que Goku tenía sobre él. En este sentido, el Efecto Pigmalión se manifiesta como una profecía autocumplida positiva: la creencia de Goku en el potencial de Gohan motiva a su hijo a esforzarse al máximo y finalmente a superar sus propios límites.



Otro ejemplo significativo es la relación entre **Piccolo y Gohan**. Desde la saga de los Saiyajins, Piccolo percibe un gran poder latente en Gohan y decide entrenarlo personalmente, convencido de que puede convertirse en un gran guerrero. A pesar de la rudeza inicial de su entrenamiento, Piccolo desarrolla un vínculo casi paternal con Gohan, alentándolo constantemente a superar sus miedos y a confiar en su poder. Esta confianza actúa como un catalizador para el crecimiento de Gohan, quien, en situaciones críticas, recuerda las enseñanzas y la fe de Piccolo en él, lo que le permite desbloquear niveles de poder superiores. La confianza de Piccolo en Gohan, junto con su entrenamiento, actúan como una manifestación clara del Efecto Pigmalión, impulsando a Gohan a alcanzar un potencial que ni él mismo creía tener.

El **Maestro Roshi** también representa un ejemplo interesante de este fenómeno. Durante el Torneo del Poder en *Dragon Ball Super*, Roshi, a pesar de su avanzada edad, se muestra



940



941

decidido a luchar para proteger su universo. Su participación y los discursos motivacionales que dirige a Goku y los demás guerreros son claros indicadores de que siempre ha tenido altas expectativas sobre ellos. Esta confianza inspira a los demás luchadores a esforzarse aún más. Incluso en sus últimos momentos en el torneo, Roshi sigue alentando a Goku, asegurándole que tiene el potencial para ganar. La influencia de las palabras y la fe de Roshi se convierte en un impulso emocional clave para que Goku siga adelante y desbloquee nuevos niveles de poder, incluyendo el Ultra Instinto.

Por otro lado, el Efecto Pigmalión no solo actúa de forma positiva. **Vegeta** representa un caso complejo donde las expectativas negativas también cumplen un papel importante. A lo largo de la serie, Vegeta constantemente siente la presión de las expectativas impuestas por su linaje como príncipe de los Saiyajins y

por la constante superación de Goku. Su obsesión con no quedar rezagado frente a Goku lo lleva a entrenar de manera incansable y a buscar el poder a cualquier costo. Esta presión, si bien en principio parece negativa, termina siendo una motivación poderosa que le permite superar sus límites repetidamente, alcanzando transformaciones como el Súper Vegeta o el Super Saiyajin God Blue. El caso de Vegeta muestra cómo las expectativas, aunque sean percibidas como una carga o una sombra, pueden motivar a alguien a demostrar su verdadero talento.



En cuanto a los antagonistas, **Freezer** utiliza una variante del Efecto Pigmalión de forma negativa. Durante la saga de Namek, la constante descalificación y humillación hacia Vegeta buscan socavar su confianza y hacerle creer que no tiene ninguna oportunidad de derrotarlo. Sin embargo, en un giro irónico, esta humillación actúa como una motivación inversa para Vegeta, quien se niega a aceptar su destino y continúa luchando contra Freezer a pesar de la abrumadora diferencia de poder. La reacción de Vegeta ante las expectativas negativas de Freezer subraya cómo el Efecto Pigmalión puede funcionar de maneras inesperadas, motivando a los personajes a superar sus límites para demostrar lo contrario (y, posteriormente, le devolverá la humillación en *La Resurrección de F*).

942

Otro ejemplo interesante se da con los **Androides 17 y 18** en el futuro apocalíptico de Trunks. Estos androides fueron creados por el Dr. Gero con la expectativa de destruir a Goku y sembrar el caos. Sin embargo, en la línea temporal principal, gracias a la





943



944

influencia de Krilin y la confianza que deposita en ellos, especialmente en el caso de la androide 18, ambos personajes terminan encontrando un propósito más allá de la destrucción, hasta el punto de que 17 se convierte en un protector de la naturaleza y lucha por la supervivencia del universo en el Torneo del Poder.

Finalmente, en la saga de **Zamasu y Goku Black**, el Efecto Pigmalión se muestra de manera perversa. Zamasu, convencido de la corrupción inherente de los mortales, actúa conforme a esta creencia, perpetrando actos atroces para confirmar su visión de un universo puro sin humanos. Su propia creencia de que los mortales siempre elegirán la violencia y la destrucción termina siendo una profecía autocumplida, ya que su plan desencadena una serie de reacciones violentas y guerras a través de múltiples líneas temporales. Él mismo, con sus acciones, ha alentado lo que criticaba de los mortales, precisamente lo que pretendía evitar.



Capítulo 12: El concepto de humanidad

DRAGON BALL

ドラゴンボール





12- EL CONCEPTO DE HUMANIDAD

El concepto de humanidad en *Dragon Ball* es significativamente complejo y va mucho más allá de la simple apariencia o del origen planetario. Una de las características más interesantes del universo de Toriyama es la diversidad de seres que pueden considerarse humanos sin ser necesariamente terrícolas. En este contexto, es fundamental distinguir entre ser humano y ser terrícola: no todos los humanos son terrícolas y no todos los terrícolas son humanos. El término "humano" en *Dragon Ball* se refiere a una forma de vida con características físicas, aunque no solamente, ya que las hay morales, éticas y espirituales que trascienden la biología y la apariencia, mientras que "terrícola" es simplemente una designación geográfica para los habitantes de la Tierra.

945



Por ejemplo, **Recome**, miembro de las Fuerzas Especiales Ginyu, posee una apariencia completamente humana a pesar de no ser de la Tierra. Su ejemplo demuestra que la forma física humana no es exclusiva de los terrícolas y que el concepto de humanidad se extiende a otras razas del universo. Esta diversidad sugiere que la apariencia humana puede ser un fenómeno común en el universo, pero lo que realmente define a un humano en *Dragon Ball* son otros factores (por descarte, todo aquello que no sea divino es, entonces, humano).

946



Esta diferencia conceptual es clave para entender personajes como los **Saiyajins**, que, a pesar de no ser terrícolas, desarrollan características profundamente humanas a lo largo de la serie. Además, su apariencia es plenamente humana (salvo la cola y su capacidad para transformarse) y, tan cercanos son genéticamente

a los terrícolas que son perfectamente capaces de reproducirse y tener descendencia híbrida.

Goku, Vegeta y Gohan, aunque no son terrícolas en sentido estricto, representan los ideales más nobles de la humanidad. La evolución moral de Vegeta, pasando de ser un conquistador despiadado a un héroe que lucha por su familia y el universo, es un claro ejemplo de cómo la humanidad trasciende la procedencia planetaria en términos filosóficos, éticos y morales (y, con su doble paternidad, también la biológica).



947

En contraste, existen **terrícolas** que no poseen características humanas en términos de moralidad y empatía. Los miembros del **Ejército de la Red Ribbon**, a pesar de ser terrícolas, muestran una absoluta falta de ética y compasión, buscando la dominación mundial a través de la tecnología y el poder absoluto. Su visión mecanicista y utilitaria de la vida se asemeja más a la frialdad de los androides que a los valores humanos. Esto demuestra que ser terrícola no garantiza poseer humanidad en el sentido filosófico.

La **Animalina**, sustancia que permite a los terrícolas adoptar aspectos animales, también plantea preguntas interesantes sobre el concepto de humanidad. Aunque estos individuos no tienen apariencia humana, poseen valores y emociones profundamente humanos. Si bien es cierto que el aspecto otorgado por la animalina influye en el ser, la base es humana, por lo que aquellos que han tomado animalina (o la han heredado de sus padres, puesto



948

que hay niños y bebés con aspecto animal, los cuales han nacido con esa forma, pero son, sin embargo, humanos de origen). Personajes como **Oolong** y **Puar**, a pesar de sus formas animales, demuestran valentía y lealtad, sugiriendo que la humanidad es más una cuestión de espíritu y comportamiento que de forma física. Además, ellos son transformistas, por lo que pueden adoptar la forma humana que deseen, aunque sea por un breve periodo de tiempo.

El caso de los **Androides 17 y 18** añade una capa adicional a esta complejidad. Originalmente humanos, son modificados para ser máquinas de combate, perdiendo, aunque solamente en parte, su biología terrícola, pero no su humanidad en términos de libre albedrío y capacidad para tomar decisiones morales. La evolución de 17, quien se convierte en guardián de la naturaleza y



949

muestra compasión y un sentido profundo del deber, imprime la idea de que la humanidad es una cuestión de elección y valores, más allá de los aspectos físicos o la procedencia. La número 18, por su parte, experimenta un cambio semejante. De poder ser una asesina terrorífica y despiadada, como ocurre en el futuro distópico de Trunks, pasa a ser una madre de familia, con Krilin como esposo, dispuesta a lo que sea por los suyos.



El **Plan Cero Humanos** de **Zamasu** y **Goku Black** también refleja esta dualidad. Zamasu considera a los humanos (entendidos como todos los seres con libre albedrío, no solo los terrícolas) como inherentemente corruptos. Su deseo de erradicarlos responde a la percepción de que la humanidad es una falla del universo. Sin embargo, su plan ignora la capacidad humana para el cambio y la redención, demostrada una y otra vez por personajes como Vegeta y Piccolo. Esta visión limitada y nihilista de la humanidad revela más sobre la incapacidad de Zamasu para comprender el verdadero valor de la humanidad que sobre los humanos en sí mismos.

Incluso los dioses, como **Kami Sama** y los **Kaioshin**, muestran rasgos profundamente humanos. A pesar de ser entidades divinas, su compasión, sacrificio y deseo de proteger la vida reflejan los valores más elevados de la humanidad. También determinados



951

comportamientos muy humanos, como el miedo, la ira hacia un ente malvado o, incluso, comportamientos picantes, como podemos ver con el anciano Kaioshin, parecido en ese aspecto a Mutenroshi. La muerte de Kami y su fusión con Piccolo nos muestran la unión de lo divino y lo humano, sugiriendo que la verdadera humanidad puede superar incluso las barreras entre mortales y dioses.



952

Por otro lado, **Majin Bu**, especialmente en sus formas más malignas, representa una visión totalmente despojada de humanidad: la destrucción por la destrucción misma, sin propósito ni compasión. Su paso hacia una entidad capaz de sentir y diferenciar el bien del mal muestra, sin embargo, que incluso los seres más oscuros tienen el potencial de desarrollar humanidad.

Finalmente, el concepto de humanidad en *Dragon Ball* se refleja también en la relación de los personajes con el poder. Mientras que personajes como **Freezer** y **Moro** buscan el poder absoluto para imponer su voluntad, los héroes buscan la fuerza para proteger a los demás. Esta diferencia fundamental subraya que la humanidad, en última instancia, reside en cómo se utiliza el poder y en el propósito que guía las acciones. Además, según la clasificación de humanos que realiza Zamasu (todo lo que no es divino, es humano y por tanto, profano), tanto Freezer como Moro entrarían dentro de los parámetros de la humanidad, por lo que tendrían que ser exterminados en todas las líneas temporales. Otra cosa muy diferente es que pudiese o le fuese sencillo hacerlo…



DRAGON BALL

a) Seres humanos





a. SERES HUMANOS

Son, por definición, lo que nosotros somos y por lo que nos reconocemos. Como hemos dicho en el anterior apartado, los seres humanos abarcan más allá de lo que puramente se pueda establecer en nuestra realidad. Esto es así porque en el mundo real, en el que vivimos, solamente somos seres humanos las personas, los individuos que gozamos de tal condición y que la ejercemos desde el momento de nacer.



Sin embargo, como hemos comentado, los seres humanos serán más que eso en la serie, abarcando dos realidades: La terrestre y la ultraterrestre.

En los dos apartados que vienen a continuación conoceremos a los terrícolas, en todas sus clases, y a los alienígenas, ofreciendo también algunos ejemplos. Sin embargo, no hay que perder de vista que, para las instancias divinas, para las instancias superiores, humano y mortal, en tanto que goce mínimamente de una civilización, lenguaje, normas, etc., es prácticamente lo mismo.

Serán humanos, por lo tanto, mortales y, no podrán acceder por ellos mismos, sin permiso o sin morir, al otro mundo. En cambio, toda divinidad, por pequeña que sea (como Kami Sama, que es el primero de los escalones en la jerarquía divina) puede circular libremente entre este mundo y el otro.

Todo ser humano posee un tipo de *ki* terrenal, medible, perceptible por parte de los otros humanos y también, un alma que, a la hora de su tránsito hacia el otro mundo, pasará forzosamente por el feudo de Enma, para ser juzgado y, dependiendo de sus actos en vida, premiado o, castigado. Será aquél ser humano el dotado de razón, sentimientos, habla y noción de la realidad de sí mismo y su entorno. No se considerará, obviamente, ni al reino animal ni tampoco al vegetal, aunque en ocasiones algún ejemplar de ambos reinos demuestre dotes humanizadas.

En la serie, sin embargo, se considerarán humanos a aquellos personajes que son naturales de la tierra, siendo todo lo demás considerado como alienígena (incluso los saiyajin). Y es así, en el más estricto sentido de ambas palabras, puesto que todo aquél no natural de la Tierra es un extraterrestre, valga la redundancia.

Distinguiremos entre ambos casos a continuación:



DRAGON BALL

b) Terrícolas





b. TERRÍCOLAS

Son los nacidos en la Tierra, con independencia de la especie a la que pertenezcan. En la Tierra viven personas de aspecto humano, otras de aspecto humanoide, monstruos, personas que han consumido Animalina y se han quedado con una apariencia animal o, que han nacido con padres que la hayan consumido y, por tanto, también heredan el aspecto de sus progenitores. ¿Quiere decir que los animales que vemos por las ciudades, vestidos, conduciendo o de espectadores en los *Tenkaichi Budokai* son personas que tomaron en algún momento (o sus padres) esa droga? Así es. Esto se nos revela en el videojuego *Kakarot*, el cual fue minuciosamente supervisado, sobre todo las historias adicionales (que, en ocasiones, llenaban huecos argumentales o resolvían dudas acerca de la serie como, por ejemplo, esta de la Animalina), por Akira Toriyama.

954



Existen, también, personajes que entrarían dentro de la mitología grecolatina o, incluso, la cultura popular. Por ejemplo, en *Dragon Ball* existen sirenas. Al menos en la parte que les corresponde, son seres humanos.

955



Desde el inicio se nos presentan estos seres (humanos) con forma de animales de todo tipo, vestidos, inteligentes, algunos trabajan, otros son líderes de bandas criminales…

956



Hay de todo en ese sentido. Como se puede apreciar en las imágenes, se entremezclan personas y consumidores de animalina por lo que, se supone que fue una tendencia muy popular en la Tierra en la época de los inicios de las aventuras de Goku y la búsqueda de las Bolas de Dragón. En el 21







957



958



959

Tenkaichi Budokai, podemos apreciar en la grada animales de todas las especies (del mismo modo que también entre los participantes en las fases previas). Tanto es así que, el organizador del torneo, el Gran Monje, es un pero que, ni siquiera habla al público, sino que ladra.

Esto ocurre, entre otras cosas, para dar un alivio cómico a determinados instantes previos a momentos mucho más tensos e interesantes. Toriyama emplea, en gran medida, a los transformados en animales de cara a las escenas de cómic de humor.

Existen más especies entre los humanos que, por su apariencia, podría decirse que vienen de algún planeta exterior o han podido escapar del reino demoniaco. Este caso es el de Pilaf, quien tiene la estatura, el color y el tipo de orejas que encajaría, a juzgar por lo que hemos visto en *Dragon Ball Daima*, con un Majin. Tampoco es descartable que sea algún alienígena que haya llegado a la Tierra desde algún otro planeta o, también, podría tratarse de un espécimen de monstruo, un tipo de ser que no es un humano que haya tomado animalina, sino que es así, que ha nacido de ese modo, con unas características determinadas y habilidades especiales. Pilaf es un genio, mientras que Giran, otro monstruo que aparece en la serie y es terrícola, posee la capacidad de volar, superfuerza y su chicle enrollador.

Un terrícola ilustre de entre los que no se significarían con la especie *homo sapiens* (posiblemente, consumidor en algún momento de Animalina) es Karin, el maestro que vive en la Torre, antesala del Palacio de Kami Sama.

A partir de estas consideraciones previas, cuando en las guías, videojuegos, juegos de rol, juegos de cartas o, incluso, los mismos manga y anime, consideran humanos a los que nosotros también consideraríamos humanos: a las personas.

En ese sentido, Yamcha afirma a Marron que su padre, Krilin, es el humano más fuerte (no incluye en esa consideración a Tenshinhan).

Sin embargo, los terrícolas más fuertes serían todos los Guerreros Z, incluyendo a Yajirobe, con la salvedad de los saiyajin y Piccolo.

Serán, por lo tanto, aquellos que entrenaron con Kami Sama antes de la llegada de los Saiyajin quienes serían, de manera genuina, los terrícolas defensores de su planeta, ya que Piccolo Jr. es de origen namekiano (aunque pueda valer que nació en la Tierra) y, ni los saiyajin ni sus hijos pueden entrar a considerarse terrícolas, sino saiyajin (aunque sean híbridos). Por supuesto, Mutenroshi, Muten Tsuru, Tao Pai Pai, el General Blue, Bora… Estarían también en un lugar destacado dentro de los terrícolas más poderosos… Todo ello sin contar a los androides (que son tan terrícolas como los que más, y mucho más poderosos).



960


R.R
BLUE

DRAGON BALL

c) Alienígenas





c. ALIENÍGENAS

En este apartado, el surtido es variado y nutrido. Comenzando por el protagonista de la serie, Son Goku que, de ser una adaptación del rey Mono de Viaje Hacia el Oeste, como idea original, acaba siendo descendiente de una raza conquistadora de guerreros súper poderosos: Los Saiyajin. Esta identificación no se hace hasta que Raditz, el hermano de Goku, llega a la Tierra y nos descubre su pasado. Sin embargo, una diminuta parte de los aficionados a *Dragon Ball,* en el momento de ver la serie, descubrieron que Goku es, en realidad, un alienígena en una época mucho más temprana que en la llegada de Raditz. Se sabe desde la lucha contra la Red Ribbon.

961



En su enfrentamiento contra el Sargento Metálico, en la Torre Músculo, Goku es escaneado por los sistemas del Androide. Tanto a la izquierda de la interfaz, como también a la derecha, Goku es identificado como ALIEN. De hecho (y lo comentaremos en el apartado de la intertextualidad con el cine y la animación), el texto que figura en la interfaz del ciborg es, literalmente, el mismo que pone en la película *Alien: El Octavo Pasajero* a la hora de descubrir al xenomorfo.

962



Pues bien, una vez conocemos de la existencia de los saiyajin, también descubrimos que Piccolo no es un demonio, sino un namekiano (aunque, sí que

lo es, según lo que cuentan en *Daima*, en sentido estricto, ya que el pueblo namekiano era original del Mundo Demoníaco y lo esclavizaban los majin o se aprovechaban de su poder mágico, por lo que acabaron huyendo a su planeta, Namek, en el mundo exterior o, a dispersarse por el universo).



Gracias a este descubrimiento se puede posteriormente viajar al planeta Namek, en la nave en la que el hijo de Kattatsu llegó a la Tierra. Como se ha dicho, los namekianos han tenido que mudarse en múltiples ocasiones y, también lo vimos, algunos no se establecieron en Namek (ni, después de su destrucción, en Nuevo Namek), sino que vivieron en planetas, en pequeñas comunidades (o en solitario), como el planeta Cereal. Algún que otro namekiano vivió al margen de su cultura y tradiciones, cultivando el mal en él, como es el caso de Slug, un super namekiano.



En el viaje de Nappa y Vegeta a la Tierra, como ya hemos comentado también, hacen una parada en un planeta habitado por unas polillas gigantes, los arianos. Son otra especie alienígena que se nos muestra y que, todo y tener unos poderes considerables, son muy inferiores a los saiyajin y con una tecnología muy inferior y más retrasada. Como hemos expuesto en el apartado correspondiente, Vegeta hace desaparecer el planeta por completo en el momento en que se daba una escena de reencuentro romántico entre dos enamorados de la especie, que son vaporizados en un efecto de animación sublime.



965

Los siguientes alienígenas que conocemos (en el anime) son unos niños que viajan en una nave espejo por el espacio (esto no aparece en el manga). Estos niños son huérfanos, víctimas de la política conquistadora y expansionista de Freezer. Como se puede apreciar, son niños de apariencia perfectamente humana (además, no tienen poderes especiales, sino una tecnología avanzada). Son alienígenas, porque no han nacido en la Tierra, pero genéticamente podrían perfectamente entrar dentro de la especie *homo sapiens*.



966

Otros extraterrestres que vemos en la serie antes de llegar al planeta Namek son Lychee (mismo nombre que el Dr. Raichi en su otra nomenclatura, según la procedencia de la traducción y/o doblaje) y Zarkuro, dos alienígenas cambiaformas que pretenden hacerse con la nave de Gohan, Krilin y Bulma para huir del planeta en que se estrellaron, llamado *Falso Namek*. Además, estos seres son capaces de generar una ilusión a su alrededor, haciendo creer a los protagonistas que se encontraban en Namek, con namekianos, y que buscaban las Bolas de Dragón. Esto fue así porque tenían la facultad de indagar en las mentes de sus visitantes y así pudieron sacar la imagen de los namekianos de la imagen mental que guardaban Gohan y Krilin de Piccolo y Kami. La única pega que tuvieron a la hora de robar la nave fue su acceso. Pese a que podían copiar la imagen de un namekiano, desconocían completamente su idioma. Ni Gohan, ni Krilin ni tampoco Bulma sabían el idioma namekiano, por lo que no pudieron acceder al conocimiento de cómo comunicarse con la nave. Fue ese detalle el que salvó del robo a los protagonistas y, también, quedarse atrapados en el remoto planeta.

Durante el viaje a Namek, de manera paralela, Vegeta viaja al planeta Freezer 79. En el planeta lo reciben soldados de la armada de Freezer de distintas razas. Todos ellos son soldados rasos, de baja estofa, que se sitúan en la base del planeta a modo de guarnición y para funciones científicas, administrativas, logísticas y de intendencia.



Algunas especies se pueden identificar con otras que realizarán apariciones posteriores, por lo que se les puede identificar como una especie (como los que se pueden identificar con Appule, personaje que acompaña a Zarbon y Dodoria en Namek). Vemos, de nuevo, extraterrestres que tienen toda la apariencia y características de seres humanos. Hay alienígenas que parecen tener algún tipo de tendencia natural para la ciencia o la medicina, como el ser que asiste a Vegeta en su curación. Aparecen en la serie, posteriormente, otros de la misma especie que se dedican exactamente al mismo campo profesional. También conoceremos, por primera vez, una especie que volverá a aparecer durante la lucha de Goku y Freezer, la de



Kiwi. Este guerrero no es en absoluto comparsa, ya que es el tercero más poderoso al servicio directo de Freezer, por detrás de Zarbon y Dodoria. El padre de Kiwi aparecerá, en el anime, para sofocar una rebelión de los suyos ante la inminente derrota de Freezer.



Ya en Namek encontramos diferentes extraterrestres que acompañan a Freezer, de la raza de los Demonios del Frío. Todos ellos, salvo dos, son soldados rasos, de escaso poder (unas mil unidades de combate) que realizan funciones de asistencia. Vemos nuevos tipos de alien, alguno nuevamente, de apariencia humana y otros, de la especie de Appule.

Zarbon y Dodoria son soldados de élite con una gran fuerza que se encuentran en todo momento pegados a Freezer, a sus órdenes, como sus soldados de confianza. Son ellos quienes sirven de oficiales que transmiten las órdenes de Freezer a la soldadesca y los que ejecutan las órdenes directas del tirano. Aparecen soldados dispersos por el planeta, con la orden de encontrar y acabar con todo namekiano que encuentren, como los dos que se topan con Gohan y Krilin y destruyen su nave.

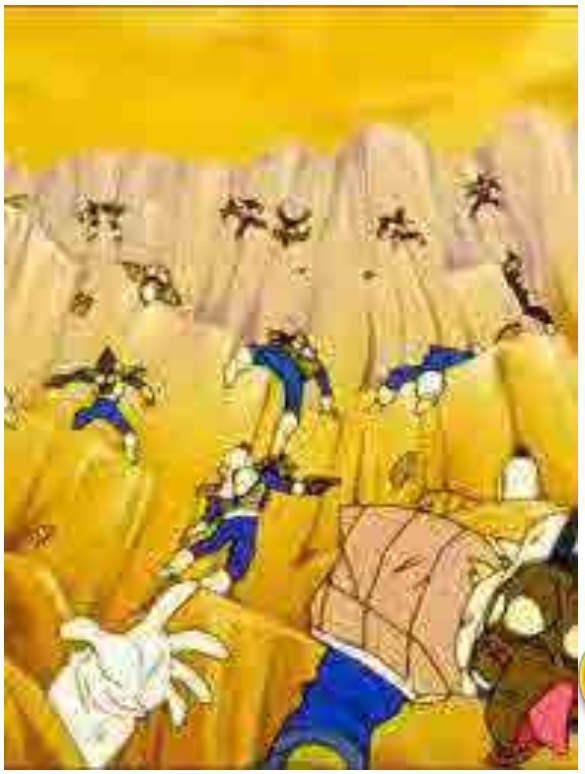
Los siguientes extraterrestres en hacer acto de presencia son, ni más ni menos, que las Fuerzas Especiales Ginyu.

Son los soldados más poderosos al servicio de Freezer y su comando de súper élite. Como hemos comentado, Recome tiene aspecto humano, mientras que los otros cuatro

miembros poseen unas características físicas diferentes. Jeice, si acaso, es el que tiene un aspecto más similar al de un humano al uso, salvo por el color de la piel. Ginyu, Burter y Gurdo sí que poseen características que cumplen mejor con el estereotipo de extraterrestre.



975



976





977

Hay otra raza alienígena que aparece en el espacio, posteriormente a la derrota de Freezer a manos de Goku. La encuentra Vegeta, mientras busca a Goku por la galaxia para enfrentarse a él y demostrarle que es el número uno. Todos los miembros de esa especie son de la misma raza y trabajan para Freezer, siendo exterminados por Vegeta.

Volvemos a ver extraterrestres a la llegada de Freezer y su padre a la Tierra, similares a los soldados que le acompañaban en Namek.

Volveremos a ver alienígenas en la aparición de Babidi y Dabra, siendo ellos mismos extraterrestres (concretamente, del Mundo Demoníaco) y, además, van acompañados por una especie en concreto que hacen las veces de tripulación de la nave, los Zoom, de la cual Pui Pui es el máximo exponente. La bestia diabólica Yakon es otro ser del universo que sirve a Babidi y está bajo su control. Majin Bu, en todas sus representaciones, tampoco es de la Tierra, por lo tanto, extraterrestre.



En *Dragon Ball Super* vemos continuamente no ya extraterrestres de fuera de la Tierra, sino que tenemos, incluso, de otros universos. Solamente en el arco del Torneo de Poder ya contamos con 70 personajes de fuera del Universo 7.

De igual modo, desde el comienzo del arco del Dios de la Destrucción, aparecen extraterrestres de continuo. En las siguientes páginas haremos una pequeña selección de imágenes de extraterrestres de todo *Super*. Naturalmente, las deidades no entrarán aquí como extraterrestres, ya que están más allá de lo humano, situándose en el nivel de lo divino.


¡VE, BOTA Y -MO!
¡DE PRISA, ENCUENTREN EL PLANETA CON LAS ESFERAS DEL DRAGÓN!

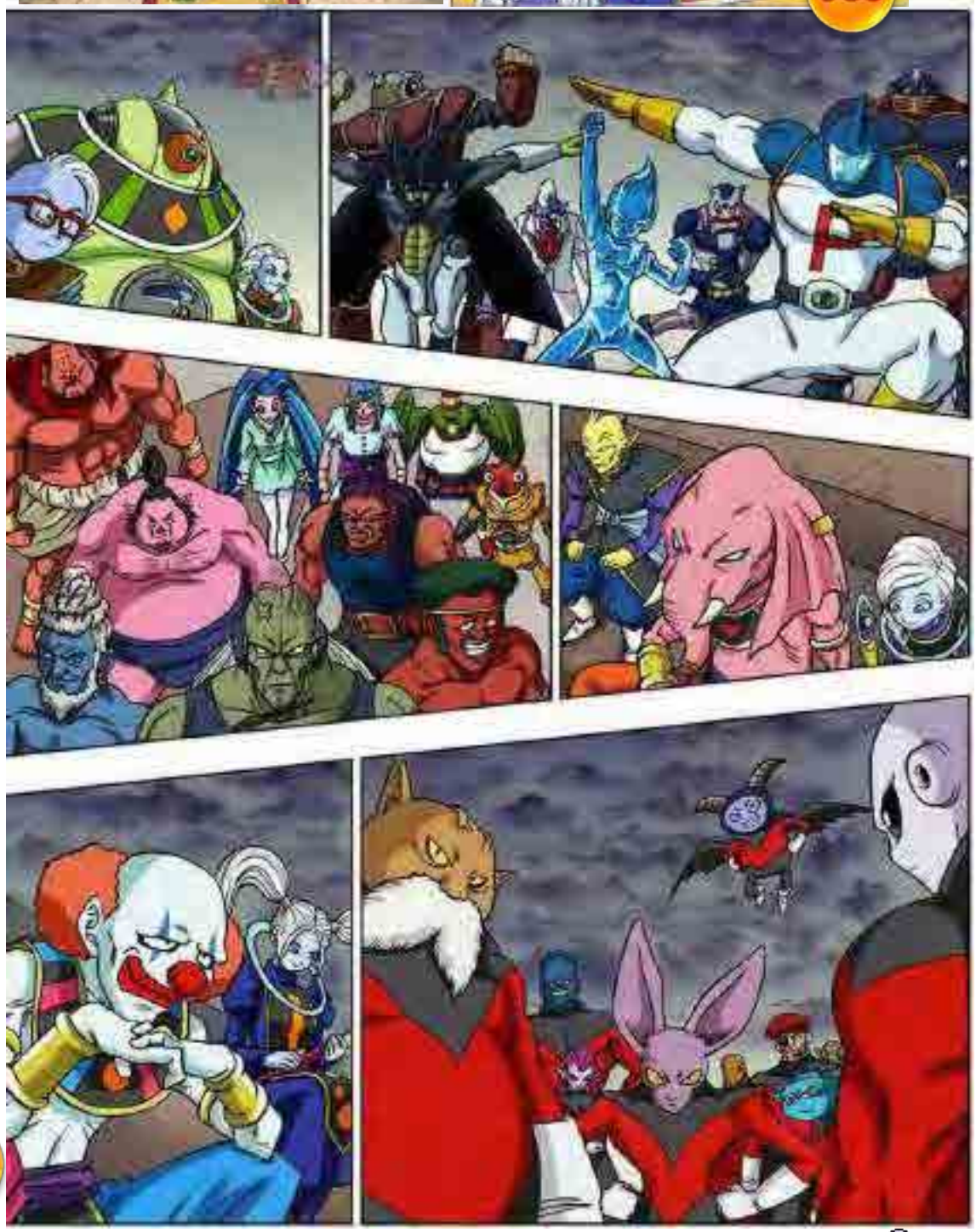
981

982





983



984



985

Capítulo 13: Transformaciones





13- TRANSFORMACIONES

En *Dragon Ball,* si hay una característica distintiva entre muchos de sus personajes es la capacidad de poderse transformar. Se trata de un recurso que se emplea de manera muy variada, puesto que no todas las transformaciones sirven para una misma finalidad.

Algunas solamente sirven para cambiar de aspecto, sin conferir al personaje ninguna característica especial. Otras sirven para variar el tamaño, otras para aumentar el poder, otras, para contenerlo, otras transformaciones son debidas a la absorción o asimilación de dos o más personajes, o a su fusión…

En el presente apartado las explicaremos y agruparemos en función de su naturaleza, en orden cronológico, en el capítulo que le corresponda.

El primer tipo que explicaremos es el de los cambios de forma a voluntad, convirtiendo el aspecto de manera radical. Las variaciones en este apartado serán temporales, esto es, no se tratarán de cambios definitivos ya que, de lo contrario, se tratarían de metamorfosis.

En *Dragon Ball* encontramos, desde el inicio de la serie, personajes con la capacidad para realizar un cambio de forma, instantáneo, por cinco minutos de duración. Tras este tiempo, el transformista vuelve a su forma original y ha de descansar un minuto para poder alterar de nuevo su forma en una nueva. Esa capacidad se estudia, además, en una escuela especializada, según cuentan los protagonistas de dichos cambios: Oolong y Puar.



986

Oolong es el primero que aparece en la serie con capacidad para transmutar su apariencia en otra muy distinta. La primera de las apariencias con que se le ve es la de un demonio gigante y aterrador (Oni), suficientemente terrible como para que le ofrezcan las chicas jóvenes de una aldea para aplacar su ira.

Goku se ofrece para hacer de cebo, disfrazándose de chica, a la espera de Oolong. Cuando llega, este se transforma con el aspecto de un señor apuesto, por si la apariencia de demonio asustaba a la joven (Goku travestido), llamando la atención de Bulma.

Posteriormente, Oolong modifica su apariencia en la de un toro gigante. Su poder no aumenta, pero utiliza ese aspecto para intentar intimidar a Goku, que no se amedrenta.



987

Tras un breve descanso de un minuto, Oolong vuelve a intentar asustar a Goku con una transformación similar a la de *Mazinger Z*, con unos palillos y un cuenco lleno de caldo en el que meter a Goku para comérselo. No funciona y Oolong intenta huir, adoptando la forma de un murciélago, pudiendo entonces volar. Goku lo persigue en su nube Kinton, por lo que Oolong decide pasar a ser un misil y ganar velocidad. En mitad de la huida, el tiempo se le agota y cae del cielo, pero Goku le salva. Durante la serie varía su forma múltiples veces, aunque, conforme esta avanza, Oolong, como pasará también con Puar, va perdiendo protagonismo y pasa a ser, simplemente, un personaje de reparto que aparece en contadas ocasiones, sin cambiar ya más.



988



989

Precisamente **Puar** aparece poco después cuando Yamcha intenta asaltar a Goku, Bulma y Oolong en el desierto de las Setas. Puar identifica rápidamente a quien le molestaba en la escuela de transformación. Por lo visto, Puar era víctima de los acosos y las bromas de Oolong. Tras el primer choque entre Yamcha y Goku, el primero parece tomar ventaja en la pelea. Ante la apariencia de desventaja, Oolong trata de poner distancia de por medio,



990



991

transformándose en mosca para salir volando. A la orden de Yamcha, Puar se transforma en matamoscas y neutraliza a Oolong, obligándole a quedarse.

Puar realiza cambios bastante relevantes durante la serie (incluso, tanto él como Oolong, cambian adoptan la apariencia de Goku y Bulma, respectivamente), siempre ayudando a resolver situaciones complicadas, pero, de entre todas, la más importante y que ayudó a poner solución a un problema enorme: La transformación de Goku en Ozaru.



992

Puar cambia de apariencia y se convierte en unas tijeras gigantes para poder cortar la cola de Goku y, así, parar la monstruosa alteración en la naturaleza del saiyajin.

La siguiente transformación que conocemos en la serie, además muy significativa, es la de **Launch**. En la búsqueda de una chica para Mutenroshi como condición para entrenarles, Krilin y Goku se topan con Launch que, en su primera aparición, estaba huyendo en moto de la policía tras haber atracado un banco. A





993

causa de un estornudo, Launch cambia de aspecto y, de ser rubia y con los ojos verdes, con un carácter duro, agresivo y dado a cometer crímenes, pasa a ser morena, ojos oscuros, dulce, inocente, dócil y calma. Su siguiente transformación la realiza ya en casa de Mutenroshi, una vez se había colocado el "uniforme especial" de la Escuela de la Tortuga para entrenar. Pasa de morena a rubia y viceversa, dándonos un avance de a lo que van a atenerse los tres artistas marciales en convivencia con la errática joven. Launch, además, no recuerda nada de lo que vive en su otra transformación por lo que, si quiere comunicarse consigo misma (con su otro yo), en ocasiones emplea notas que guarda para cuando estornude, que la otra Launch lea.

Son situaciones que Toriyama emplea como *gags* cómicos. Sin embargo, en la transformación de Launch tenemos implícito un pequeño secreto que dará forma, como base, a una transformación futura: la del Super Saiyajin. Y esto es así ya que, en ambas transformaciones, cuando los personajes pasan de moreno a rubio, además del parecido en el aspecto, con el pelo y los ojos de colores similares, también aumenta la agresividad y la tendencia hacia la destrucción. De paso, también se ahorraba el tener que entintar el pelo de moreno, dejándolo en blanco en el manga aquellas veces que se transforme Launch en rubia o, los saiyajins, en el súper guerrero de la leyenda.





994



995

La siguiente transformación que encontramos en la serie (sin contar las que se explicarán en los siguientes apartados) se debe a un **rejuvenecimiento** otorgado por Shenlong a **Piccolo Daimaoh**. No es que se trate de una transformación al uso, aunque el cambio de aspecto es notable, como también lo es el cambio de poder que experimenta. De ahí que se incluya en estas líneas. De igual modo, la transformación que experimentará su hijo (o reencarnación, o ambas, como ya hemos explicado) tampoco es que varíe su aspecto, en absoluto, pero sí que va a cambiar notablemente su tamaño. Y es que en el enfrentamiento que lleva a cabo con Son Goku en la final del 23 *Tenkaichi Budokai*, el participante **Ma Junior** (Piccolo Daimaoh Jr.) emplea una técnica namekiana que hace variar de tamaño de un modo exagerado. Tanto es así que Goku, para poder llevar a cabo su plan de meterse en su boca de manera holgada y rescatar a Kami Sama, encerrado en un pequeño frasco que se había tragado Piccolo, lo provoca para que crezca de nuevo, pese a que ya había crecido mucho, momentos antes. Esta transformación no aumenta ni el poder ni la velocidad de Piccolo Jr., pero sí hace que se incremente de manera notable no solamente su estatura, sino también su peso. Esto es debido gracias a la capacidad regenerativa a nivel celular que tienen los namekianos, que les permite poder restituir miembros perdidos rápidamente y, también, multiplicar sus células para aumentar su masa corporal de un modo casi increíble. Piccolo repetirá esta transformación, como veremos en *Super* y, también la hará Slug en su OVA.



996

La siguiente transformación tampoco es considerada como tal por muchos aficionados, en tanto que no cambia sustancialmente al usuario (en realidad, se trata de una técnica). Sin embargo, aunque se trate de un recurso marcial, sí cambia significativamente el cuerpo. **Se trata del Kaio Ken** y, cuando **Goku** lo emplea contra Vegeta, sus músculos crecen notablemente a causa de la presión a la que se ven sometidos. Y es que el *ki* que se emplea en esta técnica, si el cuerpo no está lo suficientemente preparado, tiende a congestionar de manera exagerada sus músculos, que sufren una hipertrofia.



997

La siguiente transformación que podemos disfrutar en la serie es la de **Zarbon**, ya en el planeta Namek. Forzado por el aumento de poder de Vegeta, al no ser capaz de batirlo en su estado base, adquiere un aspecto monstruoso en el que incrementa significativamente su poder de pelea, así como su tamaño y volumen corporal. Zarbon detesta esta transformación ya que, de todo el ejército de Freezer, es el más narcisista y amante de la

belleza, en especial, de la suya. Si se tiene que transformar es porque le va la vida en ello, ya que meterse en la piel del monstruo en que se convierte es, según él mismo, nauseabundo.

El siguiente asunto que vamos a tratar son **las transformaciones de Freezer**, momentos terroríficos para los Guerreros Z en Namek y de júbilo y disfrute para los aficionados a la serie. La espectacularidad de cada una de ellas coincide en el tiempo con la necesidad del tirano en liberar parte de su poder. Y es que, a diferencia de Zarbon, que se transforma para aumentar su poder, Freezer vive constantemente en una forma involucionada, reductora de poder, puesto que le es muy complicado controlar su máxima potencia de manera permanente y, involuciona para que le resulte más sencillo poder mantener su fuerza dominada.

La primera transformación, en la que Freezer adquiere su segunda forma, la lleva a cabo tras constar que Vegeta es capaz de combatir con él en su primera forma y que necesita multiplicar sus 530.000 unidades de combate iniciales en más de un millón, que es el poderío que alcanza tras haber cambiado. También multiplica su tamaño, creciendo de un modo exagerado. Para ello, tanto en el manga como en el anime, se nos da una transformación horrible, donde los miembros del cuerpo van creciendo unos tras otros, dando un aspecto grotesco, terrorífico.



998



999

El resultado es una **forma terrible** en la que Freezer se va a divertir atemorizando a los guerreros, atacando con una de sus astas a Krilin, haciéndole sufrir de manera gratuita. Solamente podrá ser neutralizado cuando llegue Piccolo que, recién fusionado con Nail, adquiere el poder suficiente para sobrepasar a Freezer en esta segunda forma. Será este factor el que lleve a Freezer a transformarse por segunda vez, mostrando su tercera forma.

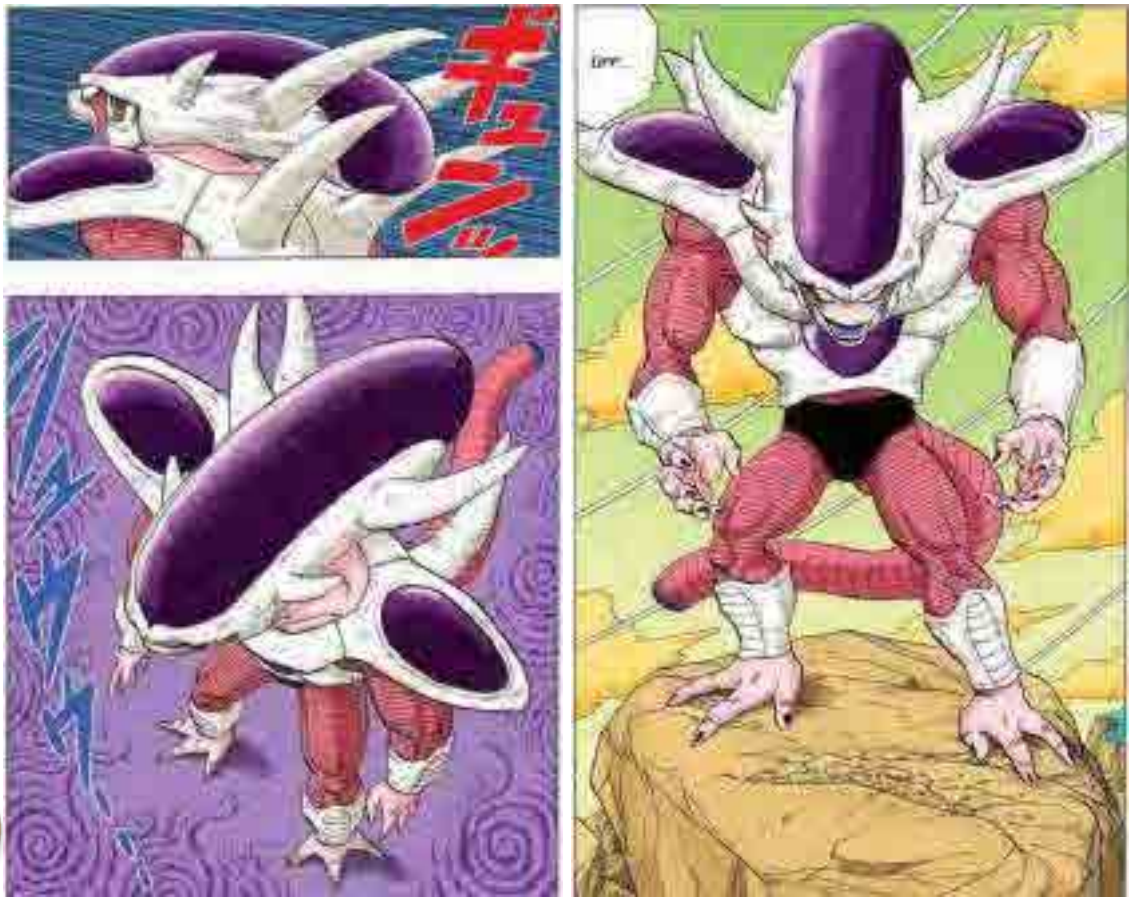
Como Freezer mismo dice, cada vez que se transforma dobla su poder. Por lo tanto, una vez gane su nueva forma, su poder sobrepasará con holgura los dos millones largos de unidades de combate, además de un aspecto aún más terrible.

La tercera forma de Freezer es la que más cambia su aspecto respecto a las otras, ya que deforma su cráneo hasta niveles imposibles, adquiriendo el aspecto de un xenomorfo (ya



1000

lo comentaremos en el apartado dedicado a las referencias cinematográficas). Surgen dos grandes cuernos o pinchos de su espalda, sus hombros se expanden, pierde la nariz y su cara se achata. Se encorva también su postura, debido a la propia transformación.



1001

También cambian los cuernos de la cabeza de la anterior transformación y le crecen otros dos aún más grandes en la parte lateral posterior. En esta transformación es la velocidad la característica predominante en Freezer, la cual aumenta de manera desmesurada.

Freezer ofrecerá una última transformación (al uso) y, otro estado en el que liberará el 100% de su poder, ocurriéndole algo parecido al Kaio Ken de Goku, sobredimensionando su cuerpo.

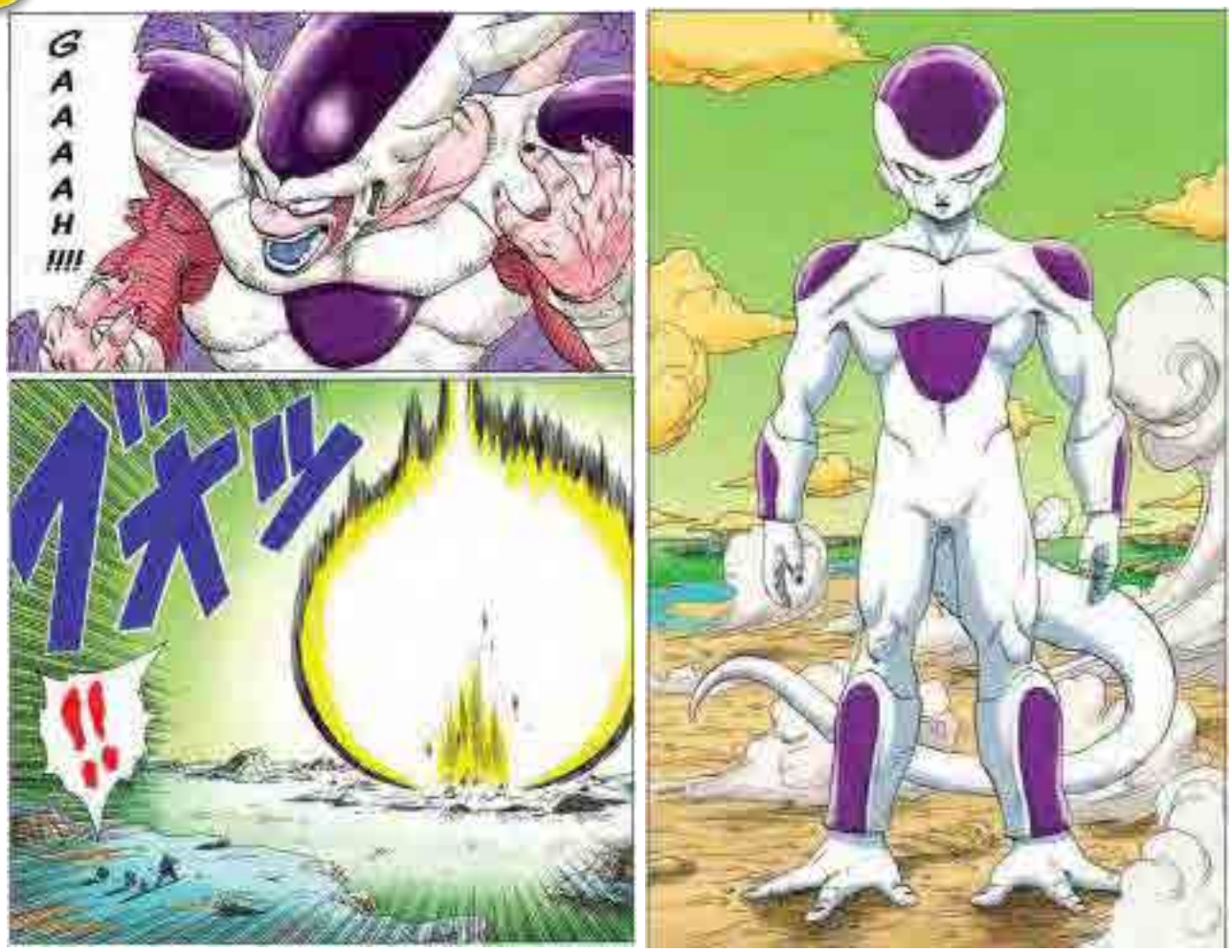
En su forma final, que resulta la forma original de Freezer, sin restricciones de poder, el aspecto del villano es, de todos, el más infantil y, en apariencia, inofensivo. Posee una enorme cantidad de poder. Según las guías oficiales, en esta forma tiene 120.000.000 millones de unidades de combate. Esto fue un error tipográfico en su día. Los casi 3 millones de unidades de la tercera forma se doblarían para obtener 6 millones en su forma final al 50% de su poder máximo. Con el máximo poder, esto es, al 100%, la cantidad son 12 millones. Esto fue así en juegos supervisados y aprobados por Toriyama y en otras publicaciones de la época. Sin embargo, al publicarse la guía *Daizenshu* ocurrió un error

en el cual se añadió, de Freezer en adelante, un cero a todas las cifras de poder de los personajes principales. Esto fue aceptado como canónico y, por lo tanto, Freezer no doblaría sino que multiplicaría su fuerza por 20 de la tercera forma a su forma final (todo un sinsentido, fuera de toda lógica que, además, posee su contraste en otras fuentes de la época). De todos modos, Toriyama ya estaba de vuelta de todo en cuanto a unidades de combate se refería, y tanto le daba 12 que 120 millones de unidades para Freezer y, por ese motivo, lo dejó pasar y se dio por bueno.

El cambio hacia la **forma final de Freezer** se da no por necesidad, sino como un obsequio hacia los Guerreros Z, para que lo pudiesen contemplar en su verdadera forma y así, acabarlos de un modo más terrorífico. En su anterior forma, Freezer ya era superior a los luchadores que se le estaban oponiendo. Sin embargo, decide cambiar, muy oportunamente, ya que Vegeta iba a experimentar un fuerte Zenkai.

En esta transformación, Freezer pierde toda la parte exterior de su cuerpo, como si de una carcasa se tratase, revelando una forma mucho más menuda en el interior. Esto se hace mediante una explosión, que levanta una gran cantidad de humo y, cuando este se dispersa, es cuando se nos ofrece la imagen del tirano con su aspecto original.

1002



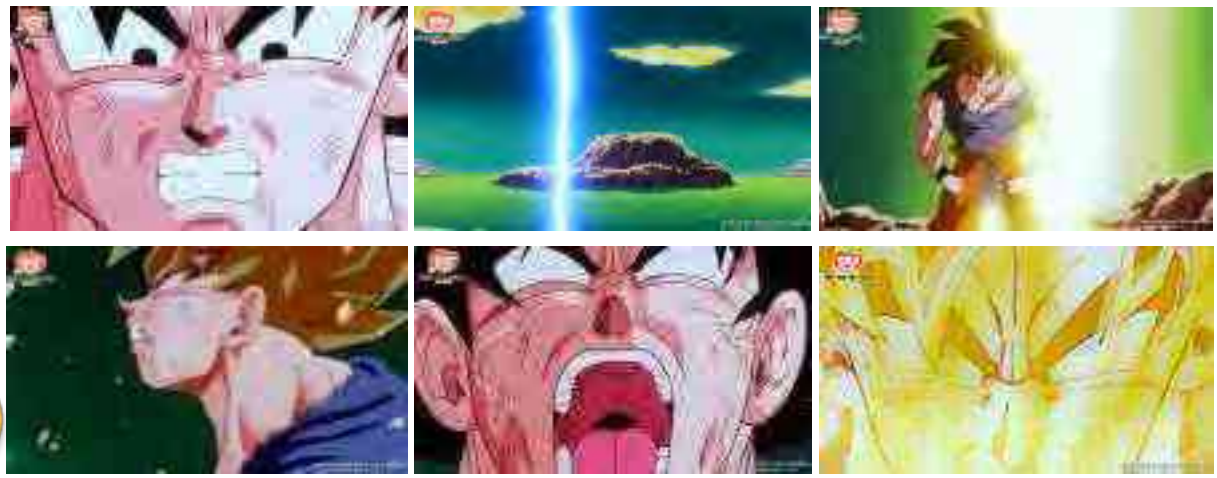
Tras la transformación de Freezer en su forma original, suceden una serie de eventos en los que, finalmente, se desencadenará otra transformación: la de **Son Goku en Super Saiyajin**. Es una transformación muy especial, ya que cumple la profecía del guerrero legendario y, de paso, los peores temores de Freezer (como hemos visto en la profecía autocumplida.

1003



En el manga, la transformación es breve y no tiene demasiada espectacularidad. Sin embargo, ver la transformación en el anime es otra cosa muy distinta.

1004



La animación, magistral, con efectos de iluminación y sonido, acompañada de la música, una banda sonora increíble (que trataremos en profundidad), la influencia que genera la

transformación en el ambiente, levantando las piedras de la isla en la que se desata, con una furia en la expresión de Goku implacable… Se trata de una de esas ocasiones en las que, de lejos, la animación supera la historia que ha adaptado. El dramatismo que se ofrece en la pantalla, la tensión que experimenta el héroe, la violencia que ha vivido y, que en ese momento está acumulando, es un punto de inflexión en la serie, épico y emocionante para cualquiera que contemple la escena.

Posteriormente, sucede otra épica transformación: la de la liberación de todo el poder de **Freezer, su máximo, el 100%.**



Hay otra transformación que se nos ofrece al poco de finalizar el arco de Namek, tras la reaparición de Freezer, esta vez como reconstruido con partes cibernéticas. Se trata de **Trunks**, quien les confiesa a los demonios del frío que Goku no es el único **Super Saiyajin.** Se realiza una transformación en el anime, de nuevo, espectacular, en contraste con la que vemos en el manga (cuyas posibilidades, claro está, son mucho más limitadas.

1006



Poco después, en la serie, se transformará un tercer saiyajin en el guerrero de la leyenda: Vegeta. El arranque de ira provocado por la frustración de verse superado tanto por Goku como por Trunks hace que el Príncipe de los Saiyajin se transforme en mitad del espacio, tras haber destruido un cometa que podría haber acabado con su vida (según nos cuenta en el anime). Sin embargo, la primera vez que se le ve transformarse, tanto en el manga como en el anime, es en el momento en que Goku está a punto de morir a manos del Androide nº 19 y llega para evitarlo. Vegeta, al poco de hacer acto de presencia, deja a todos los Guerreros Z y a los propios androides perplejos ante su exhibición de poder. Y es que, al alcanzar el **Super Saiyajin, Vegeta** exageró más todavía su poder con respecto a Goku.

1007



La siguiente transformación que veremos será ya en plena pugna contra Cell. Curiosamente, el siguiente en transformarse (más allá de absorciones, asimilaciones, etc., como hemos dicho, que se explicarán posteriormente), vuelve a ser Vegeta.

Esta vez, en una transformación que sobrepasa al Super Saiyajin, aunque no alcanza el nivel 2. Él la llama ***Super Vegeta.***



Esta transformación aumenta mucho la fuerza de un Super Saiyajin, sin perder velocidad, proporcionalmente, en contraste con la transformación que le sigue y que Trunks alcanza posteriormente. Tanto Goku como Trunks también conocen este "segundo nivel" del SSJ (que no SSJ 2) y, también el tercero, que es el que veremos inmediatamente. En japonés, se conoce esta transformación como el ***Super Saiyajin Dai Ni Dankai***.

Esta transformación incrementa de manera notable la masa muscular del guerrero, aunque no le impide moverse con soltura. El poder crece de un modo considerable, como también el cabello, el cual se eriza y acompaña al resto del cuerpo en el cambio.



1009

Trunks alcanza, como hemos dicho, **este estado**, precisamente para impedir a su padre que ceda ante Cell y permita que se complete su perfección.

En cuanto a poder en bruto se refiere, Trunks alcanza en este momento una cota mayor que la de su padre, como veremos enseguida. Sin embargo, Cell va a corregir rápidamente a Trunks una vez alcance el tercer nivel del SSJ, al advertirle de los inconvenientes de la transformación. El principal va a ser el de la pérdida de velocidad. Si en la transformación ataca de un modo súper poderoso, pero no alcanza a su objetivo nunca, es como si no atacase.

La transformación que sigue cronológicamente es la **del cuarto Super Saiyajin de la serie: Son Gohan**. Se convierte en la Sala del Tiempo y el Espíritu junto a Goku, tras un duro entrenamiento. La transformación de Gohan se asemeja mucho al SSJ3 por el pelo. Sin embargo, cabe destacar que ya lo tenía largo y, simplemente, cambia el color y se eriza, pero no crece. Vegeta, en la serie, se encarga de explicar que los saiyajin puros no varían de peinado ni longitud del pelo jamás, mientras que los saiyajin híbridos sí, como les ocurre a los terrícolas.



1010

Seguidamente, tenemos la transformación de **Trunks en el SSJ nivel tres**, conocido en Japón como el ***Super Saiyajin Dain San Dankai***. Esta forma es la que aumenta de una manera exagerada el poder del guerrero, aunque, sin embargo, disminuye mucho su eficacia por la pérdida de velocidad.

Trunks, en su juventud e inexperiencia, pensaba que con ella podría derrotar a Cell, en tanto que, en cantidad de poder, es superior que él. Sin embargo, descubre que de nada le sirve ya que no acierta a alcanzar a su enemigo, mientras que su enemigo siempre le alcanza a él.

Es el propio Cell quien le corrige y le informa de que Vegeta también conocía y estaba en posesión de ese cambio, pero no lo utilizó porque sabía que sería más perjudicial que positivo.

1011





1012



Paralelamente al combate entre Trunks y Cell, Goku alcanza esta misma transformación y le cuenta a Gohan el por qué no es nada eficaz ni sirve de nada contra un enemigo como Cell.



1013

Goku experimenta la transformación, consciente de que es superior a Cell. Sin embargo, como ya hemos dicho, entrará rápidamente a explicarle a Gohan, fascinado por la enorme cantidad de *ki* e inexperto, como le sucede a Trunks, que no le puede servir para nada. Aunque tenga ese poderío, no puede aplicarse de manera correcta. Es del todo imposible vencer. Únicamente podría darse un caso y sería el poder atacar a Cell como hizo Vegeta, con un súper ataque y alcanzarlo de lleno. Sin embargo, Cell no caería de nuevo en una provocación por el estilo, ya que con Vegeta estuvo cerca de perder, volándole medio cuerpo, que regeneró, eso sí, rápidamente.

Será el propio Cell quien le demuestre a Trunks que cualquiera puede llegar a esa transformación. Él, como Super Saiyajin de facto, le muestra cuál sería su versión de la misma, obteniendo un resultado similar. Por descontado, si ambos tienen la misma transformación, **Cell es superior**.



1014



Tras estos hechos, Goku y Gohan llegan a la conclusión siguiente: Lo mejor es explotar la transformación básica del SSJ hasta el punto de alcanzar su máximo poder, sin necesidad de transformarse ni incrementar la masa muscular. Eso significa que mejorarán en su entrenamiento el estado del Super Saiyajin hasta llegar a su máximo, que es teniendo tanto poder como con el *Super Saiyajin Dain San Dankai* pero, sin perder ni un ápice de la velocidad y el cuerpo estilizado que otorga la forma básica del SSJ.



El siguiente nivel lo alcanza Son Gohan. Una vez tuvo su estado SSJ perfeccionado, al máximo de sus posibilidades, Goku dejó paso a su hijo en los Juegos de Cell para que participase tras su retirada. Gohan comenzó con el SSJ, peleando a un buen nivel, aunque el ataque de Cell con sus versiones en miniatura a los Guerreros Z y, sobre todo, el momento en que Cell pisa la cabeza del destruido Androide 16, aniquilándolo, disparan en **Gohan** el interruptor que hace brotar todo su poder oculto, transformándose en **Super Saiyajin 2**. Es el primero de la serie en alcanzar este estado y es muy superior al SSJ al máximo poder, el estado en que se encontraba Cell en ese momento, o también su padre. La apariencia de Gohan cambia, creciéndole un poco el pelo y erizándosele, además de emitir un aura más agresiva y con electricidad alrededor, como ya vimos.

Cell, una vez pierde a la Androide 18 de su organismo, debido a un golpe propinado por Gohan, vomitándola, vuelve a su segunda forma (no hemos visto todavía estas transformaciones por tratarse de absorciones). Sin embargo, dentro de este segundo estado evolutivo, Cell adopta una transformación en la que se hincha enormemente, sin absorber a nadie más. Antes de esto intenta vencer a Gohan en su forma *Super Saiyajin Dain San Dankai*, cayendo en el mismo error del que había corregido a Trunks, fruto de su desesperación por ser inferior a Gohan SSJ2. Sin embargo, como ya hemos visto a **Cell** en este estado, pasaremos a ver la **transformación que adopta al hincharse**, en su segundo estado, para autodestruirse y llevarse consigo toda la Tierra, a los Guerreros Z y, tal vez, más todavía, en ese nihilismo en el que vive, donde sin ser el más fuerte, nada tiene sentido, ni siquiera su existencia, por lo que prefiere inmolarse antes de que haya alguien más fuerte que él, como hemos visto anteriormente.



1016

Una vez **Cell vuelve desde el más allá**, donde explota y se regenera (pero no muere) gracias a su núcleo, que seguía intacto, al poder copiar la técnica del Shunkanido de Goku, lo hace **con un nivel equivalente al SSJ2**. Reúne todas las características del aura, además de poder volver en su forma perfecta, sin hacerle falta tener a la nº18 en su organismo, merced al Zenkai que experimenta por estar a las puertas de la muerte y, sin embargo, poderse regenerar con un drástico aumento de poder.



1017

Es un estado mucho más poderoso que la ya de por sí poderosísima forma perfecta, por lo que se le puede considerar una evolución de esta.

Es en esta transformación con la que va a estar a punto de vencer a los Guerreros Z ya que, nada más vuelve a la tierra mata a Trunks con un Rayo de la Muerte (técnica de Freezer), lo cual provoca la intervención de Vegeta, loco de cólera, aunque, incapaz de dañar a Cell. Gohan salvará a Vegeta, acabará malherido por ello y tendrá que hacer frente en esas condiciones a un último y poderoso ataque de Cell en el que se jugaba todo a una última carta: salvarse y, con él, al planeta (y al universo) o, perecer.

Los siguientes en mostrarnos una transformación serán **Trunks y Goten** en el inicio del arco de Majin Bu, antes del 25 *Tenkaichi Budokai*. Los dos jóvenes, entrenando con Vegeta y Gohan, respectivamente, enseñan con qué facilidad pueden alcanzar el **estado del SSJ**. Tanto Vegeta como Gohan no dan crédito, aunque se alegran de tener unos compañeros que, de resultar una carga para sus entrenamientos, van a servirles y mucho para poder ponerse a tono para el Torneo, a la vez que también servirá a los pequeños a adquirir experiencia previa a los enfrentamientos que les aguardaban (aunque nada sabían, todavía, de Majin Bu, Babidi ni Dabra).



Las dos siguientes transformaciones que podemos encontrar en la serie se producen de manera consecutiva. Son Goku y Vegeta se enfrentan en combate singular tras la posesión de Babidi del Príncipe Saiyajin. Gracias al desbloqueo de poder por obra de dicha posesión, **Vegeta alcanza un nivel impresionante en su SSJ2** (aunque, seguramente, ya hubiese obtenido dicha transformación previamente, aunque con un menor nivel). **Goku**, quien asegura que va a emplear todo su poder para acabar rápido, **también se transforma en SSJ2** (mintiendo, ya que dominaba en ese momento el SSJ3).



Tanto las conversiones en piedra de Dabra a Krilin o Piccolo, en galleta por parte de Majin Bu a Dabra o a la población en general en caramelos, también por parte de Majin Bu, las vamos a dejar al margen de las transformaciones, como tal.

Tendremos la siguiente un poco más adelante, en el choque entre Majin Bu y Goku, cuando este pretende ganar tiempo para Trunks (niño), con tal de que llegue sano y salvo a la Capital del Oeste y pueda recoger el Radar del Dragón.



1022

Será la primera vez en ver el **Super Saiyajin 3** en la serie, de la mano de Goku. En esta transformación el cabello crece mucho, se eliminan las cejas de la cara, el *ki* es mucho más agresivo, con más destellos eléctricos. Las pupilas dejan de ser solamente azules, teniendo en el centro la pupila negra, pero, alrededor, el clásico tono azul claro verdoso. Se despeja, además, la cara de mechones, recogiéndose todos ellos hacia detrás, en forma de una frondosa melena erizada. Cuando lucha y acumula energía, el estado SSJ3 emite un aura redondeada, muy brillante y, como hemos dicho, con una actividad eléctrica muy superior a la del SSJ2. Se trata de una transformación para poder vencer un combate en poco tiempo ya que, si no se domina a la perfección, quema muchísimo *ki* muy rápidamente, agotando al guerrero de manera prematura, perdiendo la transformación e, incluso, las otras dos inferiores, volviendo al estado base.

Como se ha comentado en el caso de Cell cuando se transforma, sin absorber a nadie, también aquí recogeremos las transformaciones de otros casos que estudiaremos en los siguientes apartados. Tenemos una fusión, la de Gotenks que, aunque ya se haya fusionado en estado SSJ, nunca lo había hecho en estado base y, posteriormente, se había transformado. Eso es exactamente lo que hace cuando se encierra con Majin Bu (Super Bu) en la Sala del Tiempo y el Espíritu. Será, por lo tanto, la primera vez que **Gotenks se transforme en SSJ** desde su estado base.

1023



Muy poco después, durante el mismo combate y, al verse encerrado en la otra dimensión por haber destruido Piccolo la puerta de acceso y salida, habiendo escapado Bu por un portal interdimensional, **Gotenks se transforma en SSJ3** para hacer lo mismo y salir por otro portal interdimensional. Lo consigue y sale para combatir con Super Bu.

No es que le venza con claridad, aunque demuestra poder estar al nivel de Bu y, en ocasiones, sacarle cierta ventaja.

Lo malo del caso es que la fusión con la danza metamor, como veremos, tiene un límite de tiempo determinado, durando más bien poco y, con ella, también el estado de SSJ3.

1024



1025



En el momento de apuro en el que el SSJ3 se le había acabado a Gotenks y, también, la fusión, llega **Gohan en su versión definitiva** (que, se conocerá también como ***Ultimate Gohan*** **o Gohan SNK**). La primera vez que vemos este estado es en el planeta de los Kaioshin, una vez finalizado el ritual del Ro Kaioshin, al liberar Gohan todo su poder.

Después, en la Tierra, lo hará contra Bu, ya uniformado con los colores de la Escuela Tortuga.

La siguiente transformación que podemos ver es la de otra fusión, en este caso, con los Pothala: La de Vegetto. A la vuelta de Vegeta a la Tierra por favor y mediación de Baba la Vidente, Goku la da uno de los dos pendientes sagrados a Vegeta, pues estaba barajando con quién poderse fusionar, ya que Gohan acababa de ser absorbido por Bu.

Tras fusionarse, Vegetto se convierte en el manga rápidamente en SSJ. En el anime pelea un rato con Majin Bu, para después transformarse en SSJ.

1026



La siguiente transformación la tenemos que buscar en *Dragon Ball Super*, ya que *Dragon Ball Z* ya no tiene ninguna otra nueva. La primera que encontramos es la que Bills, el Dios de la Destrucción, vio en sus sueños: **El Super Saiyajin God**.

Se trata de una transformación ritual que se alcanza por primera vez con la ayuda de seis saiyajin, otorgándole a uno de ellos la forma divina de los saiyajin. Es de una transformación en la que el *ki* pasa a ser divino, no pudiendo ser percibido por los humanos (como hemos dicho, lo contrario a lo divino, lo profano).

El aspecto que se tiene en esta transformación es idéntico al del estado base, aunque con un aspecto juvenil, delgadez del cuerpo y los miembros, cabello rojo, del mismo tono que cejas y ojos, los cuales poseen en su interior pupila negra. Su *ki* es rojo, con un núcleo dorado que se entremezcla. En el manga, sin embargo, el *ki* es similar, aunque de un borde en un rojo más claro, al del Kaio Ken. Otra diferencia es que ese *ki* no colorea el cuerpo en tonos rojizos.





1027

La evolución de esta transformación divina es, como ocurre en el estado base, el Super Saiyajin. La que acabamos de ver equivale al estado base divino, mientras que la que veremos seguidamente es su SSJ. Es, por lo tanto, la **Super Saiyajin God Super Saiyajin**. Tan enrevesado es el nombre que Goku, al tratar de decirlo, se muerde la lengua. Tanto Goku como Vegeta alcanzan este estado entrenando en el planeta de Bills bajo su tutela y la del ángel Whis.



1028

Se trata de un estado sumamente poderoso, donde el cabello se eriza, como en el Super Saiyajin ordinario, guardando exactamente la misma forma. Lo que cambia es el pelo, de color azul claro y, por supuesto, el *ki*. En el manga es de un borde azul también claro, mientras que en el anime posee también destellos dorados entremezclados.

Las siguientes transformaciones que aparecen en la serie son muy familiares, pese a que se trata de un personaje del Universo 6. **Frost** cambia de su forma inicial de reducción a la tercera forma sin pasar por la segunda, como sí hace Freezer en Namek. Ante esto hay una viñeta adicional al final del capítulo en la que Krilin agradece no haber visto la segunda forma de Frost, por el mal recuerdo que le traería, ya que fue corneado por Freezer en esa forma. Pese a no ser una transformación, ya que Frost no la lleva a cabo, la incluiremos aquí, por tratarse de el aspecto que tendría. Como podemos observar, es prácticamente idéntico a Freezer, salvo por la paleta de colores. En cuanto a las forma de cada una de las transformaciones, es prácticamente igual en todos los aspectos en cada una de ellas, respetando las características de cada forma, igual como si se tratase de Freezer mismo por lo que, ya las conocemos todas.

1029





1030



1031



En el mismo torneo aparece un nuevo **Super Saiyajin**, también del Universo 6. Se trata de **Cabba**, quien despierta su transformación al ser provocado por Vegeta, quien toca las teclas adecuadas, amenazando al saiyajin de la destrucción del planeta Sadala (su planeta de origen, y también el de los saiyajin del Universo 7, solo que los del 6 no lo abandonaron nunca para viajar a otro, como sí hicieron los del 7, al planeta Plant y, luego, Vegeta).



Cabba es un saiyajin, contraparte de Vegeta, de la misma manera que Frost es la contraparte de Freezer. Sin embargo, el carácter de Cabba y Vegeta son muy distintos, aunque, Vegeta ve mucho de él en el joven saiyajin, por lo que pretende ayudarlo en la medida de sus posibilidades.

Aunque tiene la capacidad de transformarse en Super Saiyajin, Cabba no dispone de cola y va vestido con un uniforma de combate semejante a los que usaban los saiyajin del Universo 7 antes de la llegada del Rey Cold y de Freezer y su pacto (por decirlo de alguna manera) de colaboración, merced al cual las armaduras de combate de los saiyajin serían exactamente las mismas que las de todos los soldados del Imperio de Freezer.



En un nuevo arco dentro de *Super*, Trunks nos muestra por primera ver su SSJ2 enfrentándose a Goku Black. No es la primera vez que se transforma, ya que más adelante nos muestra cuándo lo hizo. Fue combatiendo a Dabra y Babidi mientras estaba bajo la tutela de Supremo Kaioshin y Kibito. Con Black en estado base, el SSJ2 de Trunks no es suficiente, por lo que debe acudir al pasado en busca de ayuda con la máquina del tiempo.



El siguiente en transformarse en **Super Saiyajin 2 es Goku Black** o, lo que es lo mismo, Zamasu con el cuerpo de Goku. Tras desentrañar el secreto del cuerpo de los saiyajin, la ganancia de poder tras el restablecimiento de las heridas sufridas (o, lo que es lo mismo, el Zenkai), Goku Black enfrentó sistemáticamente a los Kaioshin de todos los universos en la realidad que pretendía dominar, la línea temporal del futuro de Trunks, la original. El primer escalón hacia el goce de un poder absoluto es el poderse transformar como hacen los saiyajin, consiguiéndolo y mostrándolo en su combate contra Vegeta. Además, no se trata de la primera fase del Super Saiyajin, sino del ya de por si poderoso SSJ2.



El siguiente nivel lo alcanza pocas viñetas después, precisamente en la lucha contra Vegeta, tras haber sido superado por este, herido suficientemente y curado, de nuevo, por el Zamasu de la línea temporal original.

Gracias al nuevo Zenkai obtenido, el multiplicador de poder dispara las cotas alcanzadas anteriormente por **Goku Black, alcanzando el Super Saiyajin God Rosé**. Se trata de una transformación semejante al SSJSS Blue que habían obtenido tanto Goku como Vegeta. Sin embargo, cuando un cuerpo alcanza este estado, pero su alma pertenece a una deidad, el cabello no se vuelve azul, sino rosa, como también lo hace su *ki*, el cual en su interior posee también tonalidades violáceas.



1036

En la lucha contra Goku Black Rosé, **Vegeta** huye para mejorar y entrenar, para así poder volver y enfrentar a su enemigo de la mejor manera. Entra en la Sala del Tiempo y el Espíritu y enfrenta a Goku Black Rosé en el estado de **Super Saiyajin God**, con todas las características que ya describimos con Goku. Sin embargo, es la primera vez que vemos a Vegeta en esta forma en la que, con un aumento de poder, lo que consigue es poder ser más rápido, más ligero y con un físico más fino para así poder dar mejor batalla a Black y no ser alcanzado por sus ataques, más lentos. Lo que hace es, en el momento de atacar, transformarse en Blue solamente por un instante, sin desgastarse así ni perder energía.



1037

Tras fusionarse mediante los Pothala, los pendientes de los Kaioshin, **Vegetto** se transforma casi que de manera inmediata en el **Super Saiyajin God Super Saiyajin**. Es la primera vez que una fusión alcanza este estado divino ya que, como vimos, lo anterior correspondió al arco de Majin Bu, con el Super Saiyajin. Puesto que los dos usuarios ya habían alcanzado el Blue, no es de extrañar que su fusión pudiese hacerlo obteniendo, además, un poder inimaginable. La fusión Zamasu, de la que hablaremos en el apartado correspondiente, es anulada por tan tremendo poder. El aura, cabello y características son perfectamente compatibles con las de cualquiera de los dos guerreros que componen la fusión.



1038

Otra saiyajin que alcanza la transformación del **SSJ es Caulifla**, en mitad del arco del Torneo de Poder y empuja a Freezer a mostrar, como comprobaremos a continuación, su mejor versión hasta el momento. La guerrera actúa como la contraparte de Goku en el Universo 6, mostrando el carácter que podría tener nuestro héroe de ser saiyajin y no haber crecido en la Tierra, además, de poder comprobar cómo luciría en el caso de haber nacido mujer.

Se trata de una guerrera muy hábil y poderosa y, pese a no dominar todavía los estados superiores del Super Saiyajin, exhibe en sus transformaciones un poderío muy difícil de igualar, siendo uno de los personajes más poderosos del torneo.



1039

Freezer se transforma por primera vez en su estado **Golden** en el Torneo del Poder, en el manga. Ya lo hizo, previamente, en la OVA dedicada a su resurrección como trama. Sin embargo, para ser puristas, diferenciaremos una cosa y la otra, solamente referenciando en las OVA aquellas transformaciones que les sean exclusivas o no se hayan realizado en el manga.

Freezer obtiene la forma dorada gracias a un entrenamiento de cuatro meses con Tagoma, uno de sus subordinados más poderosos. Sin embargo, la forma Golden, en su estado incipiente, quema muchísimo *ki*, y muy rápido, por lo que es perjudicial para un combate largo ya que el usuario de la transformación se puede quedar, incluso, en su estado base. Algo semejante al SSJ3.



1040

Kale, compañera y gran amiga de Caulifla, **alcanza un estado de SSJ** poco después de la que ella llama *hermana*, tal es el aprecio que le tiene. Cuando Golden Freezer Comienza a poner en apuros a los saiyajin del Universo 6. Sin embargo, su estado SSJ es distinto al de los demás, es diferente, puesto que ella es la equivalente en su universo al Broly del Universo 7, es decir, ella es la **Super Saiyajin Legendaria**. El *ki* que libera es distinto al de los saiyajin ordinarios, aunque en un primer momento sí lo aparente. Su tonalidad, como también su cabello, va tornándose verde, a la vez que progresivamente va incrementando su masa muscular, de la misma manera que pasaba con Trunks en su transformación, *Super Saiyajin Dain San Dankai*, obteniendo un aspecto parecido, con una musculatura hiper congestionada y un cabello erizado. La agresividad de este estado es tal que el guerrero llega a perder la cabeza, interesándose únicamente por matar y destruir. Su poder se va incrementando, sin parar, de manera exponencial, pasando a ser un peligro para todos los presentes en el torneo.



1041

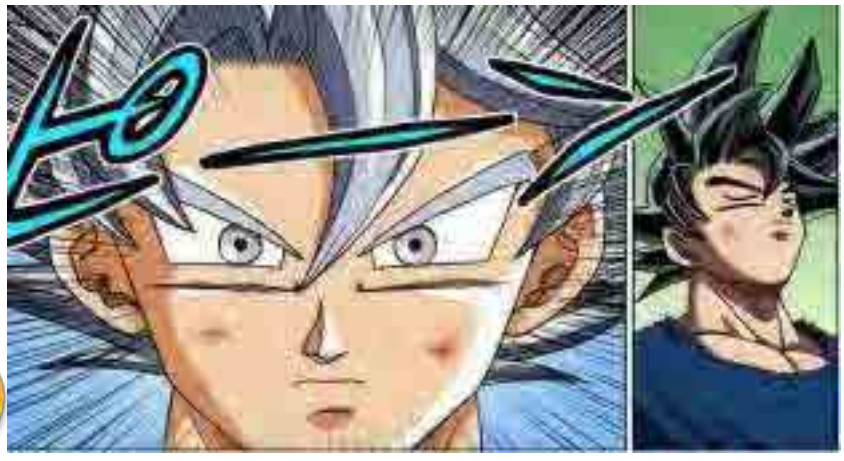
Para que esto no ocurriese y volviese a sus cabales, además de para incrementar notablemente el poder, Kale y Caulifla se fusionan con los Pothala del Kaioshin de su Universo. El resultado es **Kefla**, quien se convierte en **Super Saiyajin**, pero, combina la apariencia de ambas guerreras, además de su cabello y, no solamente eso, sino también el color de su cabello y su *ki*, no siendo el amarillo de la versión SSJ ordinaria ni tampoco el verdoso del **SSJ Legendario**. Se queda en un color amarillo limón. Las características de ambas guerreras en este estado son tremendas, siendo una luchadora muy completa y temible.

Sin embargo, Gohan puede lidiar con ella, aunque, a la postre, ambos caerán eliminados a la vez. En el anime es un poco distinto y, quien la elimina, es Goku gracias a un Kamehameha a bocajarro.



Goku, en su pelea contra Jiren, adquiere una nueva transformación, superior al Super Saiyajin God y también al Blue. Se trata del Ultrainstinto Imperfecto.

Es un estado en el que los principios del **Ultrainstinto han despertado, aunque no alcanza a ser ni dominado ni perfeccionado**. Goku es capaz de lograr estar de este modo tras escuchar las palabras de Mutenroshi antes de enfrentar a Jiren. El viejo Tortuga lleva a reflexionar a Goku sobre la utilización de sus movimientos, el empleo de su poder y energía, el tiempo que pierde cuando piensa en actuar, en vez de actuar sin pensar, cuestión que le han enseñado todos sus maestros. Para demostrárselo, Mutenroshi ataca a Jiren con un estilo que recuerda poderosamente al Ultrainstinto, aunque sin llegar a alcanzar ni dominar ese estado, abriéndole los ojos a Goku sobre la manera de hacerlo y poder alcanzar este nuevo estado que, él sí, logra materializar.



Goku logra, pocas viñetas después, acabar de pulir el estado imperfecto en que se encontraba para pasar al **Ultrainstinto pleno**, en un estado calmo de espíritu en el que no solamente la fuerza, sino también la velocidad de su cuerpo se aprovechan al máximo.

La apariencia de Goku cambia y no solamente sus ojos se vuelven plateados, con reflejos grises en el pelo, sino que ahora todo el cabello, cejas y ojos se vuelven de un tono plateado, otorgando a Goku la transformación más poderosa que posee hasta el momento.



1044

El siguiente ejemplo de transformación de la serie lo encontramos en el arco de Moro. Éste cambia de forma, pero a base de absorciones, por lo que lo situaremos su apartado correspondiente. Aquí vemos cómo los **habitantes de Yadrat pueden transformar su tamaño**, creciendo o menguando a voluntad, según hacen crecer o menguar la apariencia de su *ki*. También pueden, además de teletransportarse, poder crecer o, incluso, multiplicar su cuerpo (una técnica similar a la que utilizaba Tenshinhan).



1045

Otra transformación que encontramos corresponde a un personaje que es de la misma raza que Zarbon, el soldado que sirvió a Freezer, llamado **Yuzun**. **Su transformación en monstruo** es prácticamente idéntica a la de Zarbon, cambiando únicamente su aspecto en esta forma, con un hocico más prominente, similar al de un cocodrilo o un reptil similar (mientras que Zarbon poseía un morro más achatado).

La transformación otorga a Yuzun un poder incomparablemente mayor que en su estado base, aumentando todas sus facultades. También se ve incrementado su tamaño y masa muscular, cambiando así mismo la textura de su piel, como le pasaba a Zarbon, saliéndole pequeñas protuberancias en la misma. Sin embargo, pese al aumento, Yuzun no tiene nada que hacer contra su oponente, Vegeta. La curiosidad es que es el encargado en la serie de derrotar a los dos personajes que son de la misma raza y que son capaces de realizar el mismo cambio.



Sagambo, uno de los ladrones que escapa de la prisión galáctica por obra de Moro, utiliza las habilidades que este le otorga para aumentar su nivel de energía y, por tanto, también sus poderes. Sin embargo, como sucede con técnicas similares o **transformaciones análogas** (como el **Kaio Ken**), el cuerpo del guerrero ha de poder soportar el aumento de energía. En principio, Sagambo aumenta su volumen muscular, también su definición y el aspecto, comenzando a deformarse. Sufre varios aumentos de energía más, comenzando a deformarse de manera, cada vez, más peligrosa. Finalmente, sucumbe por no poder soportar el aumento de fuerza y su cuerpo no lo resiste, colapsando.



Goku, en su pelea final contra Moro, adquiere una transformación en la que se envuelve con una **forma gigante de *ki*** proyectada por él mismo, quien se encuentra en su interior.

La forma gigante es una extensión de Goku con todo su poder, permitiéndole enfrentarse a Moro, cambiado de tamaño por haberse fusionado con la Tierra.

Gracias a ello, le permite acercarse de una forma segura a Moro con una barrera de *ki* dominada, con la que agarra y somete a su rival, a la par que permite acercarse al núcleo de poder de Moro, su frente (merced a la fusión con 73).

Una vez se encuentra lo suficientemente cerca, Goku puede salir de esta forma a voluntad para atacar, esta vez con su propio cuerpo (no con la proyección), para acabar de quebrar a un inestable Moro que, de no ser por la intervención de Goku, hubiese volado la galaxia entera.



1048

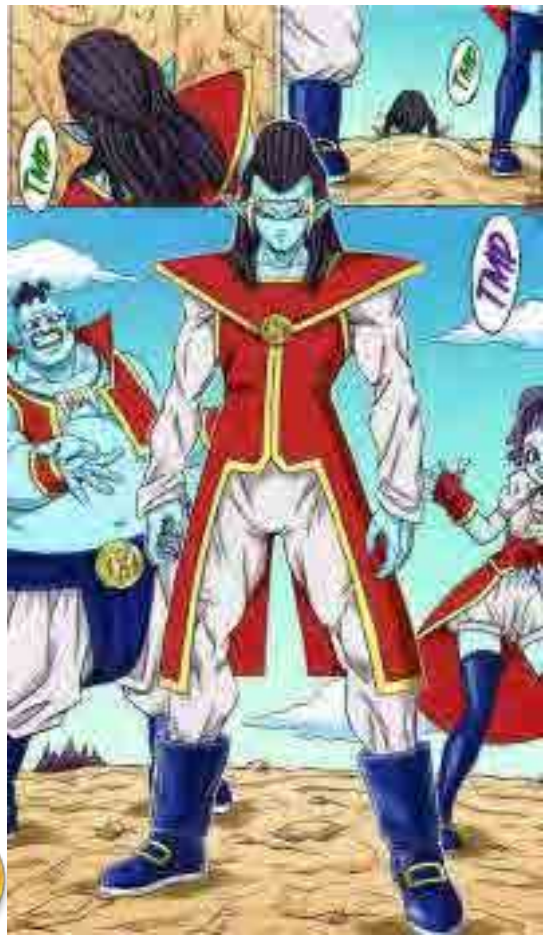
Avanzando en la serie, ya en el arco de Granola, el último Ceresiano, **Vegeta** adopta una forma conocida como el **Ultra Ego**. Es, por así decirlo, la forma contraria al Ultra Instinto. En esta forma, Vegeta da rienda suelta al sistema de combate que más se adapta a su personalidad y su estilo de lucha anterior, que es totalmente pasional, agresivo y sin dar cuartel al rival, asfixiándolo y agobiándolo bajo una serie de ataques potentes e interminables, sin descanso.

Esta transformación la consigue gracias al entrenamiento con Bills, el Dios de la Destrucción, el cual abre a Vegeta hacia un modo de pelea en el que los instintos, las emociones y los sentimientos lo son todo en la lucha. Vegeta simplemente se deja llevar por estos sentimientos desenfrenados de lucha, los cuales le dan más y más poder conforme avanza la contienda. Esto es debido a que cada impacto, cada daño que reciba, aumenta su nivel de fuerza en mitad del enfrentamiento.

De hecho, en su duelo contra Granola, Vegeta no se molesta siquiera en cubrirse, sino que se expone a todos los ataques del Ceresiano a conciencia, sabiendo que cada uno de ellos lo va a hacer más fuerte. Sin embargo, es cierto que el cuerpo se va demacrando progresivamente y va perjudicando a Vegeta que, pese a que gana poder, pierde salud.

La fase ideal es el equilibrio entre un daño soportable para el cuerpo y un nivel de poder aceptable para poder vencer al rival.

En esta transformación, Vegeta pierde las cejas (como en el SSJ3), su cabello se eriza y se vuelve morado, con diferentes tonalidades y reflejos y, además, el aura toma también unas tonalidades moradas, más claras, entremezcladas con blanco y es sumamente agresiva.



1049





1050

El siguiente en transformarse es **Gas**. El pequeño de los Heata **crece de golpe** a causa del deseo que le concede Trombo, el Dragón del Planeta Cereal. Ese deseo es como el de Granola poco antes: ser el más fuerte del universo (sin contar Dios de la Destrucción ni Ángel asistente).

Gas, poco antes de pedir el deseo, tenía un aspecto infantil. De sus cuatro hermanos, él es el pequeño y no solamente en la edad, sino también en apariencia. Sin embargo, con el deseo que le piden a las Bolas de Dragón, aparece en plena adultez y dotado del poder más grande de entre los mortales del Universo 6.

En este cuerpo adulto se han condensado las mejores técnicas de combate, como le ocurrió a Granola, además de las suyas propias, como la habilidad para materializar todo tipo de armas blancas y escudos. Sin embargo, no todo el poder de **Gas se encuentra liberado**. Elec, su hermano mayor y líder Heata, libera el sello que supone el colgante de su cabeza, que sujeta unos pequeños cuernos o pinchos. Al hacer esto, libera también una nueva y terrible transformación en Gas, convirtiéndose en una **criatura aterradora**, fuera de sí, libre de toda conciencia, más cercano a una bestia que a un ser racional. Con ello, por supuesto, también aumenta su poder de manera sustancial.

Sin embargo, Gas consigue, poco después, controlarse y volver a su forma normal, empleando racionalmente todo su poder.



1051



1052

No obstante, la fuerza otorgada por las Bolas de Dragón de Cereal comportaba, si el deseo es egoísta, una contraprestación, como hemos comentado en el apartado correspondiente al Dragón Trombo. En el caso de **Gas, su esperanza de vida se redujo** tanto que, para seguir siendo el más fuerte, ha de ver reducida su fuerza vital, viéndose transformado casi como un **zombi**. Se va dañando y, aún así, sigue siendo el más fuerte… Hasta que llegó Freezer poco después, encarando a Gas. El caso es que Freezer, tras provocar a Gas para que volviese a liberar todo su poder, por última vez, lo atravesó con suma facilidad, dejándolo reducido a polvo y sin revelarnos su nueva transformación (el dibujo de Toyotaro resulta lo suficientemente velado como para que no parezca que se transforma por un instante, sino que libera su *ki* por unos instantes. Sin embargo, es el propio villano quien explica su transformación en Black Freezer, entrenando 10 años en una Sala del Tiempo y el Espíritu (por eso, no estaba en la dimensión habitual durante los deseos de Granola o de Gas, saliendo de allí siendo superior a ambos.



1053



1054

La penúltima transformación de la serie, tal y como se encuentra en estos momentos, a la espera de una posible reanudación tras los eventos de la Red Ribbon, los nuevos androides Gamma 1 y Gamma 2 y Cell Max la protagoniza Piccolo, convirtiéndose en un namekiano que hasta ahora nunca habíamos podido ver, de piel anaranjada, *ki* de un color similar y con unas facciones faciales y corporales mucho más cuadradas y duras de lo normal, incrementando además de talla y densidad muscular. Su transformación en **Orange Piccolo** se debe a la liberación de poder que Shenlong le proporciona, además de un extra, que le convierte en el equivalente a una deidad namekiana, estando a un nivel semejante al del Ultra Instinto de Goku o el Ultra Ego de Vegeta.

También a ese nivel se sitúa la última transformación, por el momento, de la serie. Se trata de la forma denominada **Gohan Bestia**. En ella, y por un arranque de ira, como es natural en Gohan, se despierta una transformación que guarda una similitud estética muy notable con el SSJ2. Además, el modo de despertar esta forma es muy semejante a cómo ocurrió la otra. Cabello blanco, erizado, ojos rojos y un *ki* súper agresivo, como Gohan, son sus características principales.





1055

Para comenzar a hablar de las transformaciones que aparecen en las películas, lo haremos con una que aparece tanto en el manga y el anime como en las OVA. Por eso, pese a que cronológicamente debería estar a principio de este apartado, se situará **Mutenroshi y su forma musculada** en este lugar.

El viejo Tortuga, pese a su apariencia inicial, frágil y vetusta, aumenta su masa muscular de manera instantánea, y con ella su poder máximo, para poder lanzar un ataque con mayor potencia. Sin embargo, sabio como es, nunca lo hemos visto luchar así, seguramente, porque esta transformación comportará las mismas carencias que la que Trunks alcanzó para luchar contra Cell, y que este mismo le corrigió. Sí lo ha hecho con formas parcialmente musculadas (algo así como ocurre en el estado de Super Vegeta). No obstante, cuando no se requiere velocidad, sino poder máximo, esta es la forma de Mutenroshi.



1056

En *La Leyenda del Dragon Shenlong*, **Gourmet era un humano que fue transformado por una maldición en un monstruo o un demonio** que necesita, por todos los medios, algo realmente exquisito para poder saciar un hambre voraz. Tal es el estado de necesidad de platos exquisitos y manjares exclusivos que llega a comer piedras preciosas, movilizando todos sus recursos para poderlas conseguir o, cualquier cosa que pueda aplacar su apetito.



1057

En la OVA *La Bella Durmiente en el Castillo del Mal*, **Lucifer**, el anfitrión de dicho castillo, se transforma en (o, mejor dicho, deja de disimular) su forma auténtica, que no es otra que la de un **demonio malvado y monstruoso**. Antes de esto, Lucifer posee una apariencia bella y gentil, incluso juvenil, tornándose totalmente lo contrario una vez ha de destaparse para así poder llevar a cabo su maléfico plan. Curiosamente, en ambas formas, guarda un peinado que parece la combinación del de Goku con el de Vegeta. Es una transformación similar a la que lleva a cabo la Princesa del Camino de la Serpiente.



Ya en Dragon Ball Z, tendremos la transformación en la OVA *Garlic Jr. Inmortal*. El hijo del rival de Kami Sama por hacerse con el trono celestial se quiere vengar de este por haber vencido y encerrado a su padre para toda la eternidad. **Garlic**, un ser pálido y menudo, perteneciente a la Familia del Mal, adquiere un **poder gigantesco, como su cuerpo**, una vez se transforma. El contraste entre la forma base y la transformación de Garlic es muy notable. Todos los demonios que le acompañan también pueden aumentar sus respectivas masas musculares, aunque ninguno alcanza una transformación tan exagerada como la de Garlic.



1058



1059

En la OVA *El Super Saiyajin Son Goku*, **Slug**, el namekiano maligno, adquiere la **forma gigante** que también Piccolo Jr. tomó en el 23 *Tenkaichi Budokai.* Con ella no aumenta su poder, pero sí que lo hace respecto de los atributos que le otorga su mayor tamaño y densidad corporal.



1060

En esta misma película tendremos, por primera y única vez, la transformación del **Falso Super Saiyajin, por parte de Son Goku**. Esto es así debido a que no llega a consolidar por completo la transformación, aunque el poder es equivalente, aunque puede que algo inferior, al del SSJ. En esta transformación el aura es dorada, como ocurre cuando acaba de darse el SSJ, aunque el cabello no. Sin embargo, aunque siga oscuro, cambia su tonalidad por la iluminación dorada.



1061

En *Los mejores rivales*, **Cooler alcanzará una forma final adicional** con respecto a su hermano Freezer. Así como este obtiene el 100% de su poder mediante un incremento de la masa muscular, aunque su estructura corporal no varía, en el caso de Cooler sí, creciendo en tamaño y obteniendo nuevas partes del cuerpo que difieren sustancialmente. Se cubre la cara con una máscara, los ojos se enrojecen y desaparecen sus pupilas, las hombreras se ensanchan, aparecen en los antebrazos afiladas aletas y, en la cabeza, surge una cobertura de cuatro astas afiladas. Su poder en esta forma final es tremendo en comparación con la forma anterior.



1062

Cooler vuelve en *Guerreros de Fuerza Ilimitada* con un cuerpo metálico, totalmente renovado, aunque se trata de un cuerpo avatar. Lo poco que queda de Cooler, el verdadero, se encuentra en el núcleo del Big Gete. Al final de la película, Cooler se ve obligado a intervenir (no a través de ningún avatar, sino él mismo) y **transforma su cuerpo en uno gigante**, también metálico para, así, tratar de vencer a Goku y Vegeta.



1063

En la OVA *Estalla el Duelo* conocemos al verdadero Super Saiyajin Legendario: Broly. Su transformación primera es diferente, en tanto que su verde toma, con el aura dorada, tonos azulados y violáceos. Sin embargo, posteriormente, adquirirá una nueva forma, que no será otra que la del **Saiyajin Legendario**. Esta forma



1064

se asemeja sobremanera a la de Trunks contra Cell, con una hipertrofia muscular muy notable. Sin embargo, a Broly le da lo mismo perder algo de velocidad o no, puesto que basa todo su poderío en el aumento exponencial de su fuerza, sin parar. Además, posee una fortaleza gigantesca, prácticamente invulnerabilidad, ante los ataques de sus enemigos. Como ya hemos comentado, el cabello en esta forma adquiere tonos verdes, como también lo hace el *ki* y, hasta incluso, cambia el color del entorno a la hora de aumentar su poder o concentrar un ataque.



1065

En la OVA *Los Guerreros de Plata*, el pirata espacial **Bojack adquiere una forma definitiva hiper musculada**, cambiando el tono de su piel de azulada a verdosa y aumentando notablemente sus poderes. Sus cuatro secuaces también son capaces de realizar la transformación de un modo semejante. Esta transformación, para muchos aficionados, es una reinterpretación de un famoso personaje del videojuego *Street Fighter*, concretamente el brasileño *Blanka*.



1066

En la película *El Combate Definitivo*, **Broly es clonado**. Sin embargo, el éxito de la clonación es relativo, puesto que rápidamente se irá consumiendo debido a un fallo en la misma y Broly pasará a convertirse en una masa verdosa informe con algunos mechones. Eso sí, conservará una fuerza desmesurada, si bien no es tan poderoso como el original.

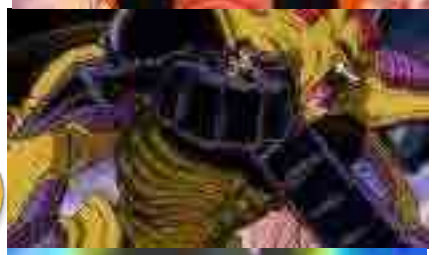


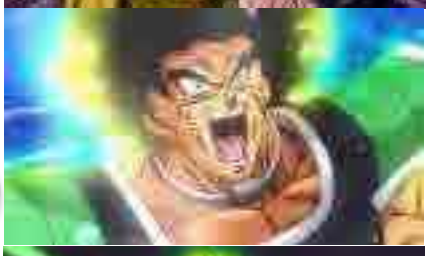
1067

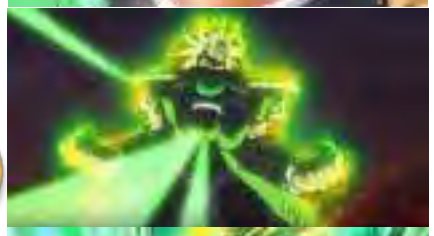
Saike Oni es un demonio que trabaja en el infierno, como operario de la máquina depuradora de almas. Por un descuido, la máquina explota y se esparce todo el vapor maligno a su alrededor, **transformándose en Janemba**, un monstruo amarillo, gigante, orondo e infantil, aunque con un poder destructivo impresionante. Goku lo machaca y, hecho esto, se transforma en su **forma final**, la de un demonio cruel y despiadado, más


1068


1069


1070


1071


1072


1073


1074

poderoso incluso que en la forma gigante amarilla. En esta forma, al igual como en la anterior, es capaz de utilizar la magia, crear objetos de la nada, desvanecerse, crear portales y alterar la realidad, además de tener una fuerza descomunal, capaz de derrotar a todo un SSJ de Goku (además, en el infierno, sin sufrir desgaste de energía). Aparece y se convierte en SSJ, por primera vez, Gogeta.

En *El Ataque del Dragón*, la principal amenaza de la película, **Hildegarn**, se transforma para adquirir su estado definitivo, pasando de una especie **de espectro cadavérico a un insecto alado** de color dorado, por supuesto con mayor poder.

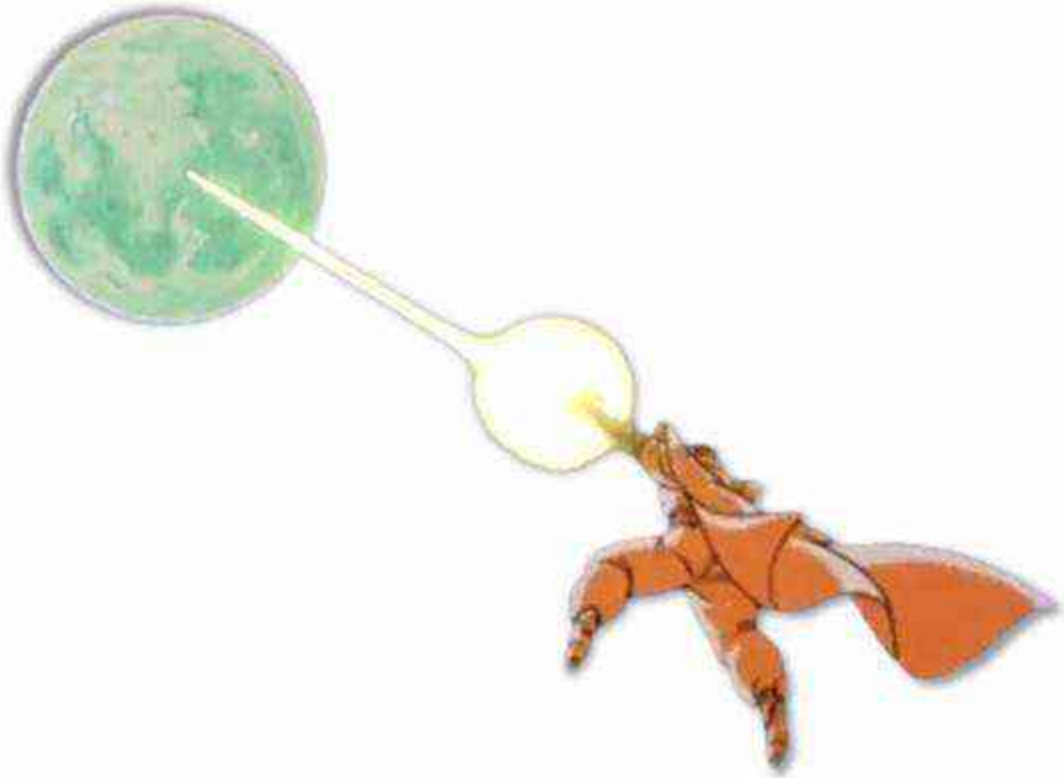
La última OVA a la que haremos referencia será la correspondiente a *Broly*. En este título se resetean numerosos conceptos, fechas y otros detalles que pasan a ser canon. Uno de ellos, el principal, es el propio personaje que le da nombre a la OVA. Broly deja de ser el que conocimos anteriormente y pasa a ser un ser diferente, con una historia similar, aunque también distinta, como lo es su apariencia y carácter.

En esta ova se nos muestran tres transformaciones de Broly: La primera es aquella que, **sin transformar su cuerpo en Ozaru, adquiere su poder** y su pérdida de control, si bien es cierto, se aumenta notablemente el tamaño y la densidad muscular (además de multiplicar todos sus atributos por diez). El cabello sigue siendo moreno pero los ojos adquieren un color amarillo. Posteriormente, **Broly se convertirá en Super Saiyajin** para, finalmente, hacerlo en el **Super Saiyajin Legendario**. Su *ki* y cabello son verdes, como en el caso de Kale o el otro Broly. En la película también veremos, por primera vez, a **Gogeta transformado en Super Saiyajin Blue**.

DRAGON BALL

a) Licantropía





a. LICANTROPÍA

La licantropía es una creencia ancestral y, en algunos casos, un fenómeno psicológico documentado en el que una persona se transforma en lobo ya sea físicamente según la mitología o mentalmente en casos clínicos. En el folclore europeo, los hombres lobo han sido considerados criaturas que cambian de forma debido a maldiciones, pactos demoníacos o el uso de ungüentos mágicos, y se ha asociado su transformación con la luna llena, aunque en algunas tradiciones basta con la ingestión de una poción o la transmisión de la maldición a través de la mordedura. En el ámbito de la psiquiatría, la licantropía clínica es un trastorno en el que el afectado cree ser un lobo y adopta comportamientos ferales, habiéndose registrado casos en personas con esquizofrenia o psicosis severas. A lo largo de la historia, ha habido juicios y ejecuciones de supuestos hombres lobo, como el infame caso de Peter Stumpp en la Alemania del siglo XVI, quien confesó, bajo tortura, ser un licántropo que asesinaba y devoraba a sus víctimas con el poder que le otorgaba un cinturón mágico que, según él, le permitía convertirse en un lobo (Robbins, 1959).

En Francia, en el siglo XVII, Jean Grenier afirmó que un señor demoníaco le había concedido la habilidad de transformarse en lobo para cazar niños, lo que llevó a su reclusión en un monasterio. Sin embargo, la idea de los hombres que adoptan rasgos animales en batalla o en ciertas circunstancias no se limita a la tradición del lobo, sino que también se encuentra en los berserkers nórdicos, guerreros vikingos que luchaban con una furia incontrolable, ataviados con pieles de oso y aparentemente inmunes al dolor, y que pueden compararse con los úlfheonar, quienes usaban pieles de lobo y exhibían una rabia similar en combate. Esta conexión entre la transformación y la ferocidad también aparece en la mitología de *El Señor de los Anillos*, donde los beórnidas, una raza de cambiaformas liderada por Beorn, tienen la capacidad de convertirse en osos gigantes, que se asemeja en muchos aspectos a los berserkers históricos (Price, 2019) (Tolkien, El hobbit, 2006).



En la cultura popular, el mito del hombre lobo ha sido ampliamente representado en el cine, con ejemplos emblemáticos como *Werewolf of London* (1935), *The Wolf*



1076



1077

Man (1941) de la Universal, donde Lon Chaney Jr. inmortalizó al licántropo atormentado por su doble naturaleza, o *La marca del hombre lobo* (1968), protagonizada por Paul Naschy, quien encarnó al personaje de Waldemar Daninsky en una saga de películas que contribuyó a la consolidación del mito en el cine de terror. Estas representaciones consolidaron la imagen del licántropo moderno, influyendo en toda la iconografía posterior del género antes de la llegada de películas como *Un hombre lobo*



1078



1079

americano en Londres (1981) o *The Howling* (1981), que marcaron un antes y un después en los efectos especiales de transformación.

Curiosamente, el concepto de la licantropía encuentra un claro paralelismo en el universo de *Dragon Ball*, donde los saiyajin pueden transformarse en Ozaru, como ya se ha explicado que, aunque se trate de un gigantesco simio con una fuerza devastadora, (siempre que tengan cola y sean expuestos a la luz de la luna llena), guarda una estética similar con algunas representaciones del hombre lobo, puesto que el Ozaru no se trata de un gorila al uso, ni posee la estructura facial ni craneal compatible, teniendo un hocico prolongado y no achatado. Esta transformación, al igual que la del hombre lobo clásico, implica una pérdida de control, un comportamiento puramente instintivo y una relación directa con el ciclo lunar, reforzando aún más la conexión entre ambas mitologías. Tanto en los antiguos mitos de licántropos como en la cultura pop moderna, la exposición a la luna es el catalizador de la transformación en una criatura salvaje con habilidades sobrehumanas, ya sea un lobo, un oso o un simio gigante.

Esta metamorfosis tuvo que fascinar a Toriyama, puesto que el personaje central de nuestra historia es capaz de alcanzarla en los términos que hemos descrito. Además, dadas las fechas y el estilo de las transformaciones, donde la semejanza entre ambas es, cuanto menos, una duda razonable, permite afirmar que Toriyama vio *Un hombre lobo americano en Londres* y trasladó la transformación del hombre lobo a la transformación en Ozaru, en una adaptación indirecta fascinante y casi perfecta.

Dicha transformación en Ozaru en *Dragon Ball* es un proceso brutal y sobrecogedor, una metamorfosis en la que el cuerpo de un saiyajin sufre una serie de cambios extremos bajo la luz de la luna llena. Todo comienza con un temblor incontrolable, el latir del corazón como el toque de un bombo seco y potente, un estremecimiento que recorre el cuerpo mientras los músculos se tensan y las venas se marcan con furia bajo la piel. Los ojos se dilatan hasta volverse completamente rojos, reflejando el brillo lunar como si respondieran a un llamado primitivo imposible de resistir. Acto seguido, la mandíbula se desencaja con un crujido seco y doloroso, estirándose hacia adelante mientras los dientes crecen y se afilan hasta convertirse en colmillos enormes, diseñados para desgarrar con una ferocidad bestial. Las orejas se agrandan y adoptan una forma puntiaguda, más

propias de una criatura salvaje que de un ser humanoide, mientras un rugido gutural emerge de la garganta en mitad del proceso, un alarido entre el dolor y la furia.

Los huesos comienzan a expandirse y a deformarse en una mutación progresiva y agónica, haciendo que los brazos y piernas se alarguen de manera desproporcionada, cada articulación dislocándose momentáneamente antes de recolocarse en una nueva estructura más robusta. Las manos, antes humanas, se ensanchan, los dedos se alargan grotescamente hasta adquirir la forma de garras colosales, mientras la piel se oscurece y se cubre de una gruesa capa de pelo espeso y oscuro que crece velozmente, como si el cuerpo estuviera consumido por una fiebre imparable. La columna vertebral cruje con cada centímetro de crecimiento, la caja torácica se ensancha, los músculos se inflan hasta proporciones descomunales y el tórax vibra con cada latido frenético, impulsando el flujo de energía salvaje que recorre el organismo.

Finalmente, la mutación alcanza su clímax cuando la espalda se arquea con un último chasquido, y la criatura termina su transición a Ozaru, erguida sobre patas colosales, con una musculatura titánica y una presencia que irradia pura destrucción. La mente racional del saiyajin queda sumergida bajo un instinto primario, una necesidad de arrasar con todo lo que se cruce en su camino, como si la misma energía de la luna llena hubiera despertado el recuerdo de un tiempo en que los saiyajin dominaban los campos de batalla en su forma más salvaje. En este estado, cualquier noción de humanidad se desvanece, dejando solo la presencia de un titán descontrolado, cuyo rugido estremecedor resuena como una advertencia de la furia primitiva que ha sido liberada.

En el manga, el efecto de la transformación ya nos transmite todo este doloroso y salvaje proceso, siendo el cambio de Vegeta en el arco de los Saiyajin el que más transmite de todos (no en vano, se le ha dado el protagonismo que merece en la presente obra, además de por la grandiosidad del cambio, porque Vegeta es el único saiyajin, que se conozca, que mantiene la razón, el habla y sus actos dentro de sus cabales). Sin embargo, será a través de la pantalla donde podremos verlo en plenitud, en una demostración de maestría en animación por parte del equipo de Toei (siempre bajo el dictado y la supervisión de Toriyama), con un despliegue increíble de dramatismo, horror y referencia al cine fantástico.

Las diferentes veces en que aparece una transformación en Ozaru se reparten entre *Dragon Ball, Dragon Ball Z, Dragon Ball Super* y las OVA. También hay transformación en Ozaru en *Dragon Ball GT* que, aun sin ser canon, se incluirá por lo particular de la misma.





1080



1081

La primera vez que podemos ver esta transformación en la serie se produce en el momento en que **Goku** y sus amigos estaban cautivos en una mazmorra **en el castillo de Pilaf**.

Tras varios intentos, ni Yamcha ni tampoco Goku fueron suficientemente fuertes como para perforar el blindaje de las paredes de su celda, por lo que no podían escapar y, solamente, les quedaba esperar. En ese instante, Goku se dio cuenta de que se veía la luna llena desde la celda.

En un principio no ocurre nada cuando Goku mira la luna llena… Sin embargo, rápidamente se queda con los ojos rojos, obnubilado, y se oye un potente sonido intermitente, como el tocar de un bombo o un tambor y, no era otra cosa que el corazón de Goku latiendo a toda máquina, puesto que la transformación ya había comenzado. Aunque es la primera vez que nos la muestran en la serie, no se trata de la primera ocasión en que Goku adquiere la forma de Ozaru. Y tampoco la segunda. Según cuenta Goku, su abuelo Gohan le advirtió que, los días de luna llena, no saliese fuera y fuese a dormir pronto, ya que salía un peligroso monstruo. Ese monstruo era él. Si el abuelo Gohan le dijo eso a Goku es porque pudo derrotarlo o reducirlo una vez. La segunda fue fatal y, en esa ocasión Goku acabó con la vida de su querido abuelo, fuera de sí, en la forma de Ozaru.

En esta ocasión, la tercera, se frena a Goku cortándole la cola.





1082



1083

La siguiente transformación en Ozaru la obtenemos **en el 21** ***Tenkaichi Budokai***, durante el combate que enfrenta a Goku contra Mutenroshi. En este evento, Mutenroshi inmoviliza a Goku, que se puede liberar gracias, precisamente, a la transformación.

Roshi no puede contener con su rayo paralizante a Goku en el momento en que se transforma porque adquiere un poder superior al suyo (ahora sabemos que, en este momento, Goku tenía más de 1000 unidades de combate, por haber multiplicado sus poderes por 10, mientras que Mutenroshi tenía 139 unidades, normalmente, llegando a 180 en su forma de máximo poder), por lo que opta por aumentar al máximo su *ki* y, no atacarle a Goku (seguramente entienda que sería inútil), sino atacar la luna llena.

Roshi la destruye, por lo que no habrá luna una buena temporada, hasta que Kami Sama la restituirá, no son antes arrancarle la cola a Goku y sellar la capacidad regenerativa de este miembro que poseen los saiyajin.

Goku volverá tras la eliminación del satélite a su aspecto infantil habitual, reemprendiendo el combate con las ropas de Krilin. Cuando despierta no comprende qué es lo que ha sucedido y, además, no va a descubrir que ha sido él, precisamente, el causante del destrozo y el pánico provocado por su transformación. Goku no volverá a transformarse. Es su cuarta y última vez.



1084

Son Gohan también pasará por la misma transformación en Ozaru que su padre. La primera vez será **durante el inicio del entrenamiento con Piccolo**. Gracias a ver la luna llena, Gohan puede bajar de una formación elevada de roca de la que no sabía descender. Como siempre ocurre con este tipo de transformación al inicio el bombeo de la sangre comienza resonando como un tambor y, posteriormente, comienza el cambio físico y su consiguiente crecimiento.

Piccolo, aterrado al ver la transformación, destruye la luna (de nuevo) por una parte, para frenar a Gohan y, por otra parte, para evitar que los saiyajin la puedan aprovechar.



1085



1086



1087



1088

Gohan sufre otra transformación durante su entrenamiento con Piccolo, aunque esto solamente se ve en el anime, no en el manga, ya que se trata de relleno. En esta transformación, Gohan se comporta de un modo feral. Piccolo intenta inmovilizarlo con la misma técnica que empleó Mutenroshi con Goku en el *Tenkaichi Budokai*, aunque Gohan escapa en medio de la transformación (tanto es así que los planos utilizados en la animación, salvo los fondos, son los mismos. Le ha vuelto a crecer la cola y, además, ve una luna llena proyectada en el cielo por la nave espacial en que llegó su padre de bebé. Piccolo destruye la nave y, de nuevo, elimina la cola de Gohan, una vez vuelve a su estado normal.





1089

El siguiente en transformarse en la serie en Ozaru es, ni más ni menos, que Vegeta. De entre los escasos supervivientes a la explosión de su planeta, Vegeta fue uno de ellos. Y es algo muy relevante ya que, además de tratarse del Príncipe, también era uno de los pocos saiyajin que dominaba la técnica para poder crear una luna llena artificial y, así, poderse transformar. Si bien, la luna artificial debilita sobremanera al guerrero, por haber utilizado muchísimo *ki* a tal efecto, multiplica el poder restante por diez, lo cual incrementa sobremanera el poder base de un saiyajin. Es peor opción que la transformación con luna natural, puesto que ahí el poder base no disminuye. Vegeta, pese a su transformación, guarda en todo momento el sentido común y la razón, no dejándose llevar completamente por la bestia en que se ha convertido. Tanto la ropa como la armadura crecen con él, a causa de la elasticidad del material. También puede hablar y pensar con claridad.





1090

Vegeta se transforma en un coloso, no solamente en cuanto a tamaño. En su transformación en Ozaru (si fuese con una luna natural) alcanzaría las 180.000 unidades de combate, en el mismo momento de llegar a la Tierra (tenía 18.000). Eso significa que sería, tras Freezer, el segundo ser más poderoso del universo, 60.000 unidades por delante, incluso, del comandante de las Fuerzas Especiales, Ginyu, el cual contaba con un máximo de 120.000.

Este tipo de hecho fue el que empujó a Freezer a destruir su planeta: No quería arriesgarse a que todos los saiyajin se transformasen en un momento dado y tener que enfrentar a una multitud de gigantescos ozarus, con una resistencia brutal, con cifras de poder de combate de cuatro, cinco o seis dígitos que, sumadas todas ellas, pudieran ser millones de unidades de combate. Vegeta pierde la cola tras un ataque con su espada de Yajirobe, volviendo a su estado normal y guardándole todo el rencor del mundo al terrícola por haberle privado de su más preciado tesoro como Saiyajin.



1091

La tercera transformación de Gohan en Ozaru vuelve a ser tanto en manga como en anime, con el enfrentamiento contra Vegeta. Con el Príncipe de los Saiyajin muy mermado por la intensa batalla, Gohan se transforma al tener, de nuevo, la cola.

Con la luna artificial que crea Vegeta, Gohan se transforma y es quien se encarga de darle batalla, antes de que huya del planeta. Vegeta corta la cola de Gohan con un Kienzan, aunque éste, comenzando la reversión, hace por aplastarlo mientras es todavía gigante. Antes, Vegeta intenta arrancarle la cola a Gohan mientras está todavía





1092

transformándose, de manera infructuosa. También lo enfrenta en lucha abierta, intentando derrotar al Ozaru que le ataca, aunque, de manera inservible.

Vegeta entonces opta por cortar la cola, aunque, como hemos comentado, es aplastado y definitivamente derrotado. Tras este hecho, llama su nave espacial con el mando a distancia que guarda en lo que le queda de armadura y huye del planeta, malherido, no sin antes amenazar gravemente con su regreso y la destrucción total de la Tierra, con sus habitantes dentro. Es la última transformación en Ozaru en *Dragon Ball Z*.

La siguiente transformación en Ozaru que podemos ver es en el flashback de Granola (antes, también, en un sueño), ya en Dragon Ball Super. Si bien, cuando Goku se transforma en SSJ3, se ve una alegoría del Ozaru, en puridad no se transforma nadie en ningún mono gigante, por lo que no cuenta. La que sí podremos contar es la del **escuadrón de Bardock** a la hora de atacar el Planeta Cereal.



1093

También lo cuenta, posteriormente, Monite. Se trata de la misma transformación de los tres saiyajin que realizaban tareas de vanguardia como tropas de choque. Gracias a la acción de Bardock, Granola y su madre pudieron sobrevivir. Y es que, dentro de su estado feral, Bardock sintió compasión por la madre y su hijo al recordar a Gine y Goku.



1094



1095



1096

En las OVA también tenemos algunas transformaciones en Ozaru. Si siguiésemos el orden cronológico del calendario de Dragon Ball, la primera de todas sería la del *Último Combate*, la película protagonizada por Bardock (el Bardock de las OVA).

En este largometraje podemos ver, al inicio del mismo, a los Saiyajin atacando el planeta Kanassa. Son cinco los componentes del Escuadrón de **Bardock, siendo él uno de ellos, Toma, Pambukin, Suguesh y Fasha**. Todos ellos están transformados atacando el planeta y, mientras, vemos a los Kanassianos intentando defenderse.



1097

La siguiente OVA en la que encontramos una transformación en Ozaru es *La Super Batalla*. En ella, Turles crea una luna artificial (dando cuenta que tiene un nivel, cuanto menos, similar al de Vegeta en su llegada a la Tierra) pero no para transformarse, sino para que **Gohan se transformara** y demostrara su verdadera personalidad como Saiyajin, esperando que fuese él mismo, transformado, quien diese cuenta de su padre, Goku. Sin embargo, Gohan sabe controlarse al ver a su dragoncito.



1098



1099

Por último, nombrar también, pese a no ser canon, las transformaciones en **Ozaru en *Dragon Ball GT***. Una es la de **Goku**, antes de convertirse en SSJ4 y, la otra, la de **Vegeta Baby**, mientras el príncipe está dominado por el Tsufur. El diseño de la Toei a la hora de dibujar a estos gigantes es diferente del de la serie, dándole una forma gruesa, con exceso de barriga, al Ozaru, mientras que, en la serie, el diseño guarda una forma robusta, aunque musculada, sin panza alguna.

Es otro más de los sinsentidos de GT…



1100

Sin salirnos de *GT*, comentaremos otra forma que tiene mucho que ver con la licantropía y los ozarus, porque se queda a mitad camino entre el estado base y el estado animal: el **Super Saiyajin 4**. Es una transformación no canon, si hablamos de *GT*, pero con la forma adquirida por Goku en *Dragon Ball Daima* ya es otra cosa. Sin duda, se ha creado para canonizar la transformación, ya que Toriyama confesó en una entrevista que el SSJ4 (que, como todos los personajes de *GT*, él diseñó, aunque no tuvo nada que ver en su nefasta historia) era un desperdicio, porque le gustaba como diseño y, él mismo lo readaptó a la nueva serie de reciente emisión. En *GT*, **Goku** adquiere esta forma naturalmente, mientras que **Vegeta** la obtiene de un modo inducido por la tecnología creada por Bulma, gracias a su máquina de **rayos Blutz**. En *Daima*, obtiene esta forma gracias a la intervención y **acción mágica de Neva**, el namekiano que vive en el Mundo Demoniaco.

En los tres casos, el personaje obtiene una cubierta de pelo denso por el cuerpo, solamente dejando el pecho y abdominales sin esta, vuelve a tener cola, el cabello largo y erizado y un contorno de ojos marcado.

En la transformación de *Dragon Ball Daima*, Goku no solamente obtiene una tupida capa de pelo en el cuerpo, de color magenta, sino que también lo es su cabello y su color de ojos, a diferencia del SSJ4 de *GT*, donde el cabello es negro y los ojos amarillos.



1101

Por último, en el apartado de licantropía, hablaremos de los verdaderos licántropos de la serie, y hay dos: **El hombre-lobo y el lobo-hombre**.



1102

El primero de ellos aparece en el anime, un luchador (el número 40) que pelea en la fase eliminatoria contra Yamcha. Se trata de un **hombre-lobo**. Esto quiere decir que se transforma en los días de luna llena, como ocurre con los Saiyajin al convertirse en Ozarus. Cuando no hay luna llena, vuelve a su forma de hombre. Es derrotado por Yamcha, precisamente, con la técnica del Puño del Colmillo de Lobo.



1103

El caso opuesto es el del **lobo-hombre**. Se trata de un luchador experto que se enfrentó con Mutenroshi por acción de Chaoz, quien amaña el sorteo. El lobo-hombre estaba enfadado con Roshi porque destruyó la luna y no podía transformarse en hombre para así poder salir con chicas. Lo malo es que, como ya dijimos, es más feo como hombre que como lobo.



DRAGON BALL

b) Animalina





b. ANIMALINA



1104

La *Animalina* (o animorfalina, dependiendo de la traducción) es una droga dentro del universo de *Dragon Ball* que permite a los humanos adquirir características animales, como orejas, hocicos, colas y otras formas antropomórficas. En la historia de *Dragon Ball*, existen muchos personajes con apariencia de animales antropomórficos, como el **Rey Furry** (**Rey del Mundo** en la serie original), Oolong, Puar y otros habitantes del mundo de Goku, y se menciona en materiales complementarios que algunos de estos seres en realidad no pertenecen a una raza natural, sino que adquirieron su forma tras consumir Animalina o heredaron estas características de sus padres que la habían ingerido antes de su nacimiento. No está claro si esta transformación es automática o requiere varias generaciones para estabilizarse en la descendencia.



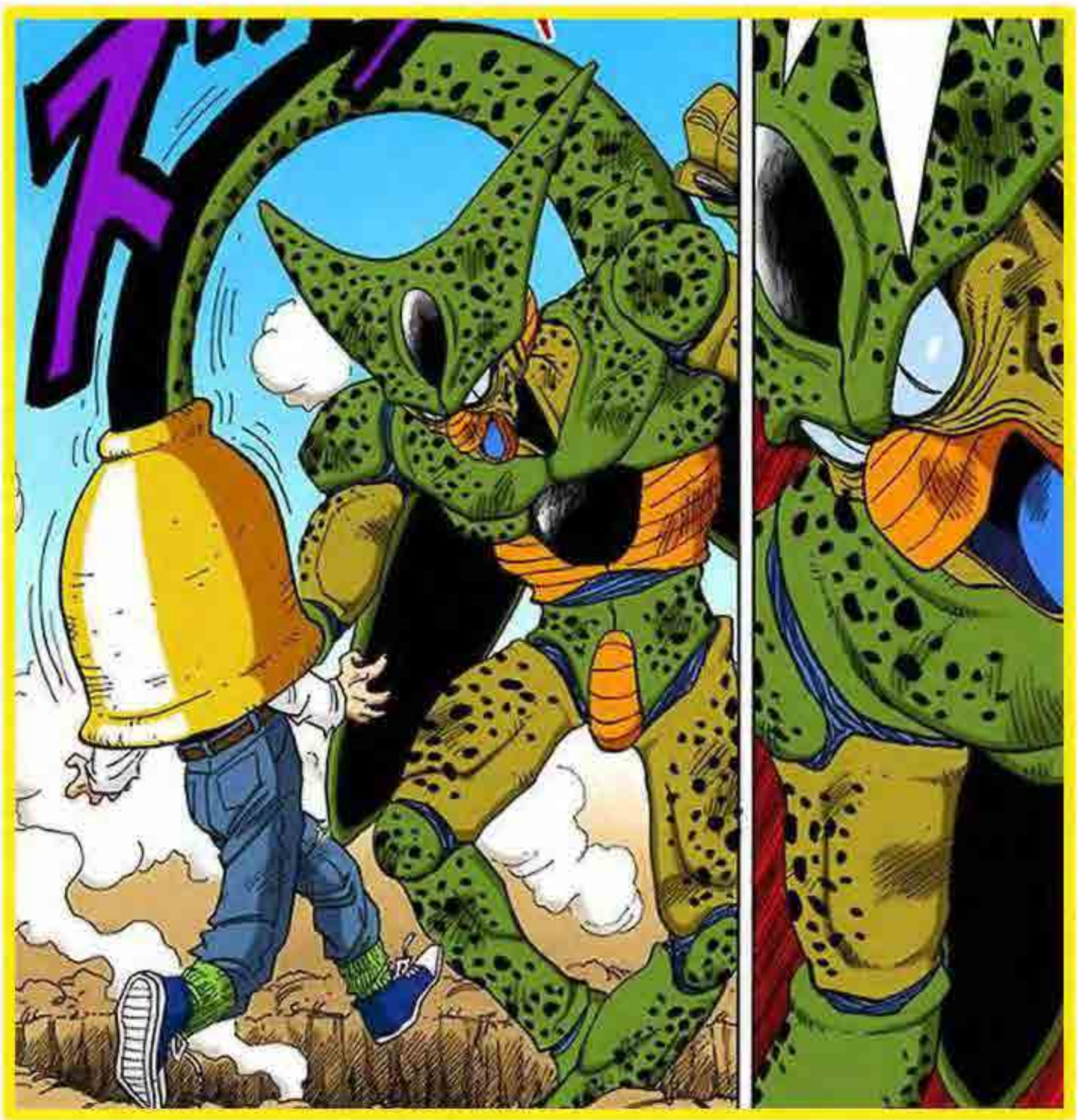
1105

La existencia de esta droga no se menciona explícitamente en el anime ni en el manga principal, pero sí en ciertas guías y material expandido sobre la serie. Su función parece ser la de explicar por qué en el mundo de *Dragon Ball* hay tantos personajes con apariencia animal conviviendo con humanos normales sin que se haga una distinción clara entre ellos. Esto sugiere que la transformación inducida por la Animalina es algo aceptado y común en la sociedad, lo que explicaría la falta de discriminación o segregación hacia los humanos con rasgos animales, quienes son vistos simplemente como otra variación de la humanidad. Además, en el videojuego *Dragon Ball Z: Kakarot (2020)*, que fue supervisado por Akira Toriyama y posteriormente confirmado como canónico en una entrevista oficial, se presenta una misión en la que se menciona la existencia de un antídoto capaz de revertir la transformación causada por la Animalina, lo que confirma que este cambio no siempre es irreversible y que, en algunos casos, quienes consumieron la droga pueden recuperar su apariencia humana original.



DRAGON BALL

c) Absorciones





c. ABSORCIONES

En el universo de *Dragon Ball*, la absorción es un recurso utilizado por varios personajes para aumentar su poder, robar energía y adquirir formas más poderosas, manifestándose de distintas maneras según el usuario. Aquí trataremos aquellos que provocan una transformación en sus organismos a raíz de dichas absorciones. Absorciones de poder, como las de los Androides 19 y 20, las detallaremos en el apartado dedicado a, precisamente, aquellos seres creados o mejorados tecnológicamente.

Cell es el bioandroide creado por el Dr. Gero y la supercomputadora de la Red Ribbon, diseñado con la capacidad de absorber la biomasa y el *ki* de otros seres vivos para incrementar su poder, así como de asimilar completamente a ciertos individuos clave para evolucionar a formas más avanzadas. Su técnica de absorción es uno de los métodos más letales vistos en *Dragon Ball*, ya que no solo le permite fortalecerse, sino que también es esencial para su transformación en su estado perfecto.

1106



Antes de aparecer, Cell deja pistas de su origen y sus pasos evolutivos muy cerca del lugar donde ataca por primera vez, dando pistas claras del tipo de ser que es.

Sufre dos cambios, antes de sus formas más conocidas, para poder alcanzar su forma absorbedora, primero en huevo y, posteriormente, en un tipo de larva evolutiva.

1107



Desde su aparición en su forma imperfecta, Cell demuestra su capacidad de absorción al utilizar su larga cola para perforar a sus víctimas e introducirlas en su cuerpo, reduciéndolas instantáneamente a energía pura que se suma a su fuerza vital. Esta habilidad la utiliza masivamente al llegar a la Tierra desde su línea temporal, donde comienza a absorber ciudades enteras y extermina

a miles de personas en cuestión de minutos. La forma en la que ejecuta esta absorción es aterradora, ya que deja tras de sí únicamente la ropa de sus víctimas, evidenciando que succiona hasta la última gota de su esencia vital, dejando completamente vacío el lugar donde ataca.

1108



1109



1110



Su primer gran aumento de poder se da al absorber enormes cantidades de seres humanos antes de encontrarse con Piccolo, quien en ese momento se había fusionado con Kami Sama. Aun con este poder obtenido, su objetivo principal no es solo aumentar su fuerza general, sino absorber a los androides 17 y 18, quienes habían sido diseñados como las piezas clave para completar su evolución. Cuando encuentra a los androides, se enfrenta a 17 y demuestra su superioridad con una notable diferencia de poder, logrando capturarlo con su cola y absorbiéndolo completamente en su cuerpo. Este evento marca su primera gran transformación, pasando de su **Forma Imperfecta** a su **Forma Semiperfecta**, donde su musculatura se expande y su rostro adquiere rasgos más humanos, además de aumentar drásticamente su poder. Sin embargo, antes de que pueda absorber a 18, aparece Vegeta en su nueva transformación de ***Super Saiyajin Dai Ni Dankai***, quien lo supera ampliamente. A pesar de la ventaja de Vegeta, la arrogancia del Saiyajin lo lleva a permitir que Cell busque a 18 para alcanzar su evolución final. Gracias a la interferencia de Krilin y la distracción generada por el ataque de Trunks, Cell logra alcanzar a la Androide 18 y la absorbe, completando su transformación en su **Forma Perfecta**.

Una vez en su forma perfecta, Cell alcanza un nivel de poder que rivaliza con los más fuertes de la época, superando fácilmente a Vegeta y Trunks. Sin embargo, su evolución no termina ahí, ya que, tras organizar los **Juegos de Cell**, entra en combate con Gohan, quien al alcanzar el



1111



1112



1113

Super Saiyajin 2 lo domina con facilidad. En un acto desesperado, Cell intenta autodestruirse al inflar su cuerpo hasta el punto de explotar, lo que lo lleva a ser transportado por Goku al planeta de Kaio Sama, donde se autodestruye y aparentemente muere. No obstante, esta explosión provoca un evento inesperado: la recomposición de Cell en un nuevo estado, conocido como su **Forma Súper Perfecta**. A pesar de haber vomitado a la Androide 18 durante su explosión, lo que en teoría debería haberlo regresado a su **Forma Semiperfecta**, su núcleo celular logra reconstruirlo en una versión aún más fuerte, gracias a la propiedad de regeneración que obtuvo del ADN de los namekianos, combinado con la habilidad Saiyajin de incrementar el poder tras sobrevivir a una muerte inminente. Este nuevo Cell posee un poder aún mayor, ya que su núcleo ha evolucionado más allá de sus límites previos, permitiéndole alcanzar un estado que rivaliza con el de Gohan en Super Saiyajin 2.

En esta **Forma Súper Perfecta**, Cell no solo recupera su fuerza, sino que también desarrolla la capacidad de generar un **Kamehameha Solar**, una técnica devastadora con suficiente poder para destruir la Tierra. En su batalla final contra Gohan, lanza este ataque con toda su energía, forzando a Gohan a responder con su propio

Kamehameha mientras estaba herido. Gracias a la ayuda de Goku desde el Otro Mundo y el apoyo de sus aliados, Gohan logra sobreponerse y desintegrar completamente a Cell, eliminando finalmente la amenaza de su absorción y sus evoluciones.

Majin Bu es uno de los seres más peligrosos de *Dragon Ball* debido a su capacidad de absorción, la cual no solo le permite aumentar su poder, sino también asimilar por completo las habilidades, conocimientos y características de sus víctimas. A diferencia de Cell, que absorbe la biomasa mediante su cola, Bu emplea una técnica más siniestra:



puede lanzar partes de su propio cuerpo como una sustancia viscosa que envuelve y atrapa a sus oponentes, absorbiéndolos en su interior e integrándolos en su estructura. Este método no solo incrementa su fuerza, sino que además cambia su apariencia, adaptándose físicamente según las habilidades de aquellos que asimila. A lo largo de la saga de *Majin Bu* en *Dragon Ball Z*, esta técnica se convierte en su principal medio de evolución, llevándolo a transformaciones cada vez más poderosas y a la adquisición de habilidades formidables.



Inicialmente, Bu aparece en su forma de **Majin Bu Gordo**, un ser infantil y aparentemente ingenuo, pero con un poder inmenso. Tras el ataque de dos humanos con un rifle a Satán y a Bee, el perro que se encuentra y cura Bu, su lado maligno despierta, lo que provoca la separación de su parte malvada en forma de **Bu Flaco**. Este nuevo Bu es despiadado y sin ninguna restricción moral, lo que lo lleva a enfrentarse a su versión gorda y absorberlo (comiéndolo en forma de galleta, otro modo de absorber de Bu), dando origen a **Super Bu**, quien es más delgado y musculoso, con un temperamento más agresivo y letal. Esta absorción marca el inicio de su fase

más estratégica, ya que a partir de este punto comienza a usar su técnica para fortalecerse de manera selectiva.



1116

Cuando Super Bu irrumpe en el **Templo Sagrado**, se encuentra con Piccolo, Goten y Trunks, quienes han estado entrenando para enfrentarlo. Para ganar tiempo, Piccolo lo guía a la Sala del Espíritu y el Tiempo, donde Goten y Trunks se fusionan en **Gotenks** y logran hacerle frente. Sin embargo, al ver que no puede vencerlos con facilidad, Bu utiliza su absorción por primera vez contra un guerrero importante: espera a que la fusión de Gotenks termine y lanza un trozo de su cuerpo para envolver a los niños, absorbiéndolos y convirtiéndose en **Super Bu con Gotenks**. Esta fusión no solo aumenta su poder de manera colosal, sino que también le otorga todas las habilidades de Gotenks, incluyendo su velocidad, fuerza y ataques característicos como los **Fantasmas Kamikazes**. Además, su apariencia cambia, adquiriendo los rasgos y el uniforme de Gotenks.



1117



1118

Más adelante, cuando Gohan, con su poder místico desbloqueado por el Kaioshin Anciano, supera ampliamente a Super Bu, este decide absorber a otro luchador más: envuelve a Piccolo y a Gohan en su masa viscosa y los asimila, transformándose en **Super Bu con Gohan**. Esta versión de Bu es la más poderosa hasta el momento, ya que combina



1119

la inteligencia táctica de Piccolo con la fuerza descomunal de Gohan, haciéndolo prácticamente invencible. Con este nuevo nivel de poder, Bu se convierte en una amenaza imparable para la Tierra y sus defensores.

Finalmente, cuando Goku y Vegeta llegan a la escena, se ven obligados a fusionarse en **Vegetto** para hacerle frente. Super Bu con Gohan es incapaz de igualarlos, por lo que intenta absorber a Vegetto también, pero es engañado, ya que Goku y Vegeta logran introducirse en su cuerpo y liberar a sus amigos absorbidos.



1120





1121



1123





1122

Al perder a Gotenks, Piccolo y Gohan, Bu regresa a su forma de **Super Bu original**, pero su poder sigue siendo inmenso. Al arrancar al Bu Gordo, que también estaba absorbido, entra en un estado de desesperación y comienza a sufrir una regresión en su estructura, lo que lo lleva a su transformación final: **Kid Bu.**

Curiosamente, aunque Kid Bu es el resultado de perder todas sus absorciones, su naturaleza pura y caótica lo hace incluso más peligroso que sus versiones previas. Si bien ya no posee las habilidades específicas de los guerreros que había absorbido, su instinto destructivo y su regeneración ilimitada lo convierten en un enemigo sumamente difícil de derrotar. Su absorción, que fue su mayor herramienta para incrementar su poder a lo largo de la saga, resulta ser también su debilidad, ya que, al depender tanto de la absorción de otros, al perder a sus víctimas se vuelve más inestable y retrocede a una versión más primitiva pero feroz.

Majin Bu es único entre los antagonistas de *Dragon Ball* porque su capacidad de absorción no solo le permite aumentar su poder, sino también modificar su propia personalidad y estrategias de combate, adaptándose a cada enemigo que enfrenta y, a cada víctima que absorbe.

Moro es uno de los villanos más aterradores y peligrosos de *Dragon Ball Super*, caracterizado por su capacidad de absorción de energía a gran escala, lo que lo convierte en una amenaza sin precedentes. A diferencia de otros personajes que absorben energía de manera individual, Moro tiene la capacidad de drenar la fuerza vital no solo de seres vivos, sino de planetas enteros, devorando su energía y dejándolos completamente estériles. Esta habilidad, derivada de su naturaleza mágica y su linaje como antiguo hechicero, le permite fortalecerse sin necesidad de entrenar ni combatir directamente, lo que lo hace especialmente difícil de enfrentar. Su primera demostración de este poder se da cuando escapa de la **Prisión Galáctica**, tras haber estado encerrado por millones de años por el Gran Kaioshin, y comienza a recorrer el universo buscando planetas para consumir. Su método de absorción es devastador: con solo extender su magia, puede extraer la energía vital de todos los seres vivos en su radio de alcance, debilitándolos hasta la muerte sin que puedan defenderse. Cuando se encuentra con Goku y Vegeta por primera vez en el planeta Namek, demuestra su superioridad drenando gradualmente su energía durante el combate, lo que lo hace casi invulnerable, ya que mientras más tiempo pasa, más fuerte se vuelve y más débiles quedan sus oponentes.

A medida que avanza su invasión, Moro perfecciona su técnica de absorción y la combina con su astucia. En un momento clave de la saga, se fusiona con su subordinado **73**, un androide con la habilidad de copiar poderes y técnicas de otros guerreros al sujetarlos del cuello. Esta fusión le permite acceder a una nueva forma en la que no solo puede seguir absorbiendo energía vital, sino que ahora puede copiar habilidades de luchadores poderosos como Vegeta y Piccolo, lo que lo vuelve aún más difícil de vencer. Con este



1124

nuevo poder, Moro alcanza un nivel de combate que lo pone a la par de los guerreros más fuertes del universo y continúa consumiendo planetas para seguir fortaleciéndose. En este punto, su ambición llega al extremo cuando decide absorber a **73** por completo, asimilando no solo su capacidad de copiar habilidades, sino también incrementando su fuerza base de forma descomunal. Esto lo lleva a su **Forma Final**, en la que alcanza un estado de poder superior a cualquier límite anterior, combinando su magia ancestral con las habilidades de combate adquiridas.

Sin embargo, Moro no se detiene ahí. En un acto de desesperación, al verse superado por Goku con el **Ultra Instinto**, toma la decisión más extrema de todas: fusionarse con la propia Tierra. Utilizando su magia, se integra con el planeta entero, convirtiéndose en un ser colosal cuya energía se expande sin límites. En este estado, Moro se vuelve prácticamente invencible, ya que su esencia está ligada al núcleo del planeta y cualquier



1125

intento de atacarlo pone en riesgo la estabilidad del mundo mismo. Su absorción llega a tal punto que incluso intenta extraer el poder divino de Goku, buscando obtener el **Ultra Instinto** para sí mismo. Sin embargo, esta fusión, primero con el poder de Merus y luego, con la Tierra, se convierte en su mayor debilidad, ya que su cuerpo no puede soportar la cantidad de energía que ha absorbido. Goku, con la ayuda de sus aliados, logra concentrar todo su poder en un único golpe que destruye el núcleo de Moro, eliminándolo por completo y restaurando la paz en el universo.

La absorción de Moro es una de las más letales en *Dragon Ball* debido a su capacidad de operar a nivel planetario y a su combinación con habilidades mágicas. A diferencia de otros villanos que dependen de absorber individuos para fortalecerse, Moro no tiene límites en la cantidad de energía que puede extraer, lo que lo convierte en una amenaza global. Su evolución desde un devorador de mundos hasta un ser fusionado con el planeta mismo demuestra el potencial destructivo de su técnica, consolidándolo como uno de los enemigos más formidables que han aparecido en la franquicia.

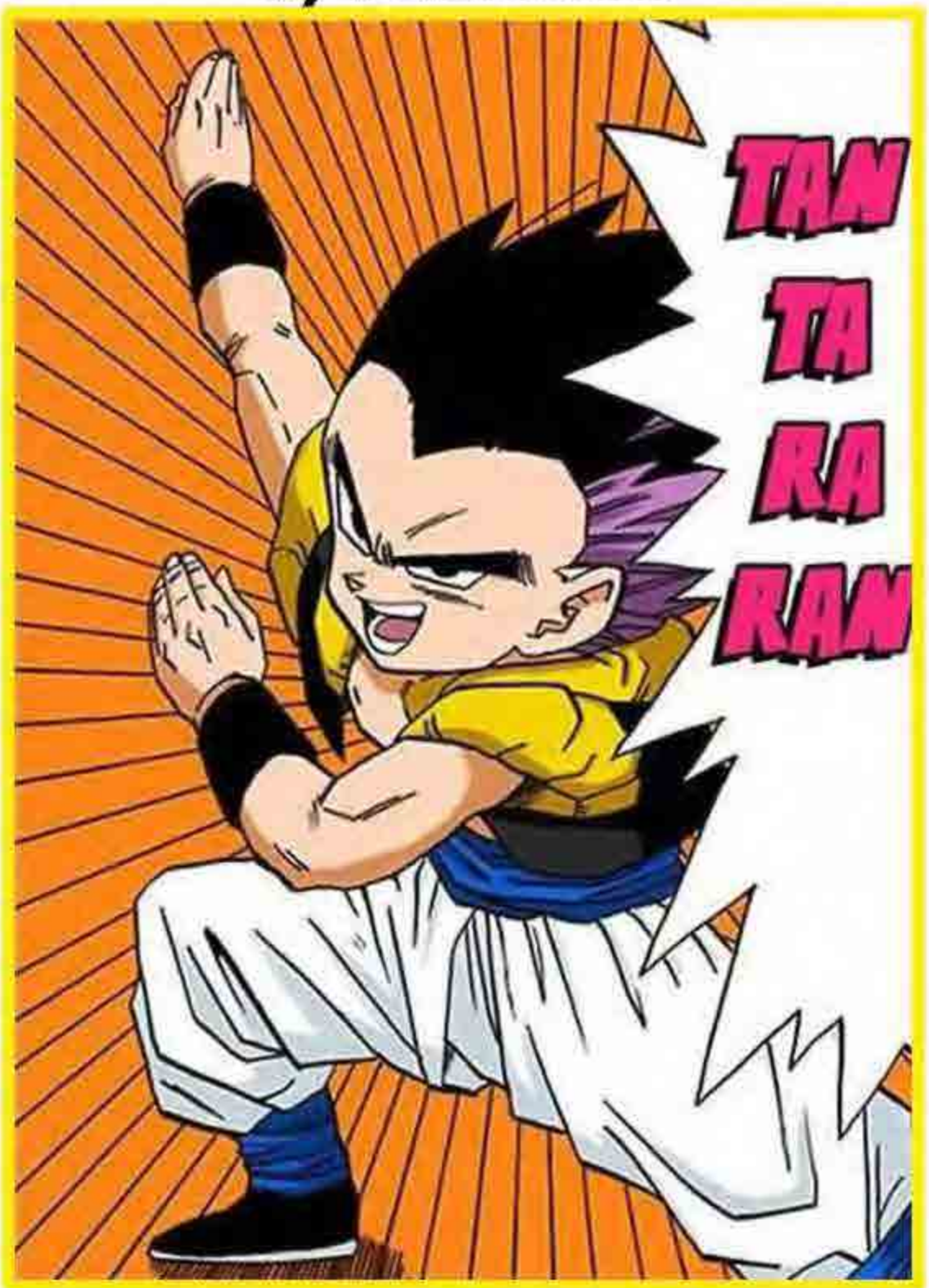


1126



DRAGON BALL

d) Fusiones





d. FUSIONES

Las fusiones en *Dragon Ball* han sido un recurso esencial para incrementar el poder de los personajes y enfrentar amenazas de niveles superiores, permitiendo que dos individuos combinen sus cuerpos, habilidades y poderes en un solo ser más fuerte. Existen dos métodos principales de fusión en la serie: la **Danza Metamor**, un arte marcial de los habitantes del Planeta Metamor, y los **Pendientes Pothala**, un artefacto sagrado de los Kaioshin que une a dos individuos de manera instantánea.



1127

La **Danza de la Fusión Metamor**, aprendida por Goku en el Otro Mundo, requiere que dos guerreros con niveles de poder similares realicen una coreografía perfectamente sincronizada y mantengan una cantidad de *ki* equilibrada, lo que da lugar a un nuevo guerrero con un tiempo límite de **30 minutos**. Sin embargo, si la fusión se ejecuta mal, puede resultar en versiones defectuosas como **Veku**, la fusión fallida de Goku y Vegeta en *Dragon Ball Z: ¡Fusión!*, donde el resultado es un luchador torpe, pasado de peso e inefectivo, **Gotenks Gordo** o, **Gotenks Flaco**. Los tres son fiascos de la fusión por haber ejecutado mal la danza.

Goku toma como compañero a Piccolo para mostrar cómo se debe hacer a Goten y Trunks en el Palacio de Kami Sama. Aunque ejecuten perfectamente la danza, no se fusionan, puesto que no poseen el mismo nivel de poder.



1128



1129



1130



1131

La primera fusión correcta mediante esta técnica en la serie es **Gotenks**, la unión de Goten y Trunks, quien, a pesar de su actitud arrogante e irresponsable, alcanza el **Super Saiyajin 3** y desarrolla ataques muy potentes para combatir a Super Bu, aunque su fusión suele disolverse en momentos críticos.

En la película *¡Fusión!* también se alcanza una danza satisfactoria entre Goku y Vegeta, además del fallo materializado en Veku. Una vez pasa el tiempo estipulado y vuelven a fusionarse, el guerrero que aparece es tan poderoso que en muy poco tiempo es capaz de desintegrar a Janemba, quien había estado apalizando a Goku, incluso, en su SSJ3. **Gogeta**, con pocos golpes y su técnica estrella, el **Castigador de Almas**, acaba un combate que para nada parecía fácil, tal es su diferencia de poder.



1132

Tiempo después, en *Dragon Ball GT*, la fusión Metamor reaparece con **Gogeta**, la fusión de Goku y Vegeta, quien, en su versión **Super Saiyajin 4**, demuestra un poder tan descomunal que juega con Omega Shenlong, aunque su exceso de confianza y actitud burlona lo distraen, provocando que la fusión dure mucho menos de los **30 minutos** habituales.



1133

En *Dragon Ball Super*, Gogeta hace su regreso en la película *Dragon Ball Super: Broly*, donde alcanza el **Super Saiyajin Blue** y se muestra superior a Broly en su estado más fuerte, dominando la pelea con ataques de energía masivos y técnicas de combate precisas como el **Castigador de Almas**, técnica que ya había usado en la película contra Janemba.



1134



1135

1136

Por otro lado, la fusión mediante los **Pendientes Pothala** es un método utilizado principalmente por los Kaioshin y permite una unión instantánea de dos seres que porten los pendientes en orejas opuestas. Aquí da lo mismo el nivel de poder. Sencillamente, se produce la fusión. **En el caso de los dioses, esta fusión es permanente**, mientras que **en los mortales** originalmente se creía que también lo era, aunque luego se reveló que **la duración es de una hora**, con la posibilidad de romperse antes si el usuario gasta demasiada energía. La primera fusión con esta técnica es **Vegetto**, la unión de Goku y Vegeta, quien aparece en *Dragon Ball Z* para enfrentar a Super Bu después de que este absorbiera a Gohan. Vegetto muestra un poder abrumador, incluso permitiéndose burlarse de su enemigo en combate, aunque decide dejarse absorber intencionalmente para rescatar a sus amigos dentro del cuerpo de Bu, momento en el que la fusión se deshace, revelando la limitación de tiempo para los mortales. En *Dragon Ball Super*, Vegetto reaparece durante la batalla contra **Zamasu fusionado**, cuando Goku y Vegeta utilizan los Pendientes Pothala del Kaioshin del Universo 7 para enfrentarlo. En esta ocasión, alcanzan la transformación **Super Saiyajin Blue**, logrando una fusión de poder descomunal que desafía la fusión de Zamasu, aunque la gran cantidad de energía utilizada acorta drásticamente la duración de la fusión, disolviéndose antes del tiempo límite. En esta misma saga, **Zamasu fusionado** es el resultado de la fusión entre **Zamasu inmortal** y **Goku Black**, quienes utilizan los Pothala para convertirse en un ser divino con una fuerza



1137



1138



1139

aplastante, que combina la regeneración ilimitada del Zamasu inmortal con la capacidad de combate de Goku Black. Sin embargo, debido a la imperfección de su fusión, su cuerpo empieza a mutar y deformarse, mostrando signos de inestabilidad hasta que es finalmente derrotado por Trunks con su **Espada de Ki**.

Otras fusiones importantes incluyen **Kibitoshin**, la unión entre el Kaioshin del Este y su asistente Kibito, quienes utilizan los Pothala en *Dragon Ball Z*, aunque más tarde en *Dragon Ball Super* encuentran una forma de separarse. También destaca **Kefla**, la fusión de **Caulifla y Kale**, las Saiyajin del Universo 6, quienes usan los Pothala durante el Torneo del Poder para combatir a Goku. Kefla demuestra una velocidad y un poder extremo, alcanzando el Super Saiyajin 2 y poniendo en serios aprietos a Goku, quien necesita usar el **Ultra Instinto Imperfecto** para derrotarla en el anime, mientras que en el manga cae derrotada junto a **Gohan**. Aunque su fusión dura poco debido a la cantidad de energía empleada, demuestra ser una de las fusiones más poderosas del torneo.

Fuera del canon, existen otras fusiones notables en videojuegos y medios alternativos. En ***Dragon Ball Fusions***, se introduce la **EX-Fusión**, un método similar a la Danza Metamor que utiliza anillos especiales para fusionar a dos personajes sin importar la diferencia de tamaño o poder. Además, en el manga ***Dragon Ball Heroes***, aparecen fusiones inéditas.

En esa misma línea, hay una auténtica legión de fusiones, que exponemos en el listado de uniones.



DRAGON BALL

e) Uniones/Asimilaciones





e. ASIMILACIONES



La asimilación es un modo de fusión que únicamente pueden llevar a cabo los namekianos. Faltaría saber si Cell, que tiene células de Piccolo, podría también (pero, es una suposición como si puede convertirse en Ozaru o si puede alcanzar el estado Golden o Black, de Freezer).

Lo cierto es que, si dos namekianos están plenamente de acuerdo, pueden llevar a cabo la asimilación, que consiste en una unión de dos individuos en uno solo.

Vemos este recurso por primera vez en Namek, **cuando Piccolo encuentra a Nail**, moribundo, quien le ofrece su ayuda para incrementar la fuerza, simplemente poniéndole su mano encima. El poder del ser resultante se multiplica, elevando notablemente el original de ambos. Se estima que Piccolo, al llegar a Namek desde el planeta de Kaio Sama, tenía entre 100.000 y 200.000 unidades. Nail tenía 42.000. Cuando se produce la asimilación, Piccolo cuenta, aproximadamente, con 1.200.000 unidades, por lo que el **factor de multiplicación oscilará entre 6 y 12**.

Cuando Piccolo accede finalmente a unirse con Nail, el cuerpo de este se pone a brillar intensamente para, poco a poco, ser convertido en energía que entra por la mano en el cuerpo de Piccolo. Sin embargo, Piccolo le advierte de que, en

1140





1141

caso de desagradarle su presencia o si distorsiona su personalidad, le expulsará. Esto se debe a que, al parecer, las asimilaciones namekianas se pueden revertir (o, de un solo ser, dividirse en dos, fisionándose, como ocurrió con Kami y Piccolo Daimaoh).

Lo que sucede es que, en el caso de la unión entre Piccolo y Kami, cuando se constata la amenaza que supone Cell y la necesidad de enfrentarlo rápidamente, se afirma que, de suceder, **nunca más podrá volverse a dividir**, puesto que el factor de división, originalmente, era la maldad expulsada por parte de Kattatsu Jr. pero, en el momento de la unión, Piccolo Jr. ya no tenía la maldad que sí tenía su padre (o su anterior encarnación) por lo que no habría vuelta atrás.



1142

Es por ello que, en principio, tanto **Kami Sama como Piccolo** eran reacios a unirse, si bien es Piccolo quien se da cuenta de que han de atajar el problema de los androides y da el paso, yendo al encuentro de Kami Sama, siendo este más reacio (aunque, en el fondo, Piccolo no hubiese querido tener que volverse a unir, ya que detesta a Kami Sama.

El procedimiento es idéntico al de Nail. La base de la unión, en este caso, de nuevo, es Piccolo, mucho más fuerte y joven que Kami Sama. Este asegura que, con su asimilación, le otorgaría una enorme cantidad de fuerza adicional y, desde luego, vastísimos conocimientos.



1143

Kami Sama, aunque es mucho más débil que Piccolo, lo abruma con una repentina liberación de *ki*, en su totalidad.

La última expresión del anciano namekiano es la de quien, en su esfuerzo por liberar todo su poder, se ve superado por este hecho, liberando incluso su cuerpo y espíritu, que se ven introducidos en su nuevo y poderoso cuerpo, a modo de huésped.

En el anime se exhibe una luminosidad alrededor del cuerpo y sonido de alto voltaje eléctrico, dando a entender rápidamente que el nuevo ser que se ha creado (o, mejor dicho… el ser que se ha reunido, con el añadido de Nail desde Namek) resulta tremendamente poderoso.

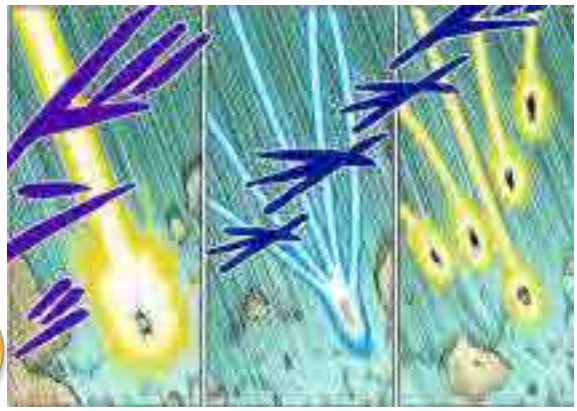


1144

Hay una última asimilación en el manga de *Dragon Ball Super* que, además, resulta un guiño a *Dragon Ball Multiverse,* un fan manga donde ya se había explorado anteriormente la posibilidad que vamos a comentar en la figura de Gast: La asimilación múltiple en un solo cuerpo. En el fan manga, los namekianos optan por unirse a Nail, quien actúa como base por ser el namekiano más poderoso. Gracias a esto, derrotan a Freezer y crean un ser ultra poderoso.

En *Super* tenemos una idea similar: Los namekianos, ante la amenaza de Moro, deciden unirse en un solo cuerpo para crear al **Mesías Namekiano**. Se asimilarán los guerreros más fuertes del planeta en un





1145





1146

solo cuerpo para, de esta manera, poder derrotar al Devorador de Planetas. Moori asegura que son varias decenas los namekianos que se van a unir para controlar esta amenaza, concretamente, todos aquellos namekianos que sepan pelear.

La opción parecía muy prometedora, ya que se trataba de una multiplicación de poder exponencial. Recordemos que el factor de multiplicación de Nail con Piccolo fue de entre 6 y 12 veces. Si se unen varias decenas de namekianos, por débiles que pudieran resultar, el guerrero que quedaría como producto de estas asimilaciones dispondría de un poder descomunal.

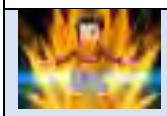
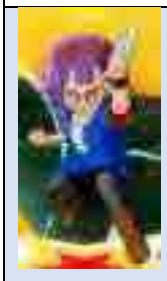
Sin embargo, en el primer envite del Masías, Moro lo aniquila fácil y despiadadamente. Tal es la magnitud de su poder.

Tal vez, atacando a seres enormemente poderosos, como quizá Freezer o el propio Cell, podría haber obtenido algún buen resultado. No obstante, el nivel de Moro es tan abrumador que solamente con el nivel de los Dioses se le puede hacer frente. Como ya hemos visto, Goku únicamente puede derrotarlo con la proyección de *ki* del Ultra Instinto, y gracias a la ayuda de Vegeta y su técnica aprendida en Yadrat para, forzadamente, separar el espíritu o energía adquirida por un ser de otro ser.



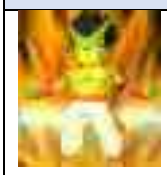
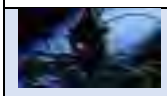
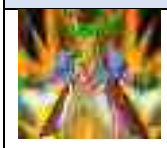
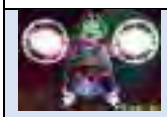
f. LISTADO COMPLETO DE UNIONES

En la serie, las OVA, los videojuegos y Spin-Off de Toei Animation

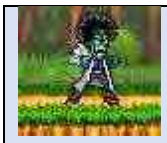
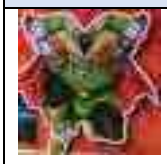
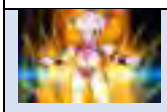
	Fusión	Personaje 1	Personaje 2	Tipo de Unión
	Aca	Avo	Cado	Unión
	Agnilasa	Paparoni	Koicealeta	Fusión Androide
	Agnilasa (manga)	Koitsukai	Pancea + Boraleta + Paparoni + Nigrissi	Fusión Androide
	Androide Número 1617	Androide Número 16	Androide Número 17	Fusión-EX
	Androide Número 1718	Androide Número 17	Androide Número 18	Fusión-EX
	Androide Número 1920	Androide Número 19	Dr. Gero	Fusión-EX
	Arale Número 18	Arale Norimaki	Androide Número 18	Fusión-EX



	Barlot	Bardock	Son Goku	Fusión-EX
	Billswhis	Bills	Whis	Fusión-EX
	Brapan	Bra	Pan	Fusión-EX
	Burce	Burter	Jeice	Fusión-EX
	Cellin	Cell	Krilin	Absorción
	Cell Número 17	Cell	Androide Número 17	Fusión-EX
	Cell Perfecto	Cell Semi Perfecto	Androide 18	Absorción
	Cell Semi Perfecto	Cell Imperfecto	Androide 17	Absorción

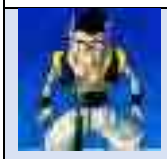
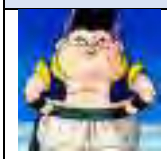
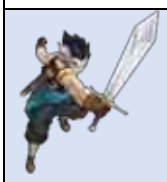
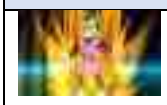
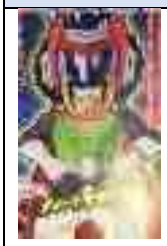
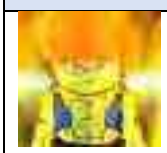
	Cellza	Cell	Freezer	Fusión-EX
	Chaohan	Chaoz	Tenshinhan	Fusión-EX
	Chaoldo	Chaoz	Gurdo	Fusión-EX
	Chaoman	Chaoz	Saibaiman	Fusión-EX
	Colohan	Piccolo	Son Gohan	Fusión-EX
	Cooler Núcleo	Cooler	Big Gete	Fusión Androide
	Daccolo Daimao	Dabra	Gran Rey Demonio Piccolo	Fusión-EX
	Damira	Dabra	Mira	Fusión-EX
	Den-Goku	Son Goku	Dende	Pothala
	Dodorbon	Dodoria	Zarbon	Fusión-EX
	Fooler	Freezer	Cooler	Fusión-EX

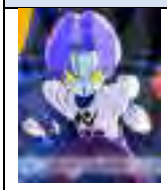
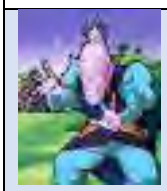


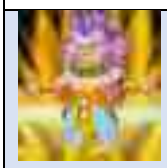
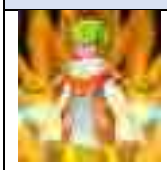
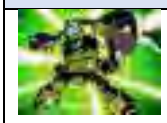
	Fusión de Piccolo y Dr. Mashirito	Piccolo	Dr. Mashirito	Fusión-EX
	Ginyuman	Ginyu	Gran Saiyaman (Son Gohan)	Fusión-EX
	Ginyuzer	Ginyu	Freezer	Fusión-EX
	Gogeta	Son Goku	Vegeta	Fusión Metamor
	Gogeta flaco (fusión fallida)	Son Goku	Vegeta	Fusión Metamor
	Gogeta-EX	Son Goku	Vegeta	Fusión-EX
	Gogeta Xeno	Goku Xeno	Vegeta Xeno	Fusión Metamor
	Gohanks del Futuro Alternativo	Gohan del Futuro	Trunks del Futuro	Fusión Metamor

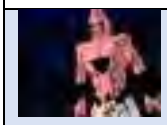
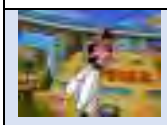
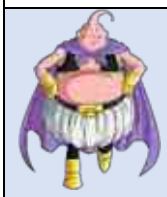
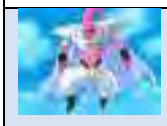
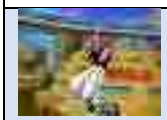


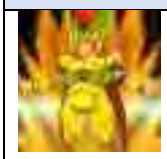
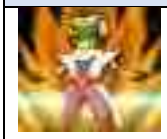
	Gohanks-EX	Son Gohan	Trunks	Fusión-EX
	Gohanks Xeno	Gohan Xeno	Trunks Xeno	Fusión Metamor
	Gomasu	Zamasu	Son Goku	Fusión-EX
	Gorilin	Son Goku	Krilin	Fusión-EX
	Gorills	Son Goku	Bills	Fusión-EX
	Gotán	Son Goku	Mr. Satán	Pothala
	Gotenks	Son Goten	Trunks	Fusión Metamor

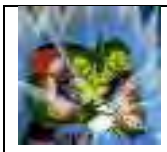
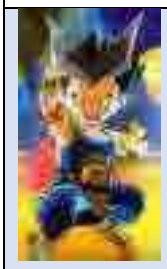
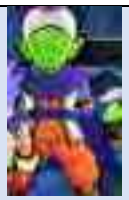
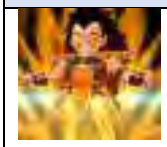
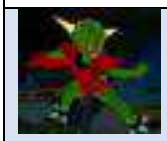
	Gotenks-EX	Son Goten	Trunks	Fusión-EX
	Gotenks flaco (fusión fallida)	Son Goten	Trunks	Fusión Metamor
	Gotenks gordo (fusión fallida)	Son Goten	Trunks	Fusión Metamor
	Gotenks Xeno	Goten Xeno	Trunks Xeno	Fusión Metamor
	Gran Jaco	Gran Saiyaman (Son Gohan)	Jaco	Fusión-EX
	Gran Saiyaman 12	Gran Saiyaman (Son Gohan)	Gran Saiyaman 2 (Videl)	Fusión-EX
	Gran Satanman	Gran Saiyaman (Son Gohan)	Mr. Satán	Fusión-EX
	Gryll Falso	Commeson	Gryll	Absorción
	Guroose	Gurdo	Jeice	Fusión Metamor

	Janembu	Janemba	Kid Bu	Fusión-EX
	Janks	Jaco	Trunks del Futuro Alternativo	Fusión-EX
	Kamioran	Kamin	Oran	Unión
	Kefla	Kale	Caulifla	Pothala
	Kaioshin Anciano	Kaioshin Anciano de Joven	Bruja	Pothala
	Kaioshin Anciano del Futuro	Kaioshin Anciano de Joven del Futuro	Bruja del Futuro	Pothala

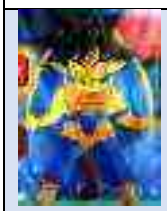
	Karoly	Goku	Broly	Fusión-EX
	Karoly Black	Goku Black	Broly	Fusión-EX
	Kibillsshin	Kibitoshin	Bills	Fusión-EX
	Kibicoloshin	Kibitoshin	Piccolo	Fusión-EX
	Kibitoshin	Kibito	Kaioshin	Pothala
	Koicealeta	Koitsukai	Pancea+Boraleta	Fusión Androide
	Krigohan	Krilin	Gohan	Fusión-EX
	Kuhan	Goku	Gohan	Fusión-EX

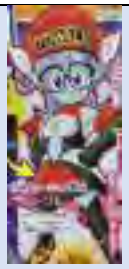
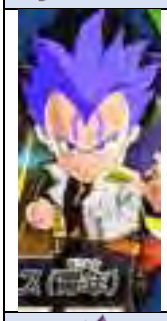
	Máquina unida	Máquina de Pilaf	Máquina de Shu	Fusión Androide
	Majin Bu (Babidi)	Majin Bu	Babidi	Absorción
	Majin Bu (Cell)	Majin Bu	Cell	Absorción
	Majin Bu (Dabra)	Majin Bu	Dabra	Absorción
	Majin Bu (Freezer)	Majin Bu	Freezer	Absorción
	Majin Bu (Kaioshin del Sur)	Majin Bu	Kaioshin del Sur	Absorción
	Majin Bu (Kaioshin Supremo)	Majin Bu	Kaioshin Supremo	Absorción
	Majin Bu (Kibitoshin)	Majin Bu	Kibitoshin	Absorción
	Majin Bu (Piccolo)	Majin Bu	Piccolo	Absorción
	Majin Bu (Tenshinhan y Yamcha)	Majin Bu	Tenshinhan Yamcha	Absorción
	Majin Bu	Majin Bu	Vegeta	Absorción

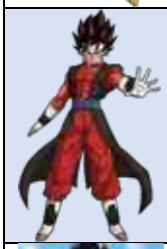
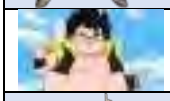
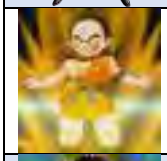
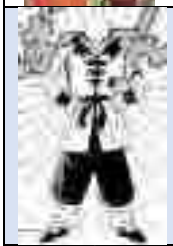
	Majin Satán	Majin Bu	Satán	Fusión-EX
	Mesías Namekiano	Decenas de namekianos	Decenas de namekianos	Asimilación Namekiana
	Natz	Nappa	Raditz	Fusión Metamor
	Nuevo Super 17	SúperAndroide 17	Androide 18	Fusión Androide
	Número 16 Perfecto	Cell	Androide 16	Fusión-EX
	Pandel	Pan	Videl	Fusión-EX
	Piccohan	Piccolo	Paikuhan	Fusión-EX
	Piccolo	Piccolo Jr.	Nail	Asimilación Namekiana

	Piccolo (Kattatsu Jr.)	Piccolo	Kami Sama	Asimilación Namekiana
	Pinita	Pinich	Vegeta	Fusión-EX
	Pirilin	Piccolo	Krilin	Fusión Metamor
	Prilin-EX	Piccolo	Krilin	Fusión-EX
	Rappa	Raditz	Nappa	Fusión-EX
	Recurter	Recome	Burter	Fusión Metamor
	Recurdo	Recome	Gurdo	Fusión-EX
	Saibairey	Saibaiman	Varios Saibaiman	Unión
	Super Androide 13	Androide 13	Comp. 14+15	Fusión Androide

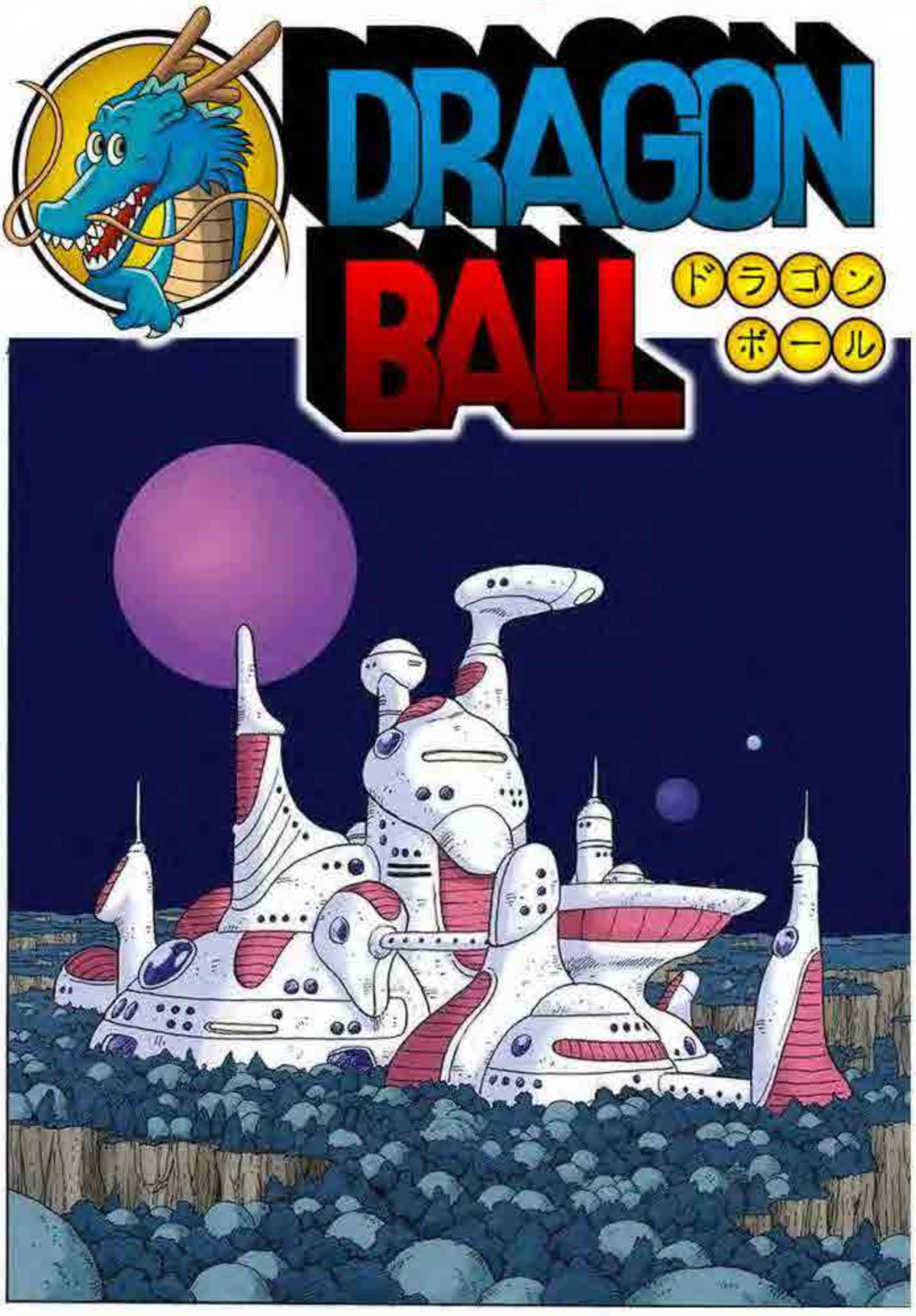


	Super Bu	Majin Bu Gordo	Majin Bu Flaco	Absorción (Digestión Galleta)
	Super Bu (Gotenks)	Super Bu	Gotenks	Absorción
	Super Bu (Son Gohan)	Super Bu	Son Gohan	Absorción
	Super Mega Cañón Sigma	Nezi	Biz+Ribet	Fusión Androide
	Super Ub	Ub	Majin Bu	Unión
	Super 17	Androide 17	Androide 17 Inf.	Fusión Androide
	Sixingku	Si Xing Long	Goku	Fusión-EX
	Taks	Tapion	Trunks del Futuro	Fusión-EX

	Towale	Towa	Arale	Fusión-EX
	Towane	Towa	Gine	Fusión-EX
	Trunks-EX	Trunks	Trunks del Futuro	Fusión-EX
	Tutz	Turles	Raditz	Fusión-EX
	Vegeks Xeno	Vegeta Xeno	Trunks Xeno	Fusión-EX
	Vegenks	Vegeta	Trunks del Futuro	Fusión-EX
	Vegeta Falso	Commeson	Vegeta	Absorción

	Vegetto	Goku	Vegeta	Pothala
	Vegetto Xeno	Goku Xeno	Vegeta Xeno	Pothala
	Veku (fusión fallida, gordo)	Goku	Vegeta	Fusión Metamor
	Yamhan	Yamcha	Tenshinhan	Fusión Metamor
	Yamhan-EX	Yamcha	Tenshinhan	Fusión-EX
	Yamhan flaco (fallida)	Yamcha	Tenshinhan	Fusión Metamor
	Yamta	Yamcha	Vegeta	Fusión-EX
	Yamz	Yamcha	Chaoz	Fusión-EX
	Zamasu Pothala	Zamasu Inmortal	Goku Black	Pothala

Capítulo 14: Arquitectura y tecnología





14- ARQUITECTURA Y TECNOLOGÍA

La arquitectura en *Dragon Ball* es un reflejo del mundo diverso y expansivo en el que se desarrolla la historia, con una gran variedad de estilos que combinan influencias tradicionales chinas y japonesas, elementos futuristas, estructuras inspiradas en la ciencia ficción y diseños únicos que enfatizan la naturaleza fantástica de su universo.

En la Tierra, la arquitectura varía enormemente según la región y la civilización, destacándose las **Cinco Grandes Capitales**, que presentan edificios de formas esféricas y tecnología avanzada, reflejando un estilo futurista característico de la ciencia ficción, con materiales ultra resistentes y la capacidad de poder edificar en vertical y optimizar el espacio, lo que elimina la necesidad de construir en el sentido convencional.



Las grandes ciudades del mundo de *Dragon Ball* presentan un diseño singular, caracterizado por rascacielos cilíndricos o esféricos, con superficies lisas y ausencia de aristas pronunciadas, lo que otorga a los paisajes urbanos una apariencia futurista y altamente desarrollada. Estas ciudades suelen organizarse en sectores, con grandes espacios abiertos y avenidas anchas, priorizando la movilidad eficiente. Un elemento clave en su urbanismo es el uso de carreteras elevadas, que se desplazan en túneles flotantes o sobre soportes aéreos, eliminando intersecciones y reduciendo la congestión vehicular. Este sistema de tránsito, visto en ciudades como la **Ciudad del Oeste**, permite la circulación fluida de vehículos aéreos y terrestres, integrándose con una red de transporte sin semáforos ni cruces convencionales, reflejando un avance en la ingeniería

1149



1150



1151



1152



1153



del tráfico. Además, las edificaciones en estas metrópolis suelen contar con cúpulas en sus techos y ventanales panorámicos, sugiriendo un énfasis en la iluminación natural y la eficiencia energética. **En las zonas rurales**, como también vimos, las construcciones son más modestas, muchas de ellas sin salir de la estructura semiesférica de los edificios y, con alguno elevado, con forma de *chupachups*.

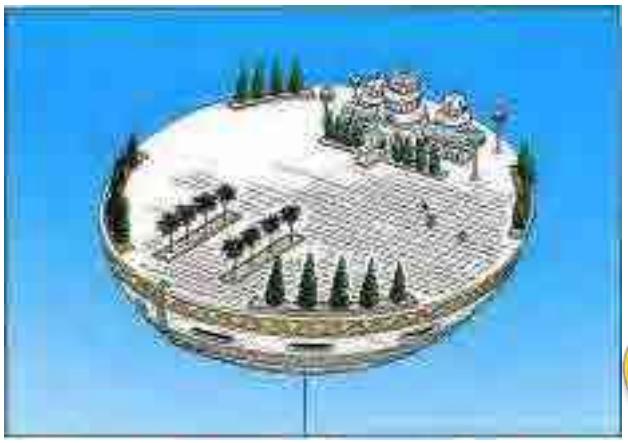
En las zonas con rasgos orientales hay edificaciones que nos recuerdan a pagodas o pequeños templos budistas. También las casas son construidas con ese mismo espíritu. En las zonas con inspiración islámica, los edificios también guardan parecidos más que razonables con el tipo de arquitectura afín en nuestro mundo real.

La base del Ejército Red Ribbon, por otro lado, muestra una arquitectura de carácter militarista e industrial, con edificios de formas cúbicas y fábricas con grandes estructuras metálicas, transmitiendo una sensación de dominio y opresión, reforzada por la ausencia de elementos decorativos o de convivencia, ya que la prioridad de estos espacios es la producción de armamento y la logística militar. Barracones, hangares, torretas y fortificaciones dan cuenta de que en el mundo de *Dragon Ball* también cuentan con un estilo muy similar al nuestro en ese tipo de menesteres.

En contraste, **el Templo de Kami Sama o la Torre de Karin** presentan una arquitectura más tradicional, inspirada en la cultura asiática, con templos flotantes de diseño simétrico, techos curvados y pilares decorados con motivos sagrados, evocando la estética de los templos budistas y taoístas.



1154



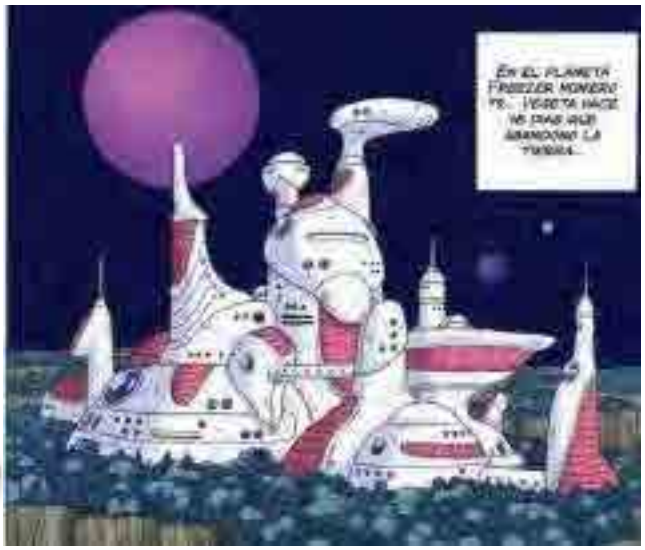
1155

Estos lugares, además, enfatizan la elevación en sus diseños, con estructuras construidas en las alturas, lejos de la humanidad, acentuando la separación del mundo terrenal y el acceso al conocimiento superior.





1156



1157

Fuera de la Tierra, la arquitectura toma un giro aún más radical, con planetas como **Namek** presentando una estética orgánica, con casas esféricas monocromáticas y con ventanas visibles en forma de óculos, integradas perfectamente con el entorno natural del planeta, transmitiendo una sensación de armonía y simplicidad.

Están construidas a base de una especie de adobe y, en algún caso, llevan aparejadas un componente mágico o tecnológico, no se puede llegar a distinguir, mediante el cual, por ejemplo, sus puertas levitan y se abren o cierran sin bisagra ni picaporte, sino a la orden de una voz determinada.

En el caso del **Imperio de Freezer**, las estructuras espaciales como los edificios en sus planetas o su cuartel general presentan un diseño



biomecánico, con formas curvadas y texturas que parecen fusionar elementos metálicos con aspectos orgánicos, reflejando la frialdad y la supremacía de la tecnología de su ejército. Los edificios, por la tonalidad blanca y en algunos motivos, estriada, con elementos rosáceos, parecen incluso extensiones o extremidades del mismísimo Freezer, puesto que la estética guarda parecido, incluso, con su Emperador.

Se adaptan las zonas del entorno a la necesidad organizativa castrense ya que, no lo perdamos de vista, se trata de una organización militar donde todo edificio que se nos muestra, equipamiento o plataforma obedece a una utilidad por parte del ejército de Freezer.



Asimismo, **en el Más Allá**, lugares como **el Palacio del Rey Enma y los templos de los Kaioshin, Zuno o Zeno Sama** tienen una arquitectura de inspiración mitológica, con elementos tradicionales, puertas monumentales y detalles dorados o coloridos que resaltan la majestuosidad de los dioses. Este diseño contrasta con la infraestructura del infierno, donde se observan construcciones más sombrías, con estructuras de apariencia rocosa y puertas de hierro, evocando una sensación de confinamiento y castigo eterno.

La tecnología en *Dragon Ball* es uno de los aspectos más fascinantes de su universo, ya que no solo define el estado de las diferentes civilizaciones, sino que también influye en la manera en que los personajes interactúan con el mundo que los rodea y, obviamente, los demás personajes. Desde la Tierra hasta el Imperio de Freezer, pasando por Namek, el Más Allá y el Reino de los Dioses, cada cultura ha desarrollado tecnologías únicas adaptadas a sus necesidades y estilos de vida.

En la Tierra existen múltiples avances científicos que, en la época que se dibujaron, eran todavía ciencia ficción, empezando en nuestros días a ver cumplidas esas tecnologías

1162



visionarias por parte de Toriyama. Un aspecto clave de la tecnología terrestre es el uso de **inteligencias artificiales y sistemas computacionales avanzados**, como los robots domésticos, que desempeñan funciones similares a los asistentes personales, realizando tareas de mantenimiento, seguridad y soporte técnico. También existen **sistemas de biotecnología**, como los tanques de génesis, desarrollados en instalaciones como el laboratorio del Dr. Gero, del Ejército Red Ribbon, que permiten la compilación celular de determinados seres, como Cell. Otro punto clave en la Tierra es el uso de tecnología médica y quirúrgica avanzada, como la utilizada para transformar a humanos en androides, de nuevo, gracias al conocimiento e ingenio del Dr. Gero, quien logró modificar cuerpos orgánicos para integrar componentes mecánicos y sistemas de energía infinita, creando seres como los Androides 17 y 18, como comentaremos.

1163



1164



Sin embargo, la mayoría de los elementos tecnológicos que podemos ver en la serie son **compatibles con los de nuestro mundo**, teniendo pantallas analógicas, digitales, cámaras fotográficas, videocámaras, armas de fuego, armas blindadas, aviones, cohetes a reacción, submarinos, máquinas de radiografías y resonancias magnéticas.

1165





1166

1167



1168



1169



Por supuesto, utilidades simples, como el teléfono, los automóviles o una computadora hacen identificarse fácilmente al espectador con este mundo, tan cercano al nuestro. En cambio, existen tecnologías más avanzadas que ofrecen un punto futurista, como las naves voladoras, los coches flotantes, GPS en tiempo real, faxes por satélite a color… (como decimos, algunas de estas tecnologías extrañas a inicios de los 90 ya son una realidad…).

Sin embargo, el hito tecnológico de la serie lo alcanzan cuatro personas (o grupo de ellas) que, de manera separada y paralela, llegan a una conclusión semejante para construir la herramienta que da sentido a toda la aventura: **El Radar del Dragón**.

Se trata de un paqueño instrumento electrónico que es capaz de registrar y señalar, por cuadrantes, la situación exacta de las Bolas de Dragón. Esto es posible gracias a que el radar detecta la radiación que emiten las Bolas y pasa esa detección a la pantalla.

1170



La primera que alcanza el modo de poder encontrarlas es Bulma, un genio tecnológico a sus 16 años, hija del Dr. Brief, otro genio, propietario y fundador de la Capsule Corp. Es, de todos los diseños existentes, el más menudo y compacto de todos. Es, también, el más avanzado y exacto de los existentes, según dice la Comandante Violet, de la RR.

La Red Ribbon, precisamente, y su equipo de científicos e investigadores alcanzan una solución semejante a lo hora de construir un radar propio, aunque no se trata de una miniatura, sino toda una pantalla gigante que se encuentra en la Sala de Mando de su cuartel general. En ella aparece el mapa del mundo y, sobreimpresionadas, las Esferas del Dragón. Cabe destacar que los científicos que llegan a construir el radar son, una vez culminada su obra, ejecutados.

1171





1172

1173

Otro de los que es capaz de rehacer, además desde cero y con piezas de un viejo avión, es **Turbo, el hijo de Sembei Norimaki** (el Dr. Slump, quien es un genio, creador de Arale). Su padre, aun siendo un verdadero prodigio en cuanto a conocimiento tecnológico, ve muy complicado poder reparar el radar que llevaba Goku consigo. Turbo, que es un genio y además posee capacidades especiales (puede volar y controlar objetos a distancia, como hace Chaoz, con sus poderes telequinéticos), repara el dispositivo y hace ver que ha sido su padre, para darle satisfacción por haber solventado algo tan complicado. El General Blue roba este radar reparado y entonces, Turbo, construye desde cero un nuevo radar con piezas de la aeronave de la familia, acordándose del diseño y los componentes, que solamente había contemplado unos instantes.

El bebé asegura que lo había podido analizar con todo detalle, ofreciéndole a Goku una solución idéntica a la que Blue había robado.

El siguiente que es capaz de detectar las Bolas de Dragón y marcar en un mapa su localización tiene dos versiones de su invento. Una, en la serie y, la otra, en la OVA *Dragon Ball: Aventura Mística*. Se trata de otro de los cerebros más geniales del la Tierra y, paradójicamente, uno de los que peor suerte han tenido: Pilaf (y su banda).



1174

En la versión de la serie es Pilaf quien libera a Piccolo de su cautiverio (por cierto, la olla eléctrica en que fue encerrado, que hemos puesto de ejemplo como un elemento tecnológico y que, tiene unos doscientos años, notando que el *Dragon Ball* la tecnología apenas avanza en ese periodo de tiempo). No solamente es que lo libera, sino que, además, le ofrece disponer y gobernar su fortaleza voladora, una aeronave de gran tonelaje y dimensiones. En ella, **Pilaf despliega un radar con forma de globo terráqueo** y, en él, aparecen las Bolas de Dragón. El desenlace con Pilaf es el previsible: él, Shu y Mai acaban siendo defenestrados por la borda de la nave.



1175

La otra versión es aquella en la que la banda de Pilaf, nada más comienza la OVA, entrega con éxito el **Radar del Dragón en perfecto funcionamiento al Imperio de Mifan**, concretamente, al Ministro Tsuru, su hermano, el asesino Tao Pai Pai y su aprendiz, Tenshinhan, el guardaespaldas personal del Emperador Chaoz.

El concepto es muy similar al del radar de la Red Ribbon. Un gran mapamundi en pantalla que se despliega si es necesario, aunque con los rebordes redondeados. El final de la Banda de Pilaf aquí no es tan amable como con Piccolo (irónicamente), puesto que Tao Pai Pai da buena cuenta de ellos.



1176

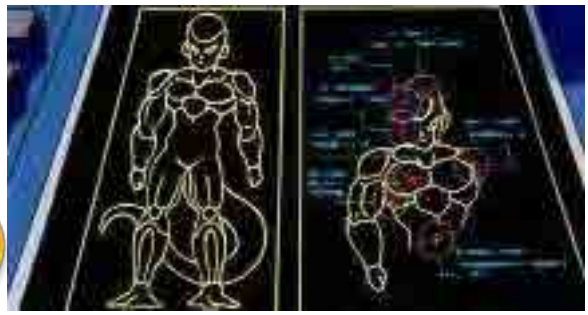
En Namek, la tecnología es menos agresiva y se orienta hacia la armonía con la naturaleza. Puede que posea un componente mágico, sin duda, aunque esto podría ser un recurso tecnológico también.

En el propio planeta no se pueden observar estructuras avanzadas, ni fábricas, generadores energéticos ni nada por el estilo. Sin embargo,

el hecho de que exista la nave con la que Kattatsu envió a su hijo a la Tierra da qué pensar sobre el estado de desarrollo de la tecnología en Namek. Resulta que los namekianos son capaces de crear **naves espaciales que surcan la Galaxia**, de una punta a otra, en muy corto espacio de tiempo. Además, los sistemas de control son altamente eficaces, puesto que funciona por voz. La apertura de puertas u otros elementos de los edificios con una orientación tecnológica semejante nos dan a entender que los namekianos poseen los conocimientos tecnológicos suficientes para hacer muchísimo más de lo que hacen, pero, sin embargo, **prefieren vivir en comunión con la naturaleza**, no explotando ese tipo de recurso salvo imperiosa necesidad, como en el caso del cataclismo que amenazó Namek y que dejó únicamente al Saichoro como superviviente. Es por ello que sugiere un nivel de control energético y tecnológico superior al de la mayoría de las civilizaciones.

El Imperio de Freezer, por otro lado, es una sociedad tecnológicamente superior, basada en la conquista y el dominio de razas más débiles.

1177





1178

Una de sus áreas más avanzadas es la **ingeniería biológica**, evidenciada en la intervención que vemos tras el arco de Namek, con todas las modificaciones y reparaciones que sufrió el mismísimo Freezer, que incluyen mejoras cibernéticas y adaptaciones robóticas para sobrevivir en entornos hostiles, sustituir miembros perdidos, órganos dañados o incluso tejidos.

1179



También cuentan con **tecnología médica avanzada**, **como las cámaras de regeneración**, capaces de sanar heridas fatales en cuestión de horas mediante fluidos nutritivos y aceleradores celulares. Además, el imperio de Freezer ha desarrollado (aunque son invento Tsufur) sistemas de **detección de energía, como los Scouters**, dispositivos que permiten analizar la fuerza de combate de cualquier ser vivo

y transmitir información a distancia. Esta tecnología, aunque útil, se volvió obsoleta con la aparición de guerreros capaces de ocultar y manipular su ki. Sin embargo, la gran mayoría de los soldados de Freezer, por no decir todos, son incapaces de localizar ni sentir el *ki* de otros seres sin la ayuda de los Scouters. Estos son de varios modelos y colores, con diversas versiones y mejoras que irán desarrollándose con el tiempo.

1180



El primer modelo nos lo muestran en la OVA *Dragon Ball Super: Broly*. Se trata de un medidor muy distinto del que conocemos, más antiguo y mucho menos práctico. Se tenía que sujetar con la mano y acercar al objetivo para medir su poder. Las escalas medibles, en esta época, también son menores. Ocurre algo semejante con los Scouter más modernos. **Hay hasta 4 versiones**.

1181







1182

El Scouter que lleva Bardock, por ejemplo, es el modelo más antiguo dentro de los monóculos auriculares. El de Vegeta y Nappa en la Tierra es el segundo modelo. El que lleva Dodoria o traen las Fuerzas Ginyu en un maletín, tercera generación y, por último, los Scouters que llevan Freezer y su ejército en la película de su resurrección, los cuartos y más modernos. **Hay un modelo diferente, el Scouter de banda, el cual cubre ambos ojos y oídos**. Lo lleva Tagoma, la mano derecha de Sorbet.

1183





1184

Hay otros muchos avances, como veremos en el apartado dedicado a las naves, aunque otro de los detalles destacables del Imperio de Freezer es su uniformidad y, además, el material de que está hecho. **Las armaduras de combate** son intimidantes y notablemente



1185

identificativas. Estos uniformes son de multitud de formas y colores, con grandes hombreras, con los hombros descubiertos, con guantes, sin guantes, mallot inferior largo, camiseta de tirantes, de manga corta, pantalón corto, culotte, una sola hombrera… Además de infinidad de combinaciones de colores.

Se diseñaban y fabricaban según para quién fuese a llevarlas, por tallas, desde las más pequeñas, para los habitantes del planeta Litt, hasta las más grandes, como las que vestirían personajes como Borgos o Dodoria. Las armaduras, así como los tejidos del resto de prendas del uniforme, son extremadamente resistentes y adaptables. Tanto es así que Vegeta, al transformarse en Ozaru, creció junto a su uniforme y, al volver a su estado normal, también su indumentaria lo hizo.

Bulma fue capaz de reproducir las armaduras de combate para que Vegeta, Trunks, Goku y Gohan pudiesen entrenar satisfactoriamente y prepararse contra Cell. Piccolo, Tenshinhan y Yamcha rehusaron ponerse ropa como la de los saiyajins y Freezer.



1186

Para los soldados más débiles existía un **sistema de disparo de *ki*** que, o bien lo hacía de manera independiente o, se trataba de un multiplicador de potencia.

El sistema se basa en un brazalete que sobresale de la mano, como una prótesis, llevando un pulsador que se activa con el pulgar. Los soldados que llevan este arma pueden graduar la potencia de disparo, mediante una sencilla rueda reguladora.

En el Reino de los Dioses y el más allá, la tecnología también existe, aunque tiene grandes rasgos mágicos.



1187

En la batalla de Goku contra Majin Bu, Enma Daio Sama y todos los Oni funcionarios empleados a su cargo siguen el combate con notable interés a través de una pantalla gigante, como no puede ser de otra manera. Se puede apreciar en algunos capítulos del anime que se puede ver el mundo de los vivos desde el más allá a través de bolas videntes, como la de Baba. Sin embargo, **Enma lo hace a través de una televisión**. En la misma imagen se puede apreciar que, en su misma mesa, hay un teléfono analógico (con su respectivo cable incluido).



1188

En el arco de Zamasu, el hecho de que este llega a conocer a Goku es, ni más ni menos, que a través de un sistema que se llama **DiosTube**. Se trata de una versión de YouTube que es de uso exclusivo para divinidades. La cosa no se queda ahí, sino que, a razón de lo que comenta Gowasu, no es que existen canales especializados para dioses, para informarse o entretenerse, sino que también existe la figura del Diostuber, el equivalente divino de los creadores de contenido que, en la mayoría de las veces, hemos de sufrir en el mundo real.



1189

Cabe destacar el **empleo de las pantallas, tabletas en el anime, virtuales en el manga**, creadas por el Sumo Sacerdote, en el Torneo de Poder.

DRAGON BALL

a) Capsule Corp.




CAPSULE
CORP.

a. CAPSULE CORP.



1190

1191

La **Capsule Corporation** es la empresa tecnológica multinacional más influyente y avanzada en el universo de *Dragon Ball*, con sede en **Ciudad del Oeste** y fundada por el brillante **Dr. Brief**, un científico excéntrico que revolucionó la vida en la Tierra con la invención de las **Cápsulas Hoi-Poi**, dispositivos capaces de reducir cualquier objeto a un pequeño cilindro portátil para facilitar su almacenamiento y transporte. Gracias a esta tecnología, la Capsule Corp. monopolizó el mercado de la miniaturización, convirtiéndose en la compañía más innovadora y accesible del mundo.

Bulma, ya en el primer capítulo, nos muestra su caja de cápsulas al hacer uso de ellas para sacar una motocicleta. Goku no da crédito a lo que ve, acusando a la joven de brujería. Sus avances no se limitan solo a las cápsulas, sino que abarcan una amplia gama de desarrollos en **ingeniería mecánica, transporte, robótica, exploración espacial, inteligencia artificial y biotecnología**, desempeñando un papel crucial en el progreso de la humanidad y en las batallas de los Guerreros Z.









Su sede central es un complejo futurista de forma esférica con infraestructura de vanguardia, laboratorios de alta tecnología, hangares de desarrollo aeroespacial, centros de investigación de materiales y espacios de entrenamiento con sistemas avanzados de simulación gravitatoria. Bajo la dirección del Dr. Brief y más tarde de su hija **Bulma**, la empresa ha desarrollado inventos clave que han cambiado el rumbo de la serie, como la **nave espacial Saiyajin modificada para entrenamiento de gravedad**, que permitió a Goku viajar a Namek y multiplicar su poder exponencialmente, y la **máquina del tiempo de Trunks del Futuro**, el mayor avance en la manipulación del espacio-tiempo jamás visto en la serie, capaz de transportar individuos a diferentes líneas temporales con precisión milimétrica.



Además, la Capsule Corp. ha sido corresponsable del desarrollo de los **radares de detección de las Esferas del Dragón**, un invento de Bulma que permitió rastrear estos objetos sagrados con gran exactitud, utilizando ondas electromagnéticas para detectar la energía mística contenida en ellas. También ha creado trajes de combate avanzados, como los **trajes de entrenamiento saiyajin**, utilizados por Vegeta para someter su cuerpo a intensidades marciales extremas, optimizando su resistencia y



1195

velocidad al más alto nivel. Otro avance importante es su **división de robótica e inteligencia artificial**, que ha producido droides asistenciales, sistemas de automatización para naves y laboratorios, y bases de datos altamente sofisticadas que contienen información científica avanzada de múltiples civilizaciones. Su capacidad de adaptación e ingeniería ha permitido a la Capsule Corp. analizar y modificar tecnologías extraterrestres, como la computación avanzada del **Ejército de Freezer** y la ingeniería biomecánica de los Androides creados por el Dr. Gero, integrando parte de este conocimiento en nuevos desarrollos.

En el campo de la exploración espacial, la Capsule Corp. ha diseñado **sistemas de propulsión interplanetaria** con eficiencia energética optimizada, permitiendo viajes a otros mundos en tiempos reducidos, como lo demuestra la nave que llevó a Goku a Namek y la modificación y acondicionamiento de la nave de Piccolo para poder viajar, también a Namek, Gohan, Krilin y Bulma. También ha experimentado con **fuentes de energía alternativa**, como reactores de **energía sintética**, generadores de plasma y baterías de alta capacidad capaces de alimentar estructuras enteras con energía renovable. En el ámbito de la medicina y la biotecnología, la empresa ha trabajado en la **creación de materiales ultrarresistentes** utilizados en la fabricación de blindajes, armaduras de batalla y tejidos.



1196

Uno de los aspectos más impresionantes de la Capsule Corp. es su capacidad para fusionar tecnología terrícola con conocimientos de razas

alienígenas, logrando avances que ninguna otra empresa en la Tierra ha conseguido. Esto se refleja en el análisis de los planos de los **Androides 17 y 18**, cuyos núcleos de energía infinita han sido objeto de investigación por parte de Bulma, desarrollo de un mando de sistema de apagado de emergencia de los dos hermanos y **reparación del número 16**, eliminación de artefacto explosivo pectoral incluida, así como en la adaptación de la **tecnología Saiyajin y Tsufur**, siendo Bulma capaz de reparar el Scouter de Raditz y traducir el lenguaje y la escritura del Ejército de Freezer a nuestro lenguaje numérico y alfanumérico. A diferencia de otras organizaciones tecnológicas, como la Patrulla Galáctica o el Ejército Red Ribbon, cuyo enfoque es principalmente militar, la Capsule Corporation ha mantenido un propósito más científico y comercial, aunque su impacto ha sido crucial en la protección de la Tierra contra amenazas intergalácticas. Su influencia es tan grande que incluso personajes de otras galaxias reconocen la capacidad de la compañía, como lo demuestra **Jaco, el Patrullero Galáctico**, quien menciona que la tecnología de la Capsule Corp. es de las pocas en la Tierra que puede compararse con civilizaciones avanzadas del universo.

1197





1198



1199



En el futuro alternativo de **Trunks**, heredero de la



compañía, la Capsule Corp. se convierte en el último bastión de la humanidad tras la devastación causada por los Androides 17 y 18, también posteriormente con Goku Black, funcionando como un refugio de investigación donde Bulma trabaja en la máquina del tiempo para cambiar la historia y dar esperanza a los sobrevivientes.

La presencia de la Capsule Corp. se extiende a casi todos los aspectos de la vida cotidiana en *Dragon Ball*, con su tecnología utilizada en vehículos, sistemas de comunicación, almacenamiento, estructuras de vivienda compactas y asistencia médica avanzada. Su impacto es tan profundo que prácticamente todos los habitantes de la Tierra dependen de sus inventos de una u otra manera, convirtiéndola en la corporación más influyente y revolucionaria de la historia de la serie. Su legado de innovación, exploración científica y desarrollo tecnológico ha sido un pilar fundamental en el avance de los Guerreros Z y en la evolución de la humanidad dentro del universo de *Dragon Ball*. De no ser por esta compañía, no hubiese podido haber esperanza a partir del arco de los Saiyajin.

Tan grande es el poderío de la Capsule Corp. que está considerada una de las empresas más grandes e influyentes en el mundo de la ficción, codeándose con gigantes de otros títulos del cómic, el cine o los videojuegos. Pese a que bien podría figurar el siguiente ránking en el apartado de curiosidades, es mejor no descontextualizar el estudio ni sacarlo fuera del radio de acción de la compañía. Se trata de un estudio realizado por *El Español*, similar a otros anteriores realizados por *Forbes* o *Time* que, por ser el más reciente, además de con la metodología más clara y bien explicada, es el elegido.

Según sus diseñadores, la metodología utilizada para elaborar la lista se basa en tres criterios principales: la influencia económica hipotética de las compañías en el PIB de sus respectivos universos de ficción, su relevancia cultural medida tanto en audiencia como en reconocimiento crítico, y su grado de innovación, favoreciendo a aquellas basadas en tecnologías disruptivas, como ocurre en el mundo real. Además, hay un componente subjetivo inevitable en este tipo de análisis. Una de las reglas establecidas es seleccionar solo una empresa por universo ficticio, lo que obliga a priorizar algunas sobre otras; por ejemplo, incluir Stark Industries significa dejar fuera a Oscorp, y la elección de Wayne Industries excluye a LexCorp. La ausencia de datos reales sobre estas compañías ficticias obliga a basarse en la información proporcionada por los relatos y en la interpretación de sus narradores. También se descartan empresas cuyos líderes están demasiado involucrados en actividades ilegales que puedan comprometer su estabilidad a largo plazo, como ocurre con Globex, que queda fuera de la lista a pesar del poder de Hank Scorpio, mientras que Duff sí logra entrar en la selección.



Ranking de las 35 Grandes Empresas de Ficción

Puesto	Empresa	Universo
1	Stark Industries	Marvel
2	El Banco de Hierro	Juego de Tronos
3	Gringotts	Harry Potter
4	TCKR	Black Mirror
5	Hooli	Silicon Valley
6	Wayne Enterprises	DC
7	Delos	Westworld
8	Buy n Large (BnL)	Pixar
9	Cyberdyne Systems Corp.	Terminator
10	OASIS	Ready Player One
11	Abstergo	Assassin's Creed
12	Knight Industries	El Coche Fantástico
13	Umbrella Corp.	Resident Evil
14	Widmore Corporation	Lost
15	Capsule Corporation	Dragon Ball
16	Soylent Corp.	Soylent Green
17	Tyrell Corp.	Bladerunner
18	Ammu-Nation	GTA
19	MomCorp	Futurama
20	Mutiny	Halt and Catch Fire
21	Sirius Cybernetics Corp.	Hitchhiker's Guide
22	Very Big Corp. of America	Monty Python
23	Initech	Trabajo Basura
24	Shin-Ra Inc.	FFVII
25	d'Anconia Copper	Atlas Shrugged
26	Silph SA	Pokémon
27	Massive Dynamics	Fringe
28	Ewing Oil	Dallas
29	Duff	The Simpsons
30	Ryan Industries	Bioshock
31	CHOAM	Dune
32	Omni Consumer Products	Robocop
33	Weyland-Yutani Corp.	Alien
34	Grey Enterprises Holding	50 Sombras de Grey
35	Psychasec	Altered Carbon

(Uriondo, 2018).





DRAGON BALL

b) Vehículos





b. VEHÍCULOS

Los **vehículos en *Dragon Ball*** juegan un papel fundamental en la serie, no solo como medios de transporte, sino como una forma de reflejar el desarrollo tecnológico del mundo. Desde motocicletas y automóviles hasta aviones y vehículos blindados, los diseños varían enormemente, combinando estilos **futuristas, retro, militares y cómicos**, muchas veces con un toque de ciencia ficción característico de la estética de Akira Toriyama**,** otras veces reflejando el gusto por los vehículos, el diseño mecánico e industrial y la construcción de maquetas, otra de sus pasiones. Gran parte de la tecnología vehicular en *Dragon Ball* proviene de la **Capsule Corporation**, cuyos inventos permiten miniaturizar vehículos en cápsulas portátiles, como acabamos de ver, facilitando su almacenamiento y uso inmediato. A lo largo de la franquicia, se han presentado una variedad de transportes terrestres, marítimos y aéreos que merecen un análisis detallado. Las **motocicletas** en *Dragon Ball* presentan diseños variados, desde modelos clásicos hasta versiones futuristas y aerodinámicas.



1201

Un ejemplo icónico es la **moto de Bulma**, que aparece desde el inicio de la serie y tiene un diseño compacto, con una cúpula de vidrio que la cubre parcialmente. Esta motocicleta, al igual que otros vehículos de Capsule Corp., puede ser almacenada en una cápsula Hoi-Poi. Es un vehículo que podría haber inspirado, posteriormente, el diseño y fabricación de una moto en el mundo real con más que un parecido razonable**: la BMW C1**, de 125cc y de 250cc.



1202

Se trata de un vehículo extremadamente semejante al de Bulma, con una cúpula parcial de vidrio también. La inspiración o la idea, por las fechas, sería clara, puesto que *Dragon Ball,* como sabemos, se publicó en 1984 (con su motocicleta ya en el número 1 de la serie manga) y la BMW C1 lo hizo en 2001.





1203

Sin embargo, ya para no caer en falta con diferencias, existe una moto que no es que sea parecida, sino que ES la moto de Bulma. Fabricada en 2019 por **Bel&Bel**, la motocicleta en cuestión es una réplica exacta, que funciona gracias a un motor eléctrico, progresivo, de tres velocidades, con la tracción sobre la rueda trasera. La moto es absolutamente artesanal y hay fabricadas muy pocas, de una serie limitada y bajo pedido (Martín, 2019).



1204

También **Bel&Bel** fabricó otra motocicleta más extravagante todavía: **La de una sola rueda, de Launch**. Es la motocicleta con la que vemos a Launch por primera vez en la serie, escapando de la policía.

En el manga coloreado, la motocicleta se observa de color blanco, mientras que en la realidad es rosa claro, que es el color que han tomado los ingenieros para replicar la motocicleta de Launch. Además, se puede montar y funciona perfectamente, existiendo también una cantidad limitada de unidades solo bajo pedido, para los muy aficionados. Se trata de un vehñiculo completamente funcional, con la base de un monociclo autobalanceado.



1205



1206

El modelo comercializable se denomina **S-Cargo**. Existe otra versión de esta moto que lleva Mutenroshi en una de las portadas de los capítulos de donde han sacado la denominación, y es que viene escrito en letra roja sobre el lateral, ligeramente diferente al de Launch, también con los tubos de escape diferentes, pero es, en esencia, la misma moto (Domínguez, 2019).



1207



1208



1209



1210

Una motocicleta inspirada en un modelo preexistente es la que mostramos acompañando este texto. Se trata de una imagen en la que Bulma conduce una moto inspirada en una **Moto Guzzi 500 V8, del año 1955**. Esta motocicleta fue todo un hito para su época, ya que venció en no pocos Grandes Premios y supuso un hito en la mecánica y en la aerodinámica.

Lo mejor del caso es que una empresa de personalización, **Ganesha Custom**, ha conseguido transformar de un modo sorprendente una **Honda Monkey 125** en algo tan similar a la motocicleta que conduce Bulma como lo que se puede apreciar en la fotografía (Merino, 2022).

Resulta impresionante el nivel de detalle que exhibe, incluso guardando el mismo dorsal que lleva Bulma y los añadidos del frontal, cañones de gran calibre que disparan balas como si fuese una ametralladora (en la serie, naturalmente; en la customización son cañones rematados en ópticas LED).

El siguiente diseño de motocicleta que se nos muestra es el que aparece en otra de las portadas de comienzo de capítulo. Este dibujo fue aprovechado, además, por Toei Animation para uno de los planos del cierre de *Dragon Ball*, coloreándolo adecuadamente y animándolo. En él se muestra una moto de *Cross* inspirada en el modelo de **Honda XR de 250cc. del año 1984**.



1211

Otro modelo vanguardista que diseñó Toriyama fue el que montaba Launch en otra de las portadas de los capítulos. En este caso, la motocicleta que lleva es muy semejante en cuando a líneas al monociclo, pareciendo una **adaptación a dos ruedas del S-Cargo**. Es significativo ya que aparece, justamente, en el capítulo en el que Launch monta el monociclo, apareciendo en la portada en el modelo de dos ruedas. Posiblemente se tratase de un diseño que podría haber sido descartado para las viñetas.



1212

Semejante, aunque de otras hechuras, es el modelo que pilota el General Blue en otra de las portadas de capítulo. De nuevo, el diseño redondeado de los cubrerruedas, los cuales no nos dejan ver ni los ejes ni los radios de las ruedas (vanguardista para la época, dándole un aire futurista). Es el único modelo construido por la Red Ribbon, a razón de lo que pone en el carenado. Tiene un número, que parece ser un serial, por lo que esta podría ser la **motocicleta de carretera de la RR**.



1213

Toriyama nos ofrece en el manga diseños sorprendentes y ent4rañables. Resulta que, justo en los momentos previos a la llegada del General Blue (y Goku) a Villa Pingüino, aparecen Arale y sus amigos, quienes se cruzan con uno de los jóvenes de la isla, Taro. Conduce una motocicleta de moda entre esa juventud de los 80, sin chapas ni carenado, posiblemente, a razón del diseño, **una Honda 125 CM, motor de cuatro tiempos, del año 1984**.





1214

Otro diseño de motocicleta que nos ofrecen en las portadas de capítulos es una en la que van Goku y, no hay que confundirla, Chichi (puede llevar a engaño el color de pelo, haciéndonos pensar que es Bulma, pero no, ya que el corte de pelo es el de la futura esposa de Goku que, precisamente, se acaban de prometer. De ahí que salga en esta ilustración.

La motocicleta, de cuatro tiempos y de gran cilindrada (no menos de 500cc), bien podría tratarse de una **Honda de la serie RC 160**. Sin embargo, y a razón del color empleado, podría tratarse de la serie **XZR de Kawasaki**.



1215

Por último, destacar un modelo podría ser una referencia clara y el diseño, casi que premonitorio. Se trata de otra ilustración de portada de capítulo donde se dibuja a Goku conduciendo una motocicleta, de estilo *chopper*, con Gohan en la parte trasera de la misma. No pone ninguna marca real, aunque recuerda poderosamente a una ***Fat Boy*, la Harley Davidson** que popularizó Arnold Schwarzenegger en *Terminator 2 (1991)*. Sin embargo, no puede Toriyama haberse inspirado en la película de James Cameron ya que el capítulo correspondiente a esta portada se publicó en 1989.

En cuanto a los **coches, tenemos muchos y muy variados**. Al igual como con las motos, solamente se van a analizar, ahora, los que poseen ruedas y van por carretera. Los vehículos *aerodeslizados,* o de desplazamiento aéreo, los trataremos posteriormente.

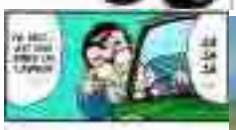
1216



1217



1218





1219



Se muestran numerosos coches genéricos, con más o menos inspiración en algunos reales, pero, sin embargo, no podemos desentrañar qué modelos reales hay detrás, si es que los hay. Toriyama nos presenta vehículos de diferentes segmentos y categorías, desde utilitarios, como el **vehículo rojo de Yamcha** (el cual Goku destruye con un Kamehameha) o el **Mighty Mouse** (nótese descaradamente la referencia en el nombre), que no es otro que el vehículo favorito de Yamcha, seguramente, inspirado en un coche de carreras de los años 20-30, **el coche de Suppaman**, un utilitario de los 60 y que cede amablemente al General Blue (tras ver su inmenso poder) o, el que podría haberse empleado en el ataque a la **Torre músculo, de nieve**. Como estos hay más vehículos genéricos que, sin embargo, se omitirán, por tratarse de coches que se encuentran lejanos en las imágenes o no tienen protagonismo o referencia clara.

Sí se van a detallar aquellos que poseen una influencia clara de algún modelo preexistente, inspiración de los dibujados por Toriyama o, directamente, aquellos que está claro qué vehículos son.

1220



1221



El primero que aparece en la serie es conducido por Bulma, ya en el mismísimo primer episodio. Se trata de un **Renault Super 5 Copa Turbo**, vehículo producido entre los años 1980 y 1986.

La popularidad de este vehículo fue muy grande en los comienzos de la década de los ochenta y Toriyama, un amante de motor y los coches europeos, caricaturizó el diseño, incluyendo no solo la referencia al modelo, sino también a la misma marca (el coche lleva el rombo de Renault en el frontal del capó).



El vehículo acaba inutilizado por Goku, que no había visto uno jamás y lo enfrentó, pensando que era un monstruo que pretendía robarle la comida.

1222



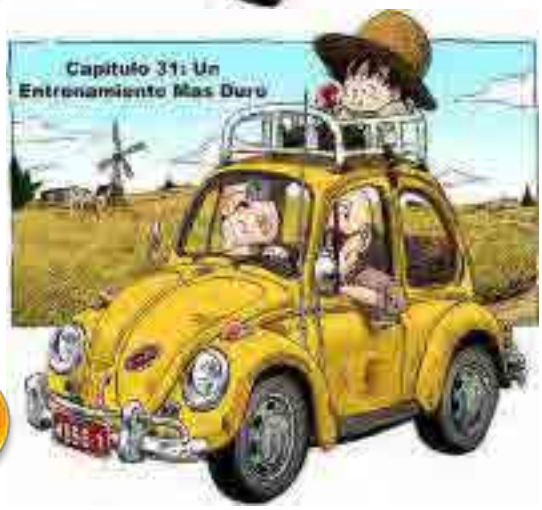
Un vehículo que aparece, sin referencia clara, más que su estética lepórida, es **el coche de la Banda del Conejo**. Posee únicamente una puerta por lado y, como curiosidad, se abre al estilo *ala de gaviota*. Existen vehículos conceptuales en los años 80 dentro de marcas japonesas como Isuzu que evocan poderosamente este vehículo, aunque sin las personalizaciones de conejo.

1223



Hay un vehículo al que no se le puede encontrar referencia posible ya que, se trata de un monoplaza, adaptado para el combate, La parrilla trasera donde va el motor, las formas redondeadas, así como la forma de las llantas **podría evocar, mínimamente, a un *Escarabajo***, de Volkswagen. Sin embargo, veremos a continuación un Escarabajo hecho a conciencia y nos daremos cuenta de la gran diferencia entre uno y el otro. En la presente ilustración vemos como el coche no puede arrancar, o tiene problemas para ello y Oolong está intentando reparar la avería.

1224



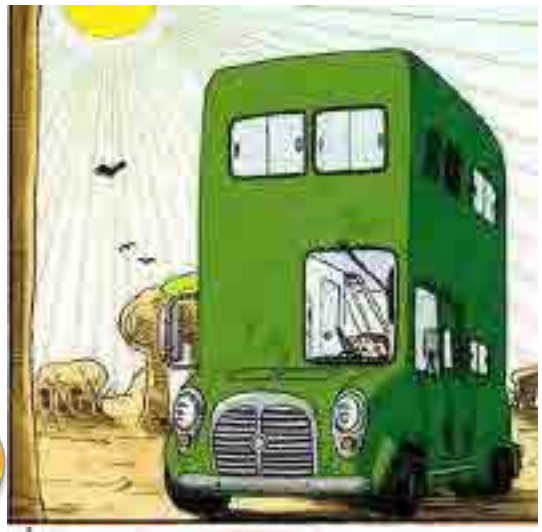
En otra de las portadas, Toriyama sí nos ofrece un **Escarabajo** de verdad, referenciado y perfectamente detallado. Se trata, denominándolo correctamente, del **Volkswagen Tipo 1**. Originalmente se le llamó ***KdF Wagen***, en 1938.

1225



El que se nos muestra, con Mutenroshi, Goku y Krilin es el modelo de 1970. Además, popular especialmente en su color amarillo, el escogido por Toriyama para esta versión del *Beetle*. El nivel de detalle con que homenajea Toriyama a uno de los vehículos más populares de la historia, siendo a la vez un dibujo tan simple, solo puede estar a su alcance.





1226

El vehículo que sigue es una clara referencia a los **autobuses londinenses**. Se trata de la **Casa Vagón de Oolong**, además, acondicionada como si de una autocaravana se tratase, pudiendo hacer vida en su interior y con todas las comodidades. La parte superior corresponde al dormitorio, mientras que la zona inferior reúne todas las demás estancias. Pese a ser más pequeña que una casa convencional, se trata de una opción inmejorable para poder viajar. Yamcha lo destroza de un disparo con bazuca.



1227

Los autobuses de la capital inglesa son de diferentes generaciones y estilos, así como también marcas. Sin embargo, la característica principal es que poseen, como el de Oolong, **dos pisos**.

En este se hace referencia al ***medio parabrisas*** que poseen los autobuses londinenses, puesto que, directamente, tiene una de las partes tapadas. Los autobuses, sin embargo, solo cuentan con la mitad asimétrica del parabrisas porque la otra mitad comienza más atrás, donde acaba el capó delantero.



1228

El vehículo que sigue es un sedán rojo de cuatro puertas, (aunque el ejemplo real, para que fuese del mismo color, es el modelo de dos) con un diseño inspirado en los automóviles estadounidenses de los años 60, teniendo una gran similitud con el **Chevrolet Impala de 1964**, especialmente en la forma de su parrilla frontal, los faros dobles en cada lado y la carrocería alargada con un diseño clásico de la época. Este coche aparece cuando Maestro Roshi, Goku y Krilin viajan al aeropuerto para coger el vuelo a la Isla Papaya para participar en el *Tenkaichi Budokai*.



1229



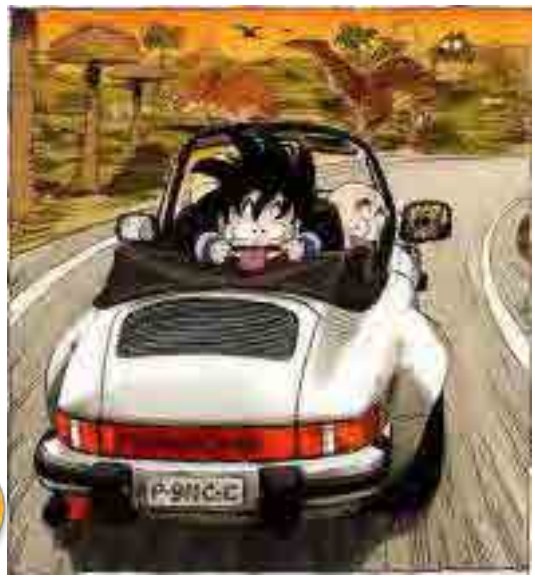
1230

El vehículo que aparece en la imagen es un **Toyota MR2 AW11**, el primer modelo de la serie MR2, producido entre 1984 y 1989. Su carrocería presenta líneas rectas y aerodinámicas, con faros escamoteables, techo desmontable tipo Targa, tomas de aire laterales para refrigerar el motor y un alerón trasero que mejora la estabilidad.



1231

Destacó por su peso reducido y excelente maniobrabilidad, convirtiéndose en uno de los deportivos japoneses más icónicos de los años 80. Aparece como portada del capítulo 46, lo conduce Mutenroshi y, en el mismo dibujo se nos da completamente la referencia de marca y modelo, en el alerón superior y la matrícula.



1232

El vehículo que aparece en la imagen es un **Porsche 911 Carrera Cabriolet (930)**, un icónico deportivo descapotable producido entre 1975 y 1989. Este modelo destaca por su motor trasero bóxer de seis cilindros enfriado por aire, tracción trasera y un diseño aerodinámico con alerón tipo "cola de ballena" en algunas versiones. Se caracteriza por sus faros redondos elevados, carrocería compacta y elegantes líneas curvas, lo que lo convirtió en un referente del automovilismo deportivo de la época. En *Dragon Ball*, este Porsche aparece en la portada del capítulo 48, con Goku y Krilin como pasajeros, conduciendo Mutenroshi. Solamente aparece una parte de su cabeza y su oreja izquierda, pero nos delata el conductor el reflejo del retrovisor derecho. Todo un juego visual, muy al gusto de los pintores barrocos.



1233



1234



1235

El vehículo que aparece en la imagen es un **Volkswagen Golf Mk1**, producido entre 1974 y 1983. Este modelo fue el primer Golf de la historia y uno de los compactos más influyentes del mundo, destacando por su diseño funcional con carrocería hatchback de dos volúmenes, faros redondos, líneas rectas y tracción delantera, lo que lo convirtió en un éxito de ventas global. En la ilustración de *Dragon Ball*, el coche es de color amarillo con techo negro, conservando la icónica parrilla frontal con el logo de Volkswagen y el diseño clásico del Mk1. Aparece en la portada del capítulo 50 del manga, y es conducido por el panda del restaurante del *Tenkaichi Budokai.*



1236



1237

La pick-up roja que aparece en la imagen está inspirada en la **Ford F-Series de segunda generación** (1953-1956), específicamente en la **Ford F-100**, una de las camionetas más icónicas de la época.

esta camioneta aparece en la saga de la Patrulla Roja, utilizada por personajes secundarios en entornos rurales y desérticos, justificando su uso en terrenos difíciles. Akira Toriyama tenía preferencia por vehículos clásicos y detalló este modelo con gran precisión en sus ilustraciones.

El siguiente vehículo es el segundo Porsche del que hablaremos, de una época similar, aunque se trata de un modelo distinto. Se trata de un **Porsche 911 Cabriolet (G-Series, 1973-1989)**, una de las versiones descapotables más emblemáticas del **Porsche 911.** A diferencia del que hemos visto anteriormente, el Carrera, el motor de este modelo es atmosférico, siendo el otro turboalimentado.



1238



1239

También contiene elementos en su carrocería que cambian significativamente respecto del otro modelo que hemos podido ver, lo cual los convierten, pese a compartir una misma estructura base, en dos vehículos muy distintos. En *Dragon Ball*, este Porsche rojo descapotable, fácilmente reconocible por su diseño más estilizado y sin el alerón trasero grande que caracteriza a la versión Turbo, aparece en la portada del capítulo 76, con Yamcha, Bulma, Krilin, Oolong y Puar a bordo, reflejando nuevamente el amor de Toriyama por los coches deportivos europeos, en especial los Porsche, marca de la que era un reconocido fanático.



1240

El vehículo en la imagen es un **Reliant Scimitar SS1**, un roadster británico producido entre 1984 y 1990 por Reliant Motors, caracterizado por su diseño angular, carrocería de fibra de vidrio, faros retráctiles y tracción trasera, lo que le otorgaba ligereza y buena maniobrabilidad. En *Dragon Ball*, aparece en la portada del capítulo 97, con Yamcha, Krilin y Puar a bordo, llevando la marca "Reliant" en la matrícula y la insignia de Capsule Corp. En el frontal de capó lleva, por si fuera poco, el logotipo de la marca, no demasiado conocida, dándonos a entender el nivel de conocimiento de Toriyama en los modelos deportivos europeos y, concretamente, en los exóticos. El grado de exactitud en el detalle en la adaptación del vehículo real en un simple dibujo es, sencillamente, sublime.



1241





1242



1243

El coche que aparece en la imagen es un **Mercedes-Benz Clase S W116**, producido entre 1972 y 1980, siendo el primer modelo en llevar oficialmente la denominación Clase S dentro de la marca. En *Dragon Ball*, este modelo es utilizado por el Ejército de la Patrulla Roja, reflejando su estatus de vehículo ejecutivo y de alta gama, aunque con algunas modificaciones estilísticas por parte de Akira Toriyama, como una apariencia más compacta y detalles como el logotipo de la marca en la calandra para una mejor identificación de la misma (el modelo real lleva la estrella de tres puntas de Mercedes muy pequeña, sobre el frontal, siendo muy difícil de que se pudiese ver bien en el manga y, posteriormente, en la animación).



1244



1245

El vehículo en la imagen es un **Suzuki Jimny SJ30** (1981-1986), un pequeño todoterreno japonés con gran capacidad y diseño compacto. Se caracteriza por su carrocería cuadrada, faros redondos, parrilla de ranuras horizontales con el logotipo "Suzuki", neumáticos todoterreno de gran tamaño, defensa frontal reforzada y una estructura ligera basada en un chasis de largueros, lo que lo hacía ideal para terrenos difíciles. En *Dragon Ball*, aparece en la portada del capítulo 155, con Goku de pie sobre el capó, y ha sido modificado con detalles estilizados como la inscripción "DRAGON" en la frontal y la placa de matrícula "Capsule No. 158". Toriyama mejoró ciertos aspectos del diseño del modelo, tales como las luces antiniebla, los pasos de rueda sobredimensionados o los detalles cromados del parachoques y la defensa.



1246



1247



1248



1249

El todoterreno siguiente es un **Jeep Wrangler YJ** (1986-1995), un modelo icónico de la marca Jeep que modernizó la línea del clásico CJ-7, manteniendo su diseño robusto, pero con mejoras en confort y seguridad. Se caracteriza por su parrilla de siete ranuras verticales, faros rectangulares (única generación del Wrangler con esta forma), carrocería de líneas angulares, chasis reforzado y suspensión de ballestas, lo que lo hacía resistente para la conducción fuera del asfalto. En *Dragon Ball*, aparece en la portada del capítulo 178, siendo conducido por Tenshinhan con Krilin, Yamcha, Goku y Chaoz, con modificaciones estilizadas como el logo "Kame" en la parte frontal y el color azul eléctrico.

Si bien, las líneas de Toriyama están más redondeadas que las originales, le da todo el empaque y el poderío de la primera generación del Wrangler.

El siguiente vehículo es una **Chevrolet C/K Serie 10** (1973-1987), una pick-up clásica estadounidense reconocida por su diseño robusto. Esta generación fue una de las más populares de Chevrolet, ofrecía motores V6 y V8 y contaba con la opción de tracción trasera o 4x4, lo que la hacía versátil tanto en carretera como en terrenos difíciles. En *Dragon Ball Z*, esta camioneta azul aparece en el primer capítulo del manga, en mitad de la vida pacífica en la Tierra antes de la llegada de Raditz, inmediatamente antes de dar el salto espacial en la serie.



1250



1251



El automóvil que nos enseña Kaio Sama en la imagen es un **Chevrolet Bel Air** de 1957, un clásico del diseño automotriz estadounidense de la década de los 50, reconocido por su carrocería elegante, detalles cromados, prominentes aletas traseras y parrilla ancha con faros redondos, lo que lo convirtió en un ícono del estilo americano. Este modelo ofrecía motores V8 de alto rendimiento, opciones de transmisión automática y un interior espacioso con lujosos acabados para su época. En *Dragon Ball Z*, este coche pertenece a Kaio Sama, quien lo usa como pasatiempo en su diminuto planeta, enseñándonos su carácter excéntrico y su gusto por los automóviles clásicos, algo que también es un paralelismo del amor de Akira Toriyama por los coches antiguos y bien detallados en sus ilustraciones, así como su carácter, también excéntrico (aunque en la intimidad, siempre).

1252



1253



1254



El vehículo de las capturas (solo en el anime, no sale en el manga) es un **Cadillac Eldorado Biarritz Convertible** de 1959, un modelo icónico de lujo estadounidense reconocido por sus enormes aletas traseras, faros dobles apilados, parrilla cromada de gran tamaño y un diseño elegante y ostentoso que representaba la opulencia de finales de los años 50. Este Cadillac fue impulsado por un motor V8 de 6.4L, con transmisión automática y comodidades avanzadas para su época, como dirección asistida y asientos eléctricos, convirtiéndolo en uno de los descapotables más exclusivos de su tiempo. En *Dragon Ball Z*, este coche pertenece al Gran Kaio Sama, enamorando a Kaio Sama.



1255



1256

Honda S800 (1966-1970), un deportivo ligero japonés con un diseño clásico y aerodinámico, caracterizado por su carrocería baja y estilizada, faros redondos prominentes, parrilla con detalles cromados y un pequeño habitáculo biplaza, lo que lo convertía en un rival directo del Datsun Fairlady y el MG Midget. Equipado con un motor de cuatro cilindros en línea de 791 cc y capaz de girar hasta 10,000 RPM, este modelo destacaba por su rendimiento ágil y tracción trasera, además de ofrecer versiones en coupé y roadster, lo que lo convirtió en uno de los deportivos más queridos de Honda. En *Dragon Ball*, aparece con un diseño más caricaturizado, con proporciones exageradas y algunos detalles deformados, pero manteniendo la esencia del S800, lo que refleja nuevamente la admiración de Akira Toriyama por los automóviles deportivos clásicos, en buena medida japoneses, especialmente aquellos de Honda, una marca que el propio mangaka ha mencionado en varias ocasiones como una de sus favoritas.

Y no solamente se trata de una mención aislada, sino que el propio equipo Honda de Fórmula 1, para una de sus promociones, pidió al estudio de Toriyama una colaboración. Y resultó ser una maravilla para los aficionados tanto del automovilismo de competición como para los del manga y el anime (a los que les gustasen las dos cosas, doble gusto).

Para ello, se aportarán varias imágenes en este sentido, alguna de ellas aparecerá, incluso, dentro del propio manga de *Dragon Ball*.

En la primera imagen aparece Akira Toriyama estrechando la mano con el legendario piloto **Ayrton Senna** en un evento relacionado con la Fórmula 1, específicamente con el equipo **McLaren-Honda**, escudería para la que el brasileño corrió en los años 80 y principios de los 90. Toriyama, conocido por su pasión por los autos y el automovilismo, incluyó referencias a la F1 en varias ilustraciones y publicaciones especiales, como esta

donde aparece **Battleman**, un personaje cómico de su creación montado en un monoplaza de F1, el **McLaren MP4/6** con el número **27**, el mismo que usaba Senna en la temporada 1991. En el texto en japonés se puede leer frases que aluden a la emoción de estar en la F1, destacando el ambiente del mundo de las carreras y mencionando a Senna como un "héroe" del automovilismo, con la frase clave "**ガンバレ！マクラーレン・ホンダチーム！**", que se traduce como **"¡Ánimo! ¡Equipo McLaren-Honda!"**, reflejando el entusiasmo de Toriyama por esta escudería y su participación en el Gran Premio de Alemania en Hockenheim.



1257

En la segunda imagen, se observa a Son Goku, Bulma y Gohan vestidos con trajes de equipo de Fórmula 1 junto al monoplaza **McLaren MP4/4** de la temporada 1988, uno de los autos más dominantes de la historia de la F1, impulsado por un motor Honda RA168E V6 turbo y con los colores característicos de Marlboro, Honda y Shell, además del número 27, asociado a Senna. Gohan aparece en el asiento del piloto con un casco mientras Goku y Bulma lo apoyan con expresiones de orgullo y emoción, transmitiendo la pasión de Toriyama por la velocidad y la ingeniería automovilística. Esta ilustración es el primer homenaje de Toriyama al equipo McLaren-Honda y a la época dorada de Senna, reflejando su admiración por la F1, llegando a colaborar posteriormente, como hemos visto en la primera imagen, con el equipo de su marca y piloto favoritos.



1258



1259



1260


¡¡¡



1263

Vemos, seguidamente, un automóvil amarillo con el número 69 en sus puertas y capó, conducido de manera imprudente, lo que provoca la intervención del Gran Saiyaman. El vehículo tiene un diseño compacto y aerodinámico.

El diseño parece estar inspirado en el **Lotus Elise** o en pequeños deportivos de los años 90, con curvas marcadas, faros redondos y una carrocería baja. El gran número de salidas desde el capó a cada uno de los cilindros del coche nos da a entender que se trata de un coche de gran cilindrara. También puede haber cierta influencia de vehículos tuning japoneses, pues en la cultura automovilística de Japón es común modificar autos pequeños con una estética agresiva y motores potenciados.



1264

En la imagen se muestra una nueva portada de *Dragon Ball*, la correspondiente al capítulo 4 de *Dragon Ball Z*. El vehículo destacado es un **Fiat Abarth 595**, un clásico urbano de altas prestaciones con una carrocería modificada para competición, pintado en color crema con detalles en rojo, el número 13 en un círculo negro en sus puertas y techo de cuadros blancos y rojos al estilo de los coches de rally. El escudo de Abarth aparece en la parte delantera del capó. Bulma es quien conduce el automóvil, usando una gorra con el logo de Capsule Corp., con una expresión confiada. El vehículo, con líneas redondeadas de por sí, cuenta con una estética caricaturizada, como en ocasiones hace Toriyama, acortando la distancia entre ejes, achatándolo y sobreelevándole el techo.



1265

El vehículo en la imagen es, de nuevo, un **Suzuki Jimny de primera generación (LJ80 o SJ30/SJ40)**. En la ilustración, el Jimny ha sido personalizado con adhesivos de *Dragon Ball* y *Capsule Corp.*, así como el número 97 en la carrocería. En la escena, Chichi conduce a gran velocidad, provocando el susto de Goku y la pérdida de enseres.



1266

La imagen muestra una pick-up inspirada en la **Mercedes-Benz Clase G de primera generación**, concretamente una variante estilo "ute" (camioneta) personalizada con los colores y emblemas de Kame House y Capsule Corporation. Este vehículo se distingue por su carrocería de dos tonos en azul y amarillo con detalles en blanco, faros rectangulares y la icónica estrella de Mercedes en la parrilla delantera. En la parte trasera lleva amarrada una motocicleta de estética clásica con depósito y guardabarros en verde, un asiento de doble plaza y el logotipo de Capsule Corporation en el depósito de gasolina, lo que recuerda a modelos vintage de **Harley Davidson** o **BMW R75** de los años 70. El conductor es el Maestro Roshi, llevando a Krilin de copiloto.



1267

A continuación, tenemos un **Triumph TR4**, un roadster británico producido por Triumph Motor Company entre 1961 y 1965. Este modelo se caracteriza por su diseño clásico con líneas elegantes, faros redondos prominentes, una parrilla cromada horizontal y pequeñas luces de posición sobre los guardabarros delanteros. Equipado con un motor de cuatro cilindros en línea de 2.1 litros, ofrecía alrededor de 100 CV de potencia, lo que le proporcionaba un rendimiento ágil para su época. En la imagen, el vehículo aparece con una personalización que incluye el número 34 en su lateral, haciendo referencia al capítulo de *Dragon Ball*, y es conducido por Oolong mientras Bulma viaja de copiloto, con Goku flotando en su nube Kinton.



1268

Seguidamente **describiremos los coches**, pero en este caso, los **voladores**. Aquí no se puede tener como referencia ningún vehículo real, por lo que absolutamente todos los coches son absolutamente ficticios, más allá de poder tener alguna referencia del diseño de carrocería, etc. Sí tienen una referencia clara, sin embargo, en cuanto al concepto: Los vehículos voladores de Star Wars, como el de Luke Skywalker en *Una nueva esperanza (1977)*. En esta película podemos ver cómo se emplean como medio de transporte coches que no tienen ruedas, sino que flotan. A lo largo de la serie podemos ver numerosos coches de este estilo, que pasamos a ver a continuación:





1269

Goku el suyo con un Kamehameha.

Aquí vemos un **coche volador amarillo** con una cabina transparente, conducido por Oolong, con Bulma de copiloto y Goku de pasajero. Tiene un diseño aerodinámico, armas incorporadas en la parte delantera y detalles de inspiración retrofuturista, preparado para la defensa. Se trata de el coche que les deja **Gyuma** para seguir con la aventura, tras haberle ayudado con el incendio de su castillo y haber destruido



1270

A continuación, **Goku y el Maestro Roshi** están en un **vehículo volador de aspecto antiguo**, con grandes turbinas de propulsión en los costados y una parrilla delantera que recuerda a los vehículos clásicos. Ambos llevan gafas de aviador y cascos, lo da la sensación de que están en un vehículo de época modificado para volar.

Como curiosidad, destacar que lleva un solo faro.



1271

La siguiente imagen representa a **Goku y otro personaje** (consumidor de animalina) en una **motocicleta voladora de color verde oliva, con la inscripción "HFM 10"** en el costado. Ambos están en plena acción, con Goku sosteniendo su bastón, lo que indica una posible confrontación contra quien les persigue. La moto tiene un diseño militar con un aire retrofuturista.



1272

Seguidamente se muestra a un oficial de policía en una **motocicleta blanca del cuerpo policial** con el número "85" en el costado. Goku viaja como pasajero, observando con emoción la ciudad futurista en la que se encuentran. La motocicleta tiene un diseño aerodinámico, pero sigue un estilo más tradicional en comparación con otros vehículos de la serie.

El policía, incrédulo, no acababa de asumir que Goku conociese a Bulma, a quien acompaña a ver, toda una celebridad en la Capital del Oeste.



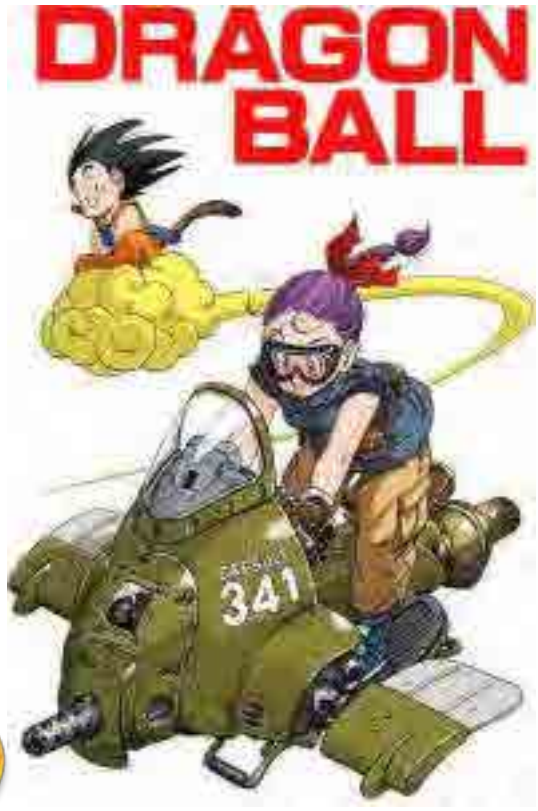
1273

En esta ilustración, Bulma y Goku viajan en una **moto voladora roja** con la inscripción "CAPSULE CORP" y el número "67" en un lateral. Goku parece emocionado, tirando de la trenza de Bulma mientras que esta se aferra al vehículo con una expresión de enfado. La aerodinámica del diseño y la posición de vuelo denotan que es un tipo de hoverbike o moto flotante de alta velocidad.



1274

Aquí se muestra un **vehículo volador blanco** con una cúpula transparente y el logotipo de "CAPSULE" en el frente, desplazándose sobre el océano. En su interior, Bulma, Goku y Krilin viajan a toda velocidad. Este vehículo tiene una estética de nave espacial con un diseño aerodinámico y es convertido, posteriormente, en submarino, para dar alcance al General Blue.



1275

En esta imagen, Bulma pilota una **motocicleta voladora de estilo militar** con la inscripción "CAPSULE 341" en un diseño similar a una motocicleta clásica, pero con propulsión aérea. Goku la sigue en su nube voladora, observándola. Bulma, con gafas de aviadora y una actitud determinada, parece estar dispuesta para el combate.

La motocicleta voladora va equipada, en efecto, con un cañón frontal instalado a tal efecto. El vehículo lleva equipado, además, dos pequeñas alas laterales que le dan una estética similar a la de una pequeña aeronave, y, en apariencia, son batientes, como los *flaps* de un avión.



1276

Aparece una escena de acción en la que un **vehículo de combate volador de color verde**, con un diseño robusto y cabina semicerrada, está siendo pilotado por un soldado del Ejército de la Red Ribbon. Este vehículo está en persecución de Goku, quien está saltando por los tejados de las torres del cuartel general del Ejército de la Cinta Roja.



1277

En la segunda imagen, el vehículo es un **coche volador blanco con un diseño futurista** y compacto, con la palabra "CAPSULE" escrita en la parte delantera. Al volante se encuentra Yajirobe, estando Goku de copiloto, malherido por su enfrentamiento con Piccolo Daimaoh. Ambos están viajando a gran velocidad, como lo sugieren las líneas de movimiento del fondo.





1278

Aquí se ve un automóvil **volador de color verde** con una carrocería redondeada y faros grandes con aspas internas. En su interior, Goku, vestido de traje con pajarita rojo, está en el asiento del copiloto, tratando de distanciarse mientras que Chichi, con su vestido de novia, conduce el vehículo intentando acercarse. Es la imagen de la portada en la que Goku y Chichi, obviamente, se casan.



1279

Un **vehículo con capacidades anfibias** de color azul está sobrevolando el mar. Chichi está al volante y su padre, el Rey Gyuma, está sentado a su lado. Mantienen una conversación sobre la educación de Gohan. El vehículo tiene un diseño aerodinámico y parece una combinación entre un automóvil y un aerodeslizador, capaz de moverse tanto sobre el agua como en el aire.



1280



1281

En esta secuencia de imágenes vemos a Piccolo conduciendo el vehículo 1, de color rojo, tumbando conos de tráfico. De fondo espera el vehículo 2, intacto. En la segunda imagen, Piccolo conduce el segundo coche, con todos los conos arrollados previamente y el primer coche destrozado al fondo. Son los **vehículos de autoescuela** con los que ambos se sacaron el permiso de conducir en uno de los episodios de relleno de Dragon Ball Z.

1282



Este es el **automóvil de diseño retro, de color blanco** con el número "43" en su lateral, que conduce Goku, precisamente, al sacarse el carné de conducir. Gohan está saliendo del vehículo, mientras Goku, ambos en Super Saiyajin, está a su lado, sacando los enseres para un picnic del maletero. En el fondo, Chichi los observa con una expresión de sorpresa y con un brazo levantado, llamándoles la atención.

1283



Tenemos un **automóvil de color azul oscuro con un diseño aerodinámico y futurista**, con un parabrisas de gran tamaño y luces delanteras redondas y prominentes. La imagen es una vista aérea, y en su interior se encuentran Goku conduciendo, Chichi en el asiento del copiloto y Gohan en su regazo. El diseño del coche se asemeja a modelos deportivos europeos de los años 60, pero con un estilo adaptado para el vuelo.

1284



Por último, en la descripción de vehículos voladores, vemos un vehículo sin ruedas, que mezcla el estilo de una **motocicleta con detalles de propulsión avanzada**. Es de color azul con detalles en amarillo y decorado con llamas en los laterales. El diseño es futurista con grandes tubos de escape y elementos mecánicos expuestos. Está siendo conducido por el Androide 17, mientras que el Androide 18 viaja como pasajera, con los brazos cruzados y una actitud seria.

Conducir vehículos era uno de los pasatiempos de los androides, mientras se encargaban de hacer cundir el terror y la destrucción en el futuro distópico de Trunks.



En cuanto a **medios de transporte acuáticos**, pasamos a describir unos cuantos ejemplos que nos ilustran que en universo de *Dragon Ball* también se utilizan ingenios similares a los nuestros, en algunos casos, mientras que en otros son futuristas y (cada vez menos) pertenecientes a (todavía) la ciencia-ficción.



1285

Submarino cápsula 19: Se muestra una pequeña nave submarina de color amarillo con detalles anaranjados y una gran cúpula de cristal en la parte superior para los pasajeros. Tiene el número 19 pintado a los lados. Su forma recuerda a un pez o submarino compacto con aletas traseras, y se encuentra maniobrando entre una lluvia de rocas bajo el agua, por el derrumbe de la base pirata. En su interior viajan Bulma, Goku, Krilin, muy preocupados por la situación de peligro en que se encuentran.



1286

Gran submarino pirata: Una enorme embarcación submarina oculta en una base secreta subterránea, semejante a un puerto. El submarino es de color azul oscuro, con una cubierta superior que permite el acceso peatonal y varios cañones visibles. Está atracado en una especie de dique seco con puentes y pasarelas. Goku, Bulma y Krilin observan asombrados su tamaño y presencia imponente.



1287

Mini submarinos Red Ribbon: En este panel se muestran varios pequeños submarinos de color azul con emblemas de la Red Ribbon. Tienen un diseño redondeado, con cabina acristalada y propulsores traseros. Uno de ellos lleva al General Blue, quien decide pilotar personalmente. Estas naves están diseñadas para maniobrar por túneles submarinos estrechos y operar en misiones tácticas.



1288

Submarino insignia Red Ribbon: Un submarino de mayor tamaño que los anteriores, también con los colores azul oscuro y los distintivos "RR" en rojo y blanco. Tiene una silueta estilizada, cabina superior elevada, detalles aerodinámicos y cañones laterales. En el puente de mando se encuentra el General Blue, recibiendo novedades de los avances que llevan a cabo, informado por sus marineros, también soldados de la Red Ribbon.



1289

Submarino cápsula 82: Se trata de la misma nave blanca, aerodinámica, con número 82 marcado a los lados y ventanales amplios que viñetas antes se desplaza por el cielo. Se desplaza bajo el agua con gran maniobrabilidad y espacio para varios tripulantes. Goku, Bulma y Krilin la utilizan para buscar una esfera del dragón en el fondo marino. En un compartimento especial de la nave, Goku se equipa con un traje para sumergirse. Se trata de una de las cápsulas más versátiles, puesto que lo mismo puede volar a gran velocidad que puede ir bajo el agua.



1290

Aerodeslizador con hélice trasera: Una embarcación pequeña y ligera con diseño de aerodeslizador, propulsada por una gran hélice ubicada en la parte trasera. El casco es negro con detalles blancos y se desplaza por la superficie del mar con gran velocidad. Es pilotada por el Maestro Roshi, con Launch, Krilin y Goku como pasajeros. La escena muestra su travesía hacia una isla de mayor tamaño para poder entrenar para el 21 *Tenkaichi Budokai*.



También existen numerosas **aeronaves en la serie**, diferenciándolas de los coches o motos voladores, puesto que su velocidad, capacidad de vuelo, autonomía y estética son bien distintas. Pasamos a ver algunas de las más destacada, a continuación.

1291



Avión de combate naranja (F-86 Sabre): Se trata de un avión monoplaza de color naranja intenso, con cabina individual abierta tipo burbuja y tren de aterrizaje fijo. La forma de su fuselaje es compacta, con el morro redondeado y una gran entrada de aire en la parte frontal, propia de un reactor. Las alas están bajas y rectas, con superficie reducida. Se trata de una inspiración directa del avión real F-86 Sabre. El General Blue lo pretende robar a Sembei Norimaki.

1292



Aeronave de la Patrulla Roja: Un vehículo aéreo de diseño compacto, azul oscuro, con cabina esférica acristalada y toberas propulsoras en la parte trasera. Lleva el emblema "RED RIBBON" pintado en el costado. Tiene alas cortas, aletas estabilizadoras traseras y tren retráctil. El diseño recuerda a una cápsula a reacción con aerodinámica sencilla y estructura robusta.

1293



Formación de aeronaves en escuadrón: Se muestran varias aeronaves de distintos tamaños volando en formación. En el centro va una gran nave azul oscuro con alas largas y cabina central, pilotada por un oficial. Alrededor la escoltan múltiples naves verdes con cabina acristalada y armas en el lateral. Al fondo, aparece también un avión de doble fuselaje, muy parecido a un caza furtivo con dos motores traseros.



1294

Aeronaves verdes numeradas: Estas aeronaves son pseudo helicópteros pequeños, verdes, con diseño de cápsula, sin rotor superior, sino propulsor trasero y dos pequeñas patas de aterrizaje curvadas. Llevan pintado el logotipo de la Patrulla Roja y un número (21, 23...) en el frontal. Son aeronaves militares, con espacio para un solo piloto y un compartimento trasero para transporte ligero o vigilancia.



1295

Caza furtivo verde oscuro: Un avión de ala delta, muy estilizado, con fuselaje triangular. Tiene dos entradas de aire frontales, un *cockpit* de una sola plaza y el emblema "RR" en ambas alas. Su color verde militar y su forma corresponden a aviones espía o cazas de sigilo. En el interior viajan Goku y un piloto robot de la Patrulla Roja, al cual Goku pide que lo transporte (puesto que él no sabe dirigirlo por sí mismo).



1296

Helicóptero monoplaza personalizado: Una pequeña aeronave con hélice superior y otra más menuda, posterior, pintada en colores militares con detalles de caricatura: ojos, colmillos y una sonrisa de tiburón en la parte frontal. Lleva el número 41 pintado a un lado. La cabina es abierta, con un asiento y un manillar. Se trata de un helicóptero ligero, de vuelo bajo, usado por Goku con gafas y pañuelo de aviador.



1297

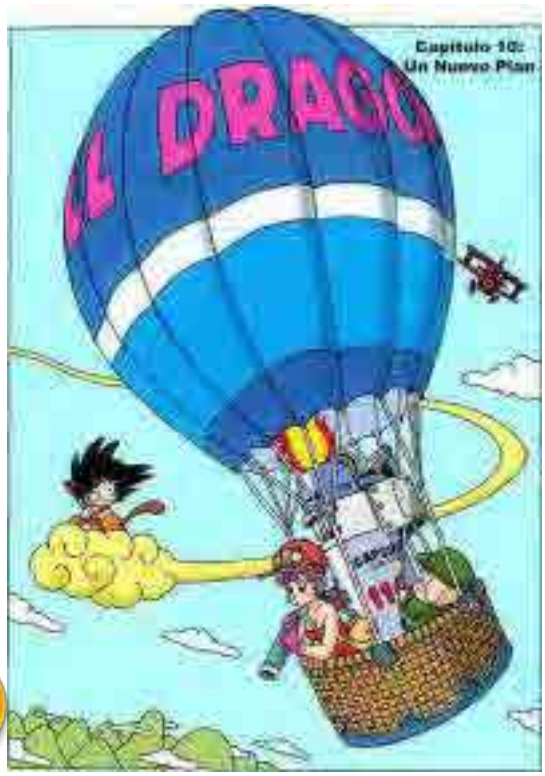
Avión comercial con hélices: Avión plateado de pasajeros, con doble hélice, tren de aterrizaje de tres ruedas y cabina acristalada. Es una nave de aerolínea comercial. Es un diseño similar a los aviones de los años 40.





1298

Avión azul de evacuación: Aeroplano monomotor de color azul oscuro, con alas rectas y tren de aterrizaje fijo. Cabina acristalada y morro afilado, diseñado para despegues rápidos. Es utilizado por la banda de Pilaf para escapar de Goku, quien se había transformado en Ozaru y estaba en ese momento destruyendo su castillo.



1299

Globo aerostático de gran tamaño: Un enorme globo de aire caliente, azul con franjas blancas y letras rosas que dicen “DRAGON BALL”. El globo está unido a una cesta de mimbre en la que viajan Bulma y Oolong. En el centro del sistema de sujeción hay un quemador vertical con una estética similar a la de un mechero, caricaturizado, de la Corporación Cápsula (número 116) que funciona como el tanque de gas o mecanismo central. Al fondo se ve un biplano rojo, semejante a los de la Primera Guerra Mundial. Goku escolta al Globo desde su nube supersónica.



1300

Aeronave amarilla “Mr. Satán”: Se trata de una pequeña nave voladora de color amarillo con el nombre "Mr. Satán" rotulado en un lateral. El diseño es compacto y aerodinámico, con una estructura frontal redondeada, dos turbinas traseras y cabina para dos ocupantes. Destaca por un estilo deportivo y futurista. Se trata de la nave de Videl, la hija de Mr. Satán, de ahí la rotulación de la nave.



1301

Nave cápsula nº 576: Una aeronave amarilla de tamaño medio perteneciente a Bulma, por supuesto, de la Capsule Corp. Su diseño recuerda a una autocaravana voladora, con varias ventanas laterales y un interior amplio, donde hay espacio para camas y múltiples ocupantes. Las alas son cortas, y lleva pequeños motores traseros. Pensada claramente para transporte familiar o misiones de largo recorrido. En este caso, para trasladar a Goku a un lugar seguro mientras estaba enfermo del corazón en el arco de los androides. También utilizan la nave para buscar a Cell sin volar ni emitir *ki*.



1302

Nave cápsula nº 939: Imponente aeronave de gran tamaño, de uso para el transporte de carga o pasajeros. Posee cuatro motores tipo hélice, distribuidos dos a cada lado, y un diseño de cabina elevada, al estilo de un avión de carga militar. El fuselaje es macizo, amarillo, con la inscripción "Capsule Corporation" visible. Se emplea para llevar a la Capital del Oeste a todos los namekianos resucitados mientras esperan para poder utilizar sus Bolas de Dragón.



1303

Nave cápsula nº 192: Diseñada como un vehículo explorador, esta nave gris oscura posee dos motores laterales curvos y un cuerpo compacto. La forma se asemeja a una cápsula con ventanas frontales, permitiendo una buena visibilidad a los ocupantes. Es ideal para transporte ligero en zonas montañosas o misiones de localización como la que se representa en la imagen. Se emplea para localizar a los caídos y los supervivientes después del encuentro con los saiyajin en la Tierra.



1304

Nave cápsula nº 240: Un avión rojo de pequeño tamaño, también de Capsule Corp., con forma de proyectil o cápsula con alas. Caben tres personas en la cabina y tiene un diseño llamativo, con toques agresivos y deportivos. Perfecta para misiones rápidas. Las alas son pequeñas y tiene propulsión trasera. En la imagen se pueden ver dos unidades de la misma nave, utilizadas en el arco de Piccolo Daimaoh.



1305

Aeronave de Pilaf: Un vehículo aéreo grande, estilo globo o dirigible, con base redondeada y una enorme cúpula de cristal en la parte frontal. Está basado en el diseño de los grandes bombarderos alemanes de la Segunda Guerra Mundial, personalizado con la palabra "PILAF". Se usa como nave de mando móvil. Transmite una sensación de nave central o de villano principal. Es utilizada por Piccolo Daimaoh, quien directamente lanza por la borda a los legítimos propietarios, Pilaf y su banda.



1306

Nave naranja de Capsule Corp.: Una pequeña nave para transporte exprés, con una cabina acristalada con apertura superior. Lleva el logotipo de Capsule Corp. bien visible en el fuselaje. Se apoya en patas retráctiles tipo insecto. Su diseño la hace práctica para aterrizajes en islas o zonas con poco espacio. De color naranja con detalles metálicos. Su motor a reacción trasero la hace sumamente rápida.



1307

Aeroplano del comandante Yellow: Una aeronave de estilo retro, similar a un biplano de hélice, con el emblema "RR" de la Red Ribbon pintado en el lateral. Tiene cabina abierta, tren de aterrizaje fijo, y diseño clásico de aviación ligera de los años 30. Sencillo, pero maniobrable, empleado para misiones de reconocimiento.

Existen **otros vehículos** dentro del mundo de *Dragon Ball* que han sido empleados en algún momento para el combate o un desplazamiento rápido, como vamos a ver.







Tenemos una pequeña muestra del ataque del **Ejército del Rey del Mundo** contra Cell, quien se encuentra en su plataforma esperando a que se cumpla el plazo que dio para la celebración de su torneo. En la primera imagen observamos una escena de combate intenso en la que varios vehículos militares están atacando dicha zona específica desde el aire y desde tierra. En el primer plano aparece un avión de combate de color amarillo con cabina acristalada, similar al que emplea el ejército en otras escenas de *Dragon Ball*, que está disparando proyectiles hacia el suelo. También se pueden ver tanques avanzando mientras disparan, acompañados por infantería. La explosión masiva en el centro indica que el ataque está concentrado y coordinado, con el objetivo de destruir la amenaza del bioandroide, mediante un despliegue militar total.

En la segunda imagen vemos a varios soldados humanos con uniformes naranjas y cascos blancos que están disparando armamento pesado, incluyendo misiles, contra Cell, que se muestra confiado y sereno mientras se aleja de ellos volando. En el cielo aparecen aviones de combate acompañando el ataque, mientras en tierra los soldados están apostados junto a tanques de grandes dimensiones.

La tercera imagen muestra una perspectiva aérea del mismo ataque contra Cell, donde el ejército lanza una lluvia de misiles y proyectiles hacia una plataforma en la que se encuentra el bioandroide. Desde el ángulo trasero de los aviones amarillos se puede ver que son de diseño futurista, con motores traseros dobles y sin hélice visible, lo que nos dice que se trata de un sistema de propulsión a chorro.



Otros medios de transporte alternativos, que además sirven para el combate, son los ***mechas*, robots habilitados para ser tripulados** por pilotos, los cuales aprovecharán todo el poderío y la fuerza que les ofrecerán estas armaduras.

Existe una gran tradición de este tipo de robots en Japón, con referencias tales como ***Mazinger Z*, *Goldorak*, *Granzort*** o, incluso, los mismos ***Transformers***. También, en esta misma línea, tendríamos a ***Ironman*** como referencia, al otro lado del Pacífico.

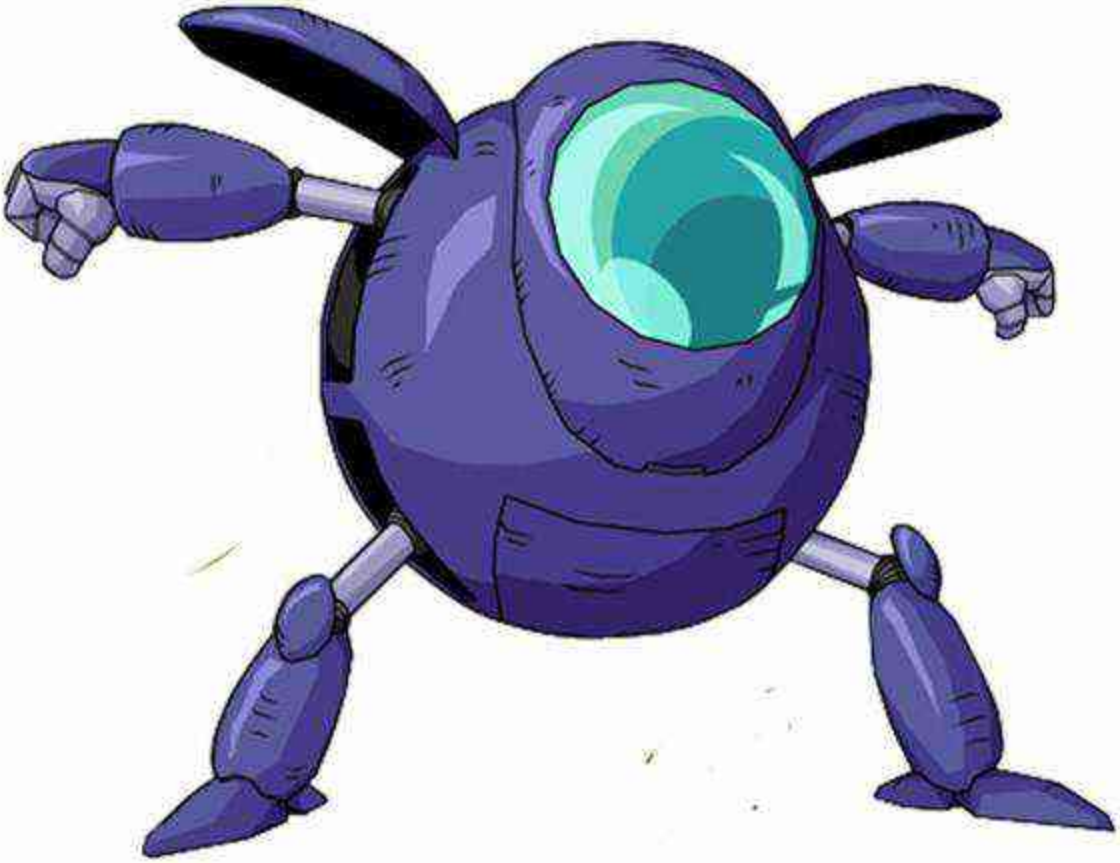


Los robots que podemos apreciar son, en un primer lugar, los pilotados por la **Banda de Pilaf**, quienes luchan contra Son Goku de niño, aunque tienen poco éxito, ya que intentan combinarse, pero les destruye con un Kamehameha. El segundo es el utilizado por el **Comandante Black**, de la **Red Ribbon**, como su último recurso para luchar contra Goku. Es atravesado de un modo semejante a Piccolo Daimaoh.



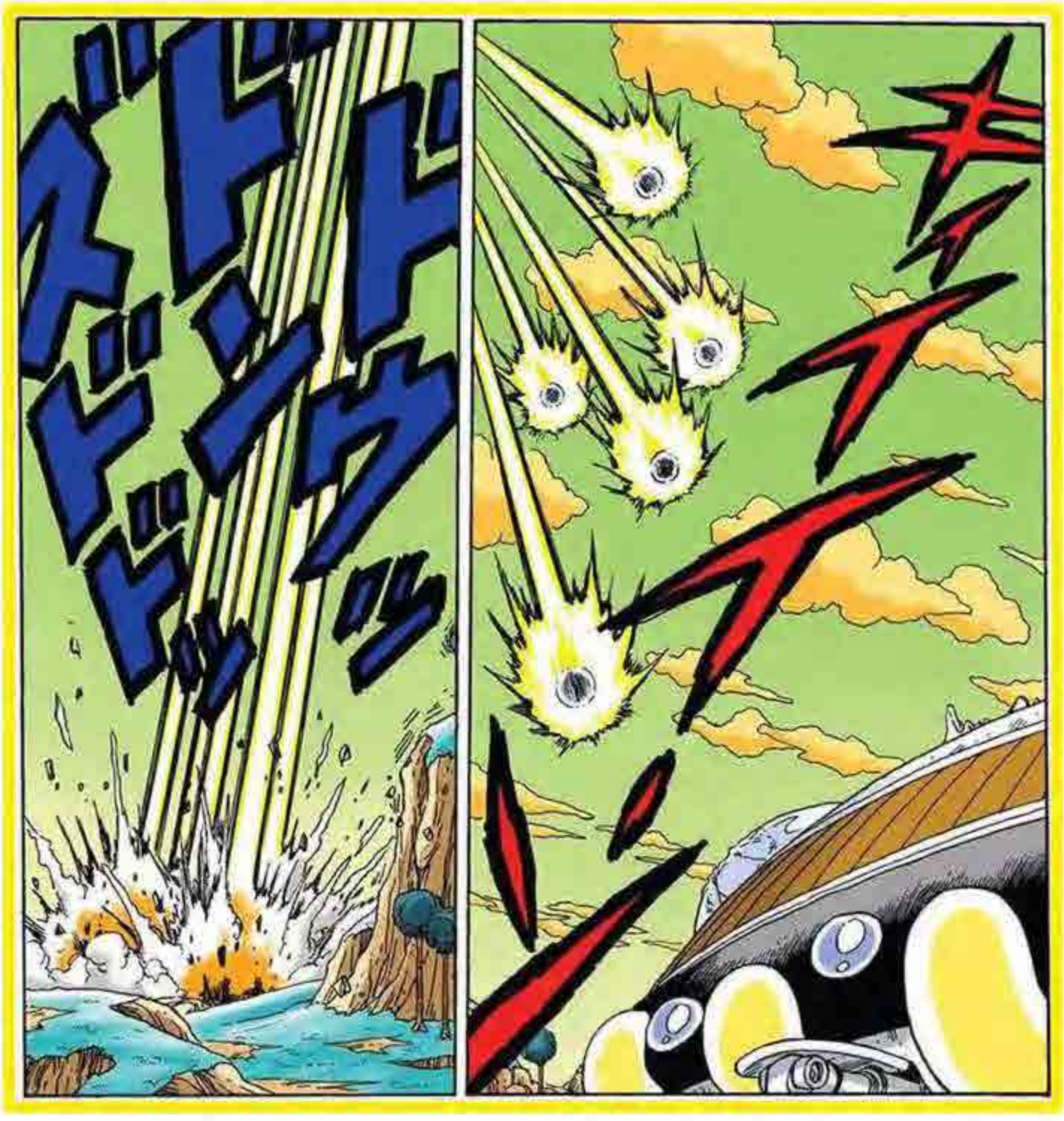
Por último, como vehículo célebre donde los haya dentro de la serie y los aficionados, está el empleado por **Tao Pai Pai**. Es, sin duda, el medio más original y pintoresco: Se trata de una **columna**, un elemento arquitectónico de sustentación, extraída del cuartel general de la Red Ribbon y lanzada por él mismo. Puede recorrer 2300 km en menos de media hora.





DRAGON BALL

c) Naves espaciales





c. NAVES ESPACIALES





En el universo de Dragon Ball, las naves espaciales desempeñan un papel crucial en las tramas interplanetarias,

Pese a que existen dos naves espaciales en la Tierra desde el inicio de la serie (la cápsula en que llegó Goku y la nave namekiana de Kattatsu Jr.), la primera vez que tenemos noticias de una nave espacial sucede ya en *Dragon Ball Z*, al inicio del arco de los Saiyajin, comenzando con la **cápsula esférica en la que llega Raditz a la Tierra**, un vehículo compacto y extremadamente resistente diseñado para viajes individuales de alta velocidad, con un sistema de soporte vital automatizado y capacidad de aterrizaje forzoso sin daño estructural, dotado además de una cabina con comandos sencillos que permiten la navegación automática a coordenadas establecidas por el tripulante.

Un año después, **Nappa y Vegeta hacen uso de cápsulas idénticas**, de color blanco con detalles grises y, como la de Raditz, un óculo delantero de cristal burdeos, capaces de soportar largos periodos de hibernación y de sobrevivir a reentradas atmosféricas violentas, tal y como demuestran al llegar juntos al planeta Tierra para enfrentarse a los Guerreros Z. Tras la batalla, Vegeta huye con su cápsula, la cual acude a su llamada mediante un mando a distancia con el que se las puede controlar.



1316

Solo unos días más adelante, **Gohan, Krilin y Bulma viajan a Namek** en una nave espacial que había pertenecido a **Kattatsu Jr.**, el ser original que formaban Piccolo y Kami Sama, descubierta en la meseta de Yunzabit y activada gracias al conocimiento lingüístico de Míster Popo sobre la lengua namekiana, adiestrado en tal arte por el mismo Kami Sama. Resulta una nave antigua pero sorprendentemente avanzada, de forma circular con compartimentos internos, controles por voz y tecnología punta, adaptada por Bulma para permitir el viaje interestelar hasta el planeta natal de Piccolo con todas las comodidades.





1317

Unos días después, tras haberse repuesto de sus heridas, **Goku viaja a Namek** en una nave espacial de diseño cápsula fabricada por Capsule Corporation con base en la tecnología saiyajin, pero mejorada con una cámara de gravedad ajustable que le permite entrenar a 100 veces la gravedad terrestre, acelerando su fuerza de forma notable durante el trayecto. La nave es una adaptación del mecanismo de la cápsula que utilizó Goku cuando era niño para llegar a la Tierra, maximizada por el Dr. Brief, con dos niveles. El superior es la pista de entrenamiento y el puente de mando; el inferior, baño, dormitorio y cocina. Posee además una enorme nevera y congelador con víveres para jornadas, aun para un comilón como Goku. Se puede cambiar de estancia mediante una escalerilla, al estilo de un submarino. Pese a sus dimensiones, la velocidad es exactamente la misma que la de las cápsulas pequeñas ya que, en realidad, no es sino una de estas readaptada y acondicionada.



1318



1319

Una vez en Namek, hace aparición **la nave de Freezer**, de dimensiones colosales, con diseño segmentado en forma de disco alargado, múltiples niveles internos, salas de control, cápsulas de recuperación, salas de esparcimiento, almacenes de armaduras y otro equipamiento, sala de control de vuelo y navegación, así como salón privado de Freezer, justo donde se encuentra el óculo central, siendo el centro de operaciones del tirano galáctico y su ejército. Posee una compuerta superior que se abre según necesidad y sirve de entrada y salida de la nave, que se sustenta con una serie de patas retráctiles, como las de un cangrejo.

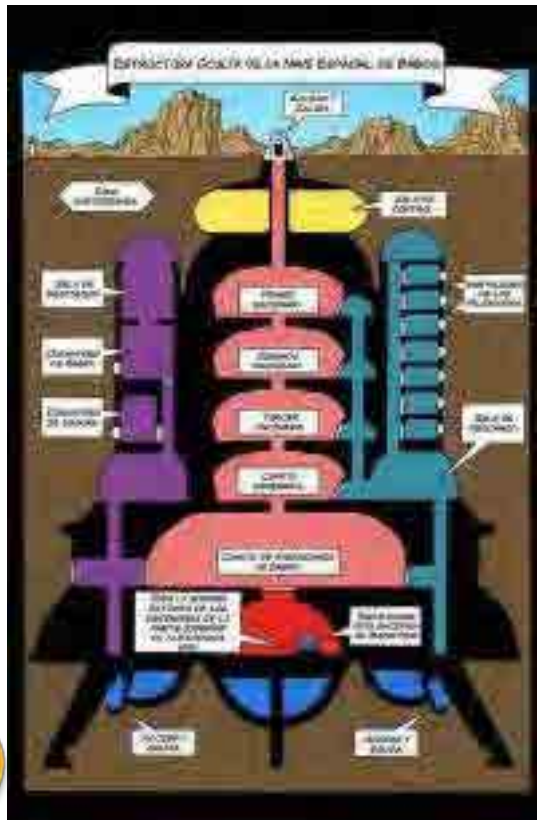
Llegan poco después, a demanda de Freezer, las **cápsulas personales de las Fuerzas Especiales Ginyu**, todas ellas similares a las de los saiyajin, pero con el emblema que distingue a estas fuerzas de súper élite, usadas para desplazarse rápidamente por el espacio desde el cuartel general de Freezer hasta Namek. Goku utiliza una de ellas en el momento previo a la explosión de Namek, precisamente, para escapar del desastre y poder huir de allí.

Curiosamente, descubrimos que los destinos de las naves pueden ser programados con anterioridad en las bases desde las que son lanzadas, incluso, con más de un destino. Y es que Goku viaja al planeta Yadrat de manera automática, puesto que al tomar una de las cápsulas y despegar, en el aire y de emergencia, la cápsula tomó ese rumbo que tenía predeterminado. Llega, con esa misma cápsula, a la Tierra, un tiempo después.



1320

Un poco antes de esa llegada de Goku a la Tierra, concretamente tres horas antes, aparece **la nave del Rey Cold**, padre de Freezer, una versión ampliada y reforzada de la nave de su hijo, con estética imperial, capacidad de transporte masivo, y protección reforzada. El aspecto es semejante, aunque es bastante mayor, con numerosos óculos. Es el símbolo del dominio de los Demonios del Frío sobre el espacio exterior. Esta nave también aparece, escoltada por numerosísimas, en la película de Broly. Cold viaja al planeta Vegeta para anunciar su retirada y su cesión del cargo como Emperador a Freezer.



1321

En *Dragon Ball Z* solamente veremos una nave espacial más, aunque nunca en vuelo ni su estética exterior, más allá de su puerta de entrada, por encontrarse oculta bajo Tierra: Se trata de la nave del mago Babidi. Es una nave enorme, con multitud de compartimentos y difere3ntes y amplios niveles, lo que permite dejar pasar en esos diferentes estadios para que aquellos que quieran acceder hasta el mago deban luchar contra poderosos enemigos, por supuesto, al servicio de Babidi. Existen cuatro de esos niveles, habitaciones y salas de descanso para los luchadores, estancias privadas para Dabra y Babidi, centro de operaciones y también sala de control. La idea de Toriyama con la creación de esta nave es la de recrear, en cierta medida, el esquema por niveles de la Torre Músculo, en el arco de la Red Ribbon. Algo que también pudo tomar de la película de Bruce Lee, *Juego con la Muerte (1978)*.



1322

Ya en Dragon Ball Super, la **Patrulla Galáctica emplea naves achatadas y aerodinámicas** de color blanco con detalles rojos y su emblema característico, provistas de tecnología de camuflaje, velocidad supralumínica, y células de detención energéticas para transportar prisioneros a través del cosmos. La nave tiene toda la estética clásica del platillo volante extraterrestre. La velocidad que puede alcanzar es prodigiosa, puesto que se trata de una de las mejores tecnologías del universo.

Existen diferentes tamaños de nave, siendo la de Jaco, el Patrullero Galáctico, una de las versiones más pequeñas, aunque existen otras, con un formato semejante, de un tamaño mucho mayor, para más tripulación, zona de carga, etc.



1323

Y es esta misma organización, la Patrulla Galáctica, la que intenta frenar a Moro, el devorador de planetas, quien se desplaza en una enorme nave negra de aspecto orgánico y gótico, acompañada por decenas de cápsulas de fuga usadas por los reclusos que escapan tras su liberación de la Prisión Galáctica, cada una con formas distintas, pero todas diseñadas para permitir viajes rápidos y erráticos para evitar ser rastreados. **La nave de Moro** posee una gran cubierta superior y un centro de mando amplio en su interior, así como abundante espacio para tripulación y carga.



1324

Más adelante, en el arco de Granola, se introduce la **nave espacial de los Heata**, un grupo de empresarios intergalácticos, que más se asemejan a piratas, cuyo transporte principal es una nave de gran tamaño con diseño estilizado, colores claros, y tecnología

punta, equipada con sistemas de vigilancia, cámaras hiperbáricas y salas de control avanzadas desde donde manipulan operaciones militares y comerciales en todo el universo, con un interior repleto de lujo. Por fuera, sin embargo, la nave es bastante espartana, con una única decoración como emblema, la H de Heata y una amplia cubierta. La nave tiene la apariencia de un liso y redondeado submarino.

1325



Granola, por su parte, pilota una nave personal compacta de color blanco con forma de proyectil y alas, extremadamente veloz, de un solo tripulante, equipada con inteligencia artificial que responde por voz y que le da indicaciones, tanto a través de la nave como a través de la mira que lleva incorporada en su ojo Ceresiano, que le otorga una enorme precisión en sus disparos, casi infalibles, escáneres de largo alcance y capacidad de ocultación, con la cual se desplaza por el universo en su misión de venganza contra los saiyajin y contra el Imperio de Freezer.

1326



En Dragon Ball Daima aparecen unas **naves semejantes a caracoles** que, lo mismo sirven para poder acceder al Mundo Demoniaco que para viajar por él, de diseño simple y escaso tamaño, tanto en cuanto a tripulación como en carga.

1327

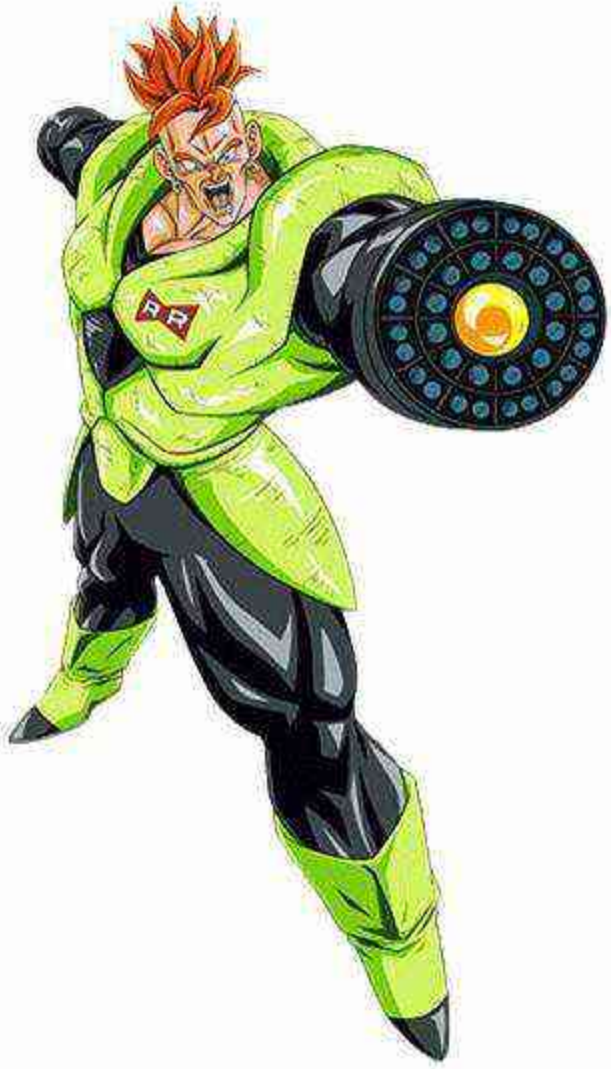


Cerramos el apartado destinado a las naves espaciales con una que, pese a no ser canon, como ninguna de las otras cosas en GT, debe estar: **La nave pulpo (de tipo octópodo)** en la que Goku, Trunks, Pan y Giru surcan el universo buscando las Bolas de Dragón Oscuras.

DRAGON BALL

d) Androides





d. ANDROIDES

En la cronología de Dragon Ball, los androides constituyen una constante evolución tecnológica por la que se pretende obtener poderes superiores a los humanos, otorgarlos a una inteligencia natural o artificial y, gracias a ello, sacar rédito en el campo de batalla. Comienza esta carrera evolutiva y de desarrollo en época bastante temprana, dentro de la historia de *Dragon Ball*, cuando Goku niño no se había batido, todavía, con Tao Pai Pai.



1328

El primer androide que encontramos en la serie es el **Sargento de Hierro, o Sargento Metálico**, también conocido como Major Metallitron o simplemente como **Número 9** dentro de la cronología implícita de los androides de la Red Ribbon. Aparece durante el asalto de Goku a la Torre Músculo, en el cuartel general del general White, y representa uno de los primeros ejemplos de androide completamente robótico con diseño humanoide en *Dragon Ball*. Su aspecto es imponente: un coloso de casi tres metros de altura, musculado, con rostro de expresión dura y rasgos toscos que recuerdan a un ciborg clásico del cine estadounidense, concretamente inspirado en la serie T-800 de Terminator, Cyberdyne Systems, modelo 101. Esto es así por su apariencia enorme, robusta, el pelo desgreñado (como Schwarzenegger cuando se quema por la explosión de un automóvil, en el inicio de la persecución del *Technoir)*, además de por no quitarse para nada sus gafas oscuras de sol.



1329

El Sargento Metálico posee una resistencia colosal, una fuerza física superior a la de la mayoría de humanos y una capacidad de análisis táctico muy limitada pero directa, lo que lo convierte en una máquina de combate

sencilla pero letal. Está equipado con cañones automáticos en la boca, y su cuerpo de acero es prácticamente invulnerable a los golpes convencionales. A pesar de su lentitud y su torpeza, planta cara a Goku durante una de las primeras batallas serias del joven saiyajin, demostrando que la Red Ribbon ya había experimentado con androides mecánicos de gran tamaño antes del desarrollo más avanzado de otros modelos.

Aunque nunca se le denomina explícitamente "Número 9" en el manga o anime, por orden cronológico, tecnología empleada y su aparición justo antes del androide 8 y los modelos posteriores, su posición lógica en la línea evolutiva de los androides de Gero lo ubica como una especie de prototipo experimental intermedio. Y se cree que es posterior al número 8 por ser este un fracaso, creándose el 9, el Sargento Metálico, para ejercer la función de guardián de su nivel de la Torre Músculo. Su diseño rudo y su escasa inteligencia dejan entrever que aún quedaba mucho por refinar, pero su mera existencia ya anticipaba el papel fundamental que los androides jugarían más adelante en la historia. Un ejemplo temprano, pero muy significativo, de la evolución armamentística y científica del Ejército de la Red Ribbon. Además, como ya hemos comentado, es el primer personaje de la serie en identificar a Goku en su interfaz como lo que es: un alienígena.



1330

Acto seguido nos encontramos con el **Androide Número 8**, apodado cariñosamente "Hatchan" (Octavio en los países latinoamericanos), una creación temprana del Ejército Red Ribbon, de apariencia corpulenta y aspecto humanoide, que desobedece las órdenes de violencia por tener un corazón bondadoso, marcando así la primera aparición de un autómata con conciencia moral. Su base es, si no en todo, en parte, humana, puesto que su apariencia es claramente inspirada en el monstruo de Frankenstein. Posee cicatrices de las intervenciones que se le han realizado. El Androide número 8 estaba destinado a guardar el nivel que guarda el Sargento Metálico, pero, sin embargo, cuando Goku accede a la Torre Músculo, el número 8 se encuentra encerrado en una jaula. Se niega a hacer

daño a nadie. Su poder es mayor de lo que aparenta, como se ha podido ver en alguna OVA o videojuego, pero ha preferido mantenerlo oculto. Se convierte en vecino y protector de la Aldea Jingle, cuidando de Tsuno y los suyos. Curiosamente su numeración es la mitad de la de otro androide bondadoso: El número 16.



1331

Poco después, en la misma saga, aparece el **Androide Número 2**, una calavera robótica construida por la Red Ribbon como parte del arsenal de defensa de unos piratas, dotado de capacidades de combate autónomas y diseñado con una estética claramente bélica, oculto en las profundidades de una cueva submarina. Posee un cañón incorporado en su brazo derecho, una mano prensil en el izquierdo, con el que blande una espada de grandes dimensiones. Es capaz de desplazarse a gran velocidad, tiene retropropulsores y también capacidades acuáticas. Tiene una cola con la que da descargas eléctricas de alto voltaje. Su cráneo es el primero que aparece en *Dragon Ball* con estética en referencia a los Xenomorfos, las criaturas que se hicieron famosas en *Alien, el Octavo Pasajero (1979)*, basadas a su vez en el diseño del artista H.R. Giger.



1332

Se puede llegar a suponer, sin resultar demasiado esfuerzo, que este androide lo produjo el Doctor Gero para la defensa de los piratas y pertenece, como indica su número de serie, que lleva en las piernas, a la segunda serie de androides de su creación. Esta idea se reafirma con el **Androide número 3**, que aparece en un flashback del anime, donde podemos apreciarlo como una evolución o desarrollo refinado del modelo dos, anterior, pareciendo que incorpora un cerebro orgánico en el cráneo xenomórfico.



1333

El **Androide número 1** podría ser, perfectamente, el que lleva a Goku en su avión, posteriormente, por no disponer de su nube mágica. Se trata de un modelo simple, con una inteligencia artificial limitada, aunque autónomo. Suficiente como para podérsele dar naturaleza y numeración de androide.

Posee todo aquello que podría servir como base para la posterior construcción de modelos más avanzados, con un cuerpo metálico, extremidades, movilidad, habilidades cognitivas, comunicativas, incluso habilidades en el control y manejo de armas o maquinaria de guerra, como, por ejemplo, aviones de combate.

El hecho de que ayudase a Goku, sin embargo, puede considerarse un fallo del sistema, o dársele por defectuoso.



1334

Eso se explica, y clarificará mejor lo que se explicará posteriormente, con un esquema que el propio Toriyama incluye en el manga, en la portada del Capítulo 37 de *Dragon Ball Z*.

Lo que se nos explica en esta portada es lo siguiente: *Este es un resumen completo de los androides creados por el Dr. Gero, antiguo científico de la Red Ribbon. A partir del número 8, todos fueron creados con el propósito específico de destruir a Son Goku como objetivo principal. Los androides del número 1 al 7 fueron considerados fallidos, todos ellos presentaban defectos. El número 8, sin embargo, fue un caso particular: tenía un carácter*

amable y no mostraba ninguna hostilidad hacia Goku, por lo que también fue considerado un fallo. Entre los números 9 y 15, todos se consideran fracasos, aunque se dice que los androides 13, 14 y 15 alcanzaron un grado de perfección bastante alto. El número 16 fue un androide completamente artificial, de fabricación íntegra, y aunque su carácter es desconocido, el propio Dr. Gero lo catalogó como un fallo. Aun así, hay quienes lo consideran más estable que otros. Los androides 19 y 20 también fueron completamente artificiales. El número 19 fue activado con éxito, pero finalmente fue destruido por Vegeta. El número 20 es el propio Dr. Gero, quien transformó su cuerpo en un androide, convirtiéndose en un híbrido entre humano y máquina. Los androides 17 y 18 fueron creados tomando como base seres humanos reales, lo que los diferencia de los anteriores. El 17 absorbió demasiado poder, lo que provocó inestabilidad y lo hizo incontrolable, por lo que fue clasificado como fallo. El 18 tampoco seguía órdenes, por lo que se la consideró igualmente defectuosa. Finalmente, el bioandroide Cell fue creado por el Dr. Gero utilizando biotecnología y células de los mejores luchadores: Goku, Vegeta, Piccolo, Freezer y su padre, el Rey Cold. Durante un largo periodo de tiempo, un superordenador se encargó de cultivar y ensamblar su cuerpo. Cell fue concebido para alcanzar su forma perfecta absorbiendo a los androides 17 y 18, y así convertirse en el ser supremo.

Una vez explicado, podemos ya afrontar a los androides que aparecen en *Dragon Ball Z,* en las OVA y también en *Dragon Ball Super.*





Siguiendo el orden numérico de las creaciones del Dr. Gero, obtendríamos que en la OVA *Los Tres Grandes Super Saiyanos,* recordemos, no canónica pero de gran influencia visual y conceptual, se presentan los **Androides 13, 14 y 15**, creaciones del Doctor Gero activadas tras su muerte a través de un superordenador (el mismo responsable de la activación del bioandroide Cell), siendo el número 13 un combatiente de gran tamaño y fuerza bruta (se cree que con el aspecto de Gero de joven), con capacidad de absorber los núcleos energéticos y los microchips de los otros dos y transformarse en el poderoso



"**Super Androide 13**", un gigantesco androide de color azul, cabello naranja y una fuerza devastadora. El número 14 es un coloso silencioso de piel grisácea y mirada fría, con una trenza y ropajes de corte bárbaro, mientras que el número 15 es más pequeño, extravagante, de color morado y extremadamente veloz, con sistemas de análisis integrados en sus lentes, vestido de un modo muy colorido y pintoresco. Todos ellos, naturalmente, portan el emblema de la Red Ribbon.



Posteriormente, en el canon oficial, se **introducen los androides 19 y 20**, haciendo acto de presencia en la línea temporal principal, totalmente desconocidos para Trunks (del futuro de la línea temporal original), siendo el primero un robot completamente mecánico con piel blanca, corpulento, el cual pudo ayudar al Dr. Gero a convertirse en androide, dotado de un **sistema de absorción de energía por las palmas de las manos**, mientras que **el número 20 no es otro que el propio Doctor Gero ya convertido en androide**, con un cuerpo cibernético pero conservando su cerebro y personalidad humana, obsesionado con destruir a Goku. Su poder es enorme, aunque palidece al lado de los Guerreros Z más poderosos, como son Vegeta o Piccolo, quienes derrotan a ambos (Goku no, porque estaba enfermo). El Doctor Gero es asesinado por su creación el Androide nº 17, el cual no le podía perdonar que hubiese modificado tanto a su hermana como a él.



Tras ellos llegan los androides 16, 17 y 18, con el **número 16 como un androide completamente mecánico**, corpulento y sereno, diseñado exclusivamente para matar a



1340



1341

Goku, aunque dotado de una profunda conexión con la naturaleza. Este androide tiene una estructura interna mecánica, muy similar al esquema seguido, de nuevo, con los Terminator T800. Es semejante, en la base, al Sargento Metálico, aunque su poder es increíblemente superior, pudiendo tomar como base la investigación previa de aquel modelo para mejorarlo y superarlo en todos los aspectos, como efectivamente ocurre. Además, el Androide nº 16 posee el aspecto del fallecido hijo del Dr. Gero, Gevo, un militar perteneciente al ejército de la Red Ribbon y que, por lo visto, murió en el ataque de Goku a su cuartel general. Gero nunca se lo perdonó y creó androides, exclusivamente, para vengarse de él. Además, el que guardaba el mismo aspecto que su hijo, tenía como única misión destruir a Goku. Él, así como los Androides 17 y 18 son de fuente de energía ilimitada, aunque su base de construcción es diferente, siendo el único totalmente robótico el 16. Llevan los tres, además, un potentísimo explosivo en el pecho, capaz de destruir a Goku y, seguramente, el planeta Tierra entero. Fue la muerte (o destrucción) del número 16 la que provocó el desencadenante que hizo a Gohan transformarse en SSJ2 contra Cell.

El número 17 es un joven de aspecto humano, rebelde y sarcástico, con una fuente de energía ilimitada y fuerza abrumadora, al igual que su hermana gemela, **el androide 18**, de apariencia femenina, fría en un principio pero que **termina formando familia con Krilin**, ambos con capacidades superiores a la mayoría de los guerreros de la Tierra. Los dos gemelos tienen dos versiones futuras, que se conozcan, en el futuro de Trunks y también, en el futuro de Cell. En el de Trunks, los dos hermanos eran sumamente



1342

despiadados, aunque eran bastante más débiles que los de la línea principal. Si bien es cierto, como ya hemos dicho, no tenían un objetivo como Goku dentro de sus parámetros, por lo que destruían por puro placer. El hecho de que despertasen en la línea original en el futuro antes puede que fuese la causa, además, tanto de que fuesen más débiles (menos tiempo de carga o preparación) y también más crueles (Gero los encierra una vez para salir él con el nº 19 a por los Guerreros Z, no así en el futuro, donde los números 17 y 18 son los que atacan, directamente, a la humanidad.



1343

Más tarde se suma **el Androide 21**, procedente del videojuego Dragon Ball Z Fighter, una creación inspirada en la genética de Majin Bu, con la capacidad de absorber energía y conocimientos, de apariencia femenina, concretamente, de la esposa de Gero, con quien tuvo a Gevo, el soldado que dio apariencia al nº 16, transformable en una versión demoníaca de piel rosada, nacida de la fusión entre células humanas y de guerreros poderosos, siendo un avance hacia la biotecnología más puntera. El nombre de la también científica y esposa de Gero era Vomi.

Finalmente, aparece **Cell, una creación culminante del ordenador del Doctor Gero**, formado con células de los mejores luchadores del universo, dotado de múltiples formas, absorción orgánica, regeneración y la capacidad de aumentar de poder al absorber a los androides 17 y 18, alcanzando su forma perfecta, siendo el enemigo más peligroso hasta ese momento por su inteligencia, adaptabilidad y sadismo.



1344

Es un enemigo que, de haberlo dejado ir más tiempo, se podría haber convertido en imparable, no solamente para los Guerreros Z, también para las deidades superiores, incluso, puesto que tiene todo lo bueno de cada uno de los personajes principales y más poderosos de la serie, a saber, las células de Freezer y su padre, como también las de los saiyajins o las de Piccolo. Si hubiese combatido, entrenado y luchado con asiduidad, no hubiese encontrado límites.

Oficialmente, estos son los androides creados por el Dr. Gero o, como en el caso de Cell o los números 13,14 y 15, la Súper Computadora que trabajaba programada por él.



1345

En paralelo, se introduce a **Tao Pai Pai convertido en cyborg** tras ser derrotado por Goku, con una mejora cibernética que sustituye parte de su cuerpo, permitiéndole lanzar un súper ataque Dodompa y sobrevivir a impactos mortales, sirviendo como ejemplo del reciclaje de guerreros humanos mediante tecnología. Aparece en el 23 *Tenkaichi Budokai* con ansias de venganza, pretendiendo matar a Goku y también a Tenshinhan y Chaoz por haberse pasado al bando de Mutenroshi.

No está claro si Tao Pai Pai fue reparado y mejorado por el Dr. Gero, aunque, no cabe duda que podría ser una duda más que razonable, puesto que era un asesino que trabajó para la Red Ribbon, conocía su base y los entresijos de la misma y, seguramente, incluso a parte del personal. Puede que fuese, mediante el Robot Espía de Gero, quien encontrase a Tao Pai Pai malherido tras la batalla con Goku y le salvase con las mejoras cibernéticas que, por cierto, solamente él (y quizá la Capsule Corp.) podría implantarle. No es

descartable que el mismo asesino más famoso del mundo fuese uno de los números de androide del Dr. Gero, aunque es algo que difícilmente podamos descubrir a estas alturas.

1346



Más adelante, tras la saga del Planeta Namek, aparece **Mecha Freezer**, una reconstrucción biomecánica del cuerpo original de Freezer tras su derrota a manos de Goku, con múltiples prótesis metálicas, mejoras físicas, y una fuerza aumentada, pero sin haber podido sanar sus daños emocionales, profundos, lo que ayuda a su rápida derrota por la espada de Trunks del Futuro, entre otras cosas. El cuerpo de Freezer fue terriblemente mutilado por su propio disco cortante de *ki*. Además, se vio afectado de lleno por la última ráfaga lanzada por Goku y, por si fuera poco, por la propia explosión del Planeta Namek. Sobrevivir a todo esto es ya un milagro, de por sí, solamente gracias a ser uno de los seres más poderosos de universo. De igual forma, es reconstruido de la manera que lo hacen gracias a pertenecer a la familia más poderosa de todas, con una tecnología envidiable, capaz de rehacer su cuerpo de modo artificial.

1347



Con el paso de los años, incluso, descubrimos que la tecnología del Imperio Galáctico de Freezer, incluso, mejora, pudiendo regenerar su cuerpo entero en la máquina médica, cosa que anteriormente, tras los eventos de Namek, era imposible.

1348



Ya en Dragon Ball Super, conocemos a los **androides Alfa**, una serie de modelos zombificados, torpes pero resistentes y bastante fuertes, creados por el Doctor Hedo (nieto

del Dr. Gero y heredero de su ingenio) como pruebas preliminares, que se caracterizan por tener aspecto grotesco, piel pálida, ojos apagados y comportamientos erráticos, sirviendo más como carne de cañón que como soldados eficientes, si bien los pone a trabajar para ganar dinero para financiar la investigación en androides más modernos. Son una suerte de pintorescos monstruos de Frankenstein, construidos a base de fragmentos de cadáveres y devueltos a la vida. De entre todos ellos, destaca el Alfa 12, el más fuerte y preparado, aunque sigue sin ser rival para luchadores como Goten o Trunks, quienes le enfrentan y derrotan.



1349



1350



1351

Tras ellos, surgen los **androides Beta**, de diseño más refinado, aunque aún son insuficientes para poder derrotar a los dos jóvenes guerreros saiyajin. Uno de ello, Beta 1, se llega a infiltrar en el instituto para recabar información sobre Trunks, de quien sospecha el Dr. Hedo que es el autor del robo en su laboratorio. Es muy rápido, fuerte e inteligente, aunque se le nota que es un androide por un pequeño remendó que lleva a la vista en la parte de la nuca. Beta 1 toma también una apariencia similar a la de Goten



1352

y Trunks cuando se convierten en Súper Heroes y, cuando ve que no es capaz de derrotarlos por sí mismo, emplea el Beta 2, una armadura de combate similar a la empleada por el Comandante Black para luchar contra Goku en el final de la saga de la Red Ribbon. Aparece otro Beta más, el Beta 7 (se desconoce qué es de los androides beta 3 al 6). Su aspecto es absolutamente familiar, pues bien parece que haya revivido en forma de androide zombificado al Rey del Rock en plena actuación del tema *Viva las Vegas*.

Hedo crea un androide de combate, también del estilo zombi, con la base de un dinosaurio humanoide, de gran fuerza, rapidez y versatilidad. Sin embargo, es insuficiente contra Goten y Trunks y, más, con los recursos limitados que tiene Hedo, tanto financieros como en cuanto a infraestructura se refiere.



1353

Estos androides de prueba están seguidos por los **Gamma 1 y Gamma 2**, los primeros androides de combate completamente funcionales del Doctor Hedo, con estética de superhéroes, personalidad definida, conciencia propia, y capacidades de combate al nivel de Gohan y Piccolo, siendo Gamma 1 el más serio y Gamma 2 el más impulsivo, ambos diseñados con sistemas energéticos avanzados, habilidades de combate pulidas y armas de energía muy potentes. Ambos están programados para ser superhéroes, luchando por la justicia. Sin embargo, desde el principio se les engaña, haciéndoles pensar que los Guerreros Z son una banda malvada, organizada y enemiga, convenciéndoles de que la Red Ribbon es una organización que lucha por la paz y la justicia.



1354

Acto seguido tenemos otro bioandroide en *Dragon Ball Super*, materializado en **Cell Max**, una monstruosa réplica de Cell, en su segunda forma, inacabada y descontrolada construida por el Ejército de la Cinta Roja bajo las órdenes de **Magenta, quien también es modificado** junto a **Hedo** con dispositivos de refuerzo cibernético para liderar el proyecto, aunque sin llegar al nivel de sofisticación de sus creaciones, convirtiendo a Cell Max en una criatura gigantesca, de fuerza colosal pero mentalmente inestable, por estar inacabada, dadas las prisas de Magenta por verla en acción, un bioarma sin conciencia destinada a la destrucción masiva, culminando así la evolución de los androides desde simples autómatas hasta entidades biotecnológicas casi divinas (aunque, en conciencia, cerriles).



1355



1356

1357

No puede faltar uno de los androides más originales e importantes de *Dragon Ball Super*: **el androide 73 (Siete-Tres)**. Con un diseño completamente artificial y mecánico, sin rasgos humanos ni apariencia orgánica, de cuerpo azul metálico, rostro inexpresivo y una cápsula translúcida en la cabeza donde almacena datos. Su principal habilidad, y la que lo convierte en una amenaza sin precedentes, es su capacidad de copiar las habilidades y el poder de cualquier oponente al tocarle la nuca con su mano derecha, almacenando hasta tres conjuntos de habilidades diferentes durante un periodo limitado, y usándolos a voluntad como si fueran propias,

conservando incluso el mismo nivel de poder del original. Durante el arco de Moro, 73 demuestra ser un adversario peligrosísimo al copiar los poderes de Piccolo, Gohan y otros luchadores, e incluso se convierte en una pieza clave en los planes de Moro, ya que este acaba absorbiéndolo para beneficiarse de su capacidad de copia y su base de datos de técnicas. Posteriormente, tras la derrota de Moro, 73 no es destruido del todo, ya que su unidad principal es recuperada por los Heata, quienes lo reactivan y lo emplean como base para crear un nuevo cuerpo mejorado en su laboratorio, lo que le permite seguir teniendo relevancia más adelante en la saga de Granola. 73 es una evolución conceptual del androide clásico: no se limita a poseer un poder fijo, sino que su versatilidad le permite adaptarse a cualquier enemigo, convirtiéndole en una amenaza cambiante.



1358

En *Dragon Ball Super* hay que destacar que la Capsule Corp. tiene desarrollados unos **androides domésticos**, dentro de su línea de producción de robótica e inteligencia artificial, destinados a ayudar a los ciudadanos en las tareas del hogar o en cualquier menester que se les encomiende.



1359

Existen otros androides en el universo de Dragon Ball que han aparecido en algún momento determinado en la serie, en las OVA o en alguna creación de Toriyama con base en el mundo de Goku y sus amigos.

El androide más querido y, posiblemente, más poderoso de todos es **Arale Norimaki**. Aparece en varias ocasiones en la franquicia y demuestra poder lidiar con enemigos muy poderosos. Tanto es así que despacha con suma facilidad rivales de la talla del General Blue o Tao Pai Pai.

Arale es, como ya sabemos, un androide con apariencia infantil, una niña risueña y enérgica, siempre dispuesta a jugar y a hacer cundir el caos por donde pasa (bondadosamente hablando). Como ya es sabido, se trata de una creación de Sembei Norimaki, el celebérrimo Doctor Slump.



1360

Su archienemigo, el **Profesor Mashirito** (una caricatura del editor de Toriyama, Kazuhiko Torishima), también creó un androide semejante a Arale, aunque en versión masculina, como su contraparte. Se trata de **Obotchaman**, creado a partir de los planos robados de la misma Arale. Como ella, es un muchacho activo, alegre y que, finalmente, lejos de luchar contra el Dr. Slump o su versión femenina, se hace gran amigo de ellos. El propio Profesor Mashirito hará como el Dr. Gero y se construirá un cuerpo mecánico, convirtiéndose así, a su vez, en un androide. Existen varias encarnaciones suyas como robot, con aspectos distintos, aunque las dos más características son las que se muestran en las imágenes. Mashirito, en su versión mecánica definitiva, cuenta con un cañón erecto que, efectivamente, se sitúa y se dispara desde la zona de la entrepierna.



1361





1362

Existen androides en otros universos, concretamente en el Universo 3, donde se unen varios de los luchadores en uno solo, mediante la Fusión Androide, para crear a **Agnilasa**, un bioandroide enorme y de gran poder, durante el arco del Torneo de Poder, el cual representa una fuerte amenaza para todos los guerreros del torneo, siendo un enemigo a batir, rivalizando en poder con los más destacados.



1363

También hay androides que son exclusivos de las OVA e, incluso, también en GT. El primero que se vio fue el **Dr. Willow**, quien quiso arrebatar el cuerpo al luchador más fuerte del mundo para realizar un trasplante con su genial cerebro y ser, de esa manera, el ser más perfecto de la Tierra. Para poder someter a dicho guerrero (primero, pensaba que era Mutenroshi, pero, posteriormente, llegó a la conclusión de que era Goku) se construyó un gigantesco cuerpo robótico, con aspecto de un bioandroide, de unas capacidades y potencia muy destacables.



1364

Para alcanzar sus objetivos, el Dr. Willow cuenta con la ayuda de otro y eminencia en la ciencia, el **Doctor Kochin**, quien contaba con un aspecto de anciano, pero era, en realidad, salvo su cerebro, completamente mecánico, muy similar a la solución que encontró Gero para convertirse en el Androide 20. También cuentan en la OVA estos dos científicos con unos guerreros creados *ex profeso* para someter al más fuerte del mundo y que sirva de cuerpo para el cerebro del Willow: **Ebifuria** (rosado y con poderes congelantes)**, Misokatsun** (amarillo y orondo, muy resistente y elástico) **y Kishime** (verde, con poderes eléctricos, similares a una lamprea). De la misma manera, contaron con seres modificados, muy **semejantes a los Saibaiman** e, incluso, trataron de controlar mentalmente a Piccolo.



1365



1366

Destacable también es, desde el punto de vista androide, la película del regreso de Cooler, *Guerreros de Fuerza Ilimitada*. Aquí nos cuentan cómo un sistema mecánico autónomo con inteligencia artificial, como un satélite, el **Big Gete** (un androide en sí mismo) recoge los pocos restos con vida de Cooler que quedaban vagando por el espacio y los fusiona con su núcleo. Con esto, Cooler puede acceder a todos los recursos del Big Gete y, lo que hace, es crear todo un enjambre de réplicas suyas en cuerpos metálicos y mente de colmena, dirigidos desde el núcleo por el cerebro del Cooler original. Son los conocidos como **Metal Cooler**.

1367



En esta película aparecen numerosos **soldados robóticos** que sirven como tropa de choque contra los namekianos de nuevo Namek, para someterlos y esclavizarlos. Estos robots son creados por el Big Gete y son tremendamente fuertes y resistentes, dándoles una difícil pelea a Piccolo, Gohan y Krilin.

1368



En la OVA *El plan para erradicar a los Saiyajin*, aparece un androide de creación Tsufur, **Hatchiyack**, el cual es la concentración de todo el conocimiento y todo el odio del **Doctor Raichi**, superviviente Tsufur que se modificó, también, como androide. Se trata de un guerrero sin consciencia que únicamente busca la erradicación de sus objetivos, para lo que está programado: Los Saiyajin.

1369



El Dr. Raichi puede concentrar la maldad y el odio de los personajes que mueran y reunir su esencia en una esfera donde luego puede reproducirlos tal y como eran, solo que a su servicio, como si absorbiese las almas que ve morir para adueñarse de ellas y hacer uso posterior de sus copias.

1370



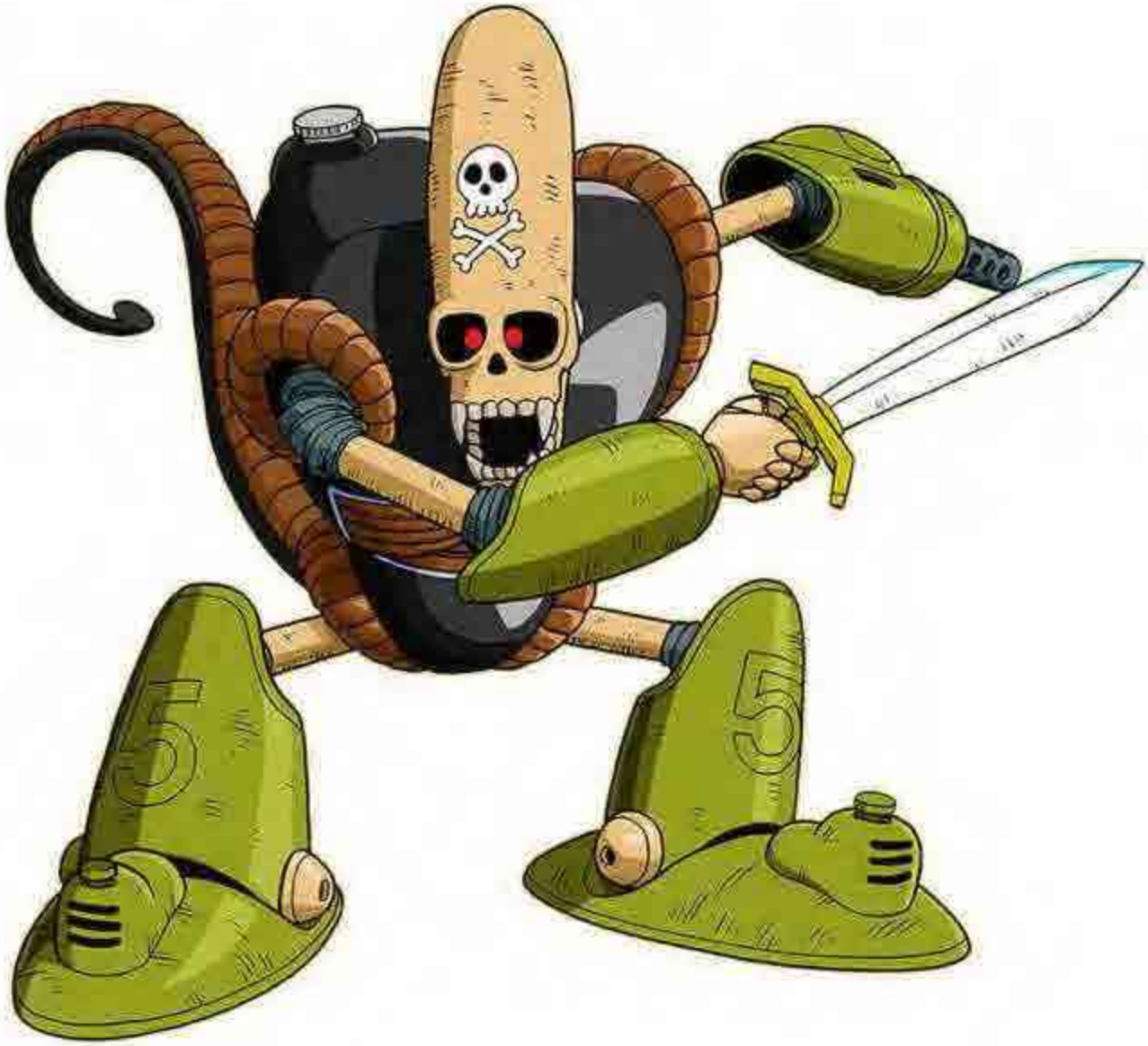
Para finalizar, comentar también los androides más destacados que aparecen en Dragon Ball GT, siendo el más importante el **Super Androide 17**, una fusión androide entre el número 17 y el androide 17 del infierno, la versión maligna de este (la esencia del androide del futuro que liquida Trunks). Los responsables de esta aberración (además de los de Toei Animation) son los **Doctores Gero y Myu**, ambos androides también, que se encargan de duplicar y dominar al número 17, fusionando ambas contrapartes, creando un poderosísimo guerrero.

1371



Como se ha dicho, no se entrará en los pormenores de androides inferiores de la serie de Toei, DBGT.





Capítulo 15: Artes marciales, técnicas y estilos de lucha

DRAGON BALL

ドラゴンボール





15- ARTES MARCIALES, TÉCNICAS Y ESTILOS DE LUCHA

En *Dragon Ball*, las artes marciales constituyen el pilar fundamental sobre el que se desarrolla la historia, desde sus primeros compases de aventuras hasta las batallas cósmicas de dimensiones galácticas. El manga y el anime beben de una amplia variedad de influencias reales y ficticias, combinando estilos tradicionales de combate del Lejano Oriente con técnicas fantásticas y sobrenaturales. La serie comienza con un claro enfoque en las artes marciales chinas y japonesas tradicionales, como hemos visto, bajo las enseñanzas de una escuela con un Maestro concreto. En el presente apartado vamos a conocer las diferentes escuelas, sus estilos de lucha y las técnicas que emplean sus miembros, y también sus otros usuarios independientes. Existen luchadores, como veremos, que no emplean un estilo o arte marcial concretos, sino que poseen su propio repertorio, en ocasiones desarrollado de un modo autodidacta o, más que enseñado en una escuela, aprendido por necesidad, por estilo de vida, por talento o facultades individuales.

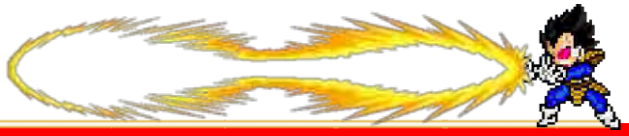




Escuela de la Tortuga

Comenzamos con personajes como Goku y Krilin entrenando bajo las enseñanzas del Maestro Mutenroshi, quien instruye el "Estilo de la Tortuga" (Kame Senryu), basado en disciplina, fuerza física, velocidad, resistencia y, sobre todo, humildad y justicia. Su filosofía se basa en la idea de que un verdadero artista marcial no lucha por violencia o por poder, sino por proteger a los demás y superarse a sí mismo. Mutenroshi entrena a sus discípulos con métodos exigentes y poco ortodoxos, como llevar caparazones pesados, trabajar en la obra, nadar entre tiburones o repartir leche por montañas. Todo esto no son caprichos, sino ejercicios destinados a fortalecer el cuerpo de manera completa y funcional, simulando situaciones reales donde el cuerpo necesita fuerza explosiva, aguante y agilidad.

Este estilo no busca destruir, sino dominar al adversario sin perder el control propio, y por eso Mutenroshi, pese a ser uno de los humanos más poderosos, rara vez combate si no es estrictamente necesario. Su actitud pacífica y sabia impregna la esencia del estilo.

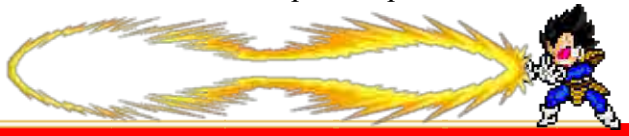


Los personajes que forman parte (o han formado parte) de la Escuela de la Tortuga, o emplean su estilo de lucha son, por supuesto, su fundador y creador del estilo, Mutenroshi y sus discípulos, **Son Gohan** (el abuelo adoptivo de Goku), **Gyuma, Goku** (anteriormente, también por parte de su abuelo Gohan)**, Krilin**, **Yamcha** (tras el 21 *Tenkaichi Budokai*), **Tenshinhan y Chaoz** (tras el 22 *Tenkaichi Budokai*). De manera indirecta, también han aprendido el Estilo Tortuga **Chichi** (de su padre, Gyuma), **Gohan** (de su padre, Goku y su madre, Chichi), **Goten** (de su padre, Goku, su madre, Chichi y su hermano, Gohan), **Gohan del Futuro** (de su padre, Goku y su madre, Chichi) y **Trunks del Futuro** (de su maestro Gohan del Futuro), **Ub** (de su maestro Goku) y **Pan** (de su abuelo Goku, de su abuela Chichi, de su madre Videl y de su padre, Gohan).
También **Nekomajin Z** ha estudiado bajo la tutela de Goku.
Por último, cabe destacar que **Launch** formó parte del alumnado de la Escuela de la Tortuga, el tiempo necesario para que se probase el "primer uniforme oficial" que le conocemos a la Escuela en la serie (que no es otra cosa que lencería sexy femenina).
Precisamente, **el uniforme oficial** de la Escuela de la Tortuga, como ya hemos visto y veremos a continuación, consta de un ***Gi* naranja**, con complementos tales como fajín o cinto azul marino, muñequeras del mismo color y zapatillas de artes marciales con calcetines blancos o botas azules. Desde el entrenamiento con Kami Sama, por ejemplo, Krilin y Goku utilizan, además, camiseta interior azul marino súper pesada como complemento. El *Gi* luce el kanji 亀 (Tortuga) en el frontal izquierdo, en un círculo blanco o amarillo y, lo mismo, en la espalda, de mayor tamaño.

Las técnicas que son características de la **Escuela de la Tortuga** son las siguientes:



Kamehameha: Se trata de la técnica estelar de Mutenroshi. Tardó en desarrollarla y dominarla 50 años. Se trata de una canalización, previa una concentración exhaustiva, del *ki* entre las manos para, una vez concentrado, lanzarlo en forma de onda de energía azulada y brillante. Es una técnica altamente destructiva. Hay diferentes versiones de la misma, según la potencia o la velocidad con que se quiera lanzar. También



existe la versión que combina lanzadores o la combinación del Kamehameha con otras técnicas, tales como el Shunkanido o el Kaio Ken. La conocen y la pueden lanzar Mutenroshi, el abuelo Gohan, Krilin, Yamcha, Tenshinhan, Gohan, Cell, Goten, Majin Bu (Gordo), Súper Bu (Gotenks), Súper Bu (Gohan), Goku Black.

1374



Bankoku Bikkuri Sho: Se trata de una técnica de restricción del movimiento del rival que, además, resulta muy dolorosa para este, pudiéndolo incluso llegar a matar. La emplea Mutenroshi con Goku en el 21 *Tenkaichi Budokai*, justo antes de que se transformase en Ozaru y se liberase. También la conoce y la emplea Piccolo con Gohan la segunda vez que se transforma en Ozaru durante su entrenamiento. Requiere una concentración previa del *ki* en ambas manos para lanzarlo de modo rápido y sorpresivo.

1375



Las Cuatro Virtudes de la Tortuga: Es una técnica que solamente se le ha visto utilizar al abuelo Gohan, aunque presumiblemente puedan implementar todos los conocedores del estilo. Se trata de un ataque rápido en cuatro fases, siendo la última de las fases una potente patada. Pueden hacerla todos los versados en el estilo de la Tortuga.

1376



Hipnosis: Se trata de una técnica para adormecer o hacer creer a un rival alguna cosa que se quiera por parte del lanzador. La vimos por primera vez cuando Mutenroshi hace creer al Lobo-Hombre que la cabeza de Krilin era la Luna para que se pudiese transformar en persona, dejando atrás su estado de lobo. En principio, solamente la emplea Mutenroshi.

Piedra-papel-tijera: Es la técnica estrella de Goku hasta la llegada del Kamehameha.

1377



La emplea varias veces, contra Yamcha, también contra Jackie Chun en el 21

Tenkaichi Budokai y contra el General Blue. Se trata de una combinación que busca una finta y bloqueo del puño por parte del rival (piedra), piquete de ojos (tijeras) y un golpe potente con la mano plana (papel) que desplaza al enemigo de manera contundente. Es una técnica que emplea Goku, enseñada por su abuelo Gohan.



1378

Zanzoken: Esta técnica permite moverse tan rápido que el oponente ve una imagen ilusoria del usuario mientras este ya ha cambiado de posición. Es útil tanto para esquivar como para confundir. Goku y Krilin la utilizan con soltura, como Mutenroshi. También Dodoria.



1379

Mafuba: Se trata de una técnica desarrollada por el Maestro Mutaito, mentor de Mutenroshi y Muten Tsuru para encerrar a un rival superior en un recipiente estanco. Lo emplea para encerrar a Piccolo Daimaoh en un termo eléctrico de hervir arroz. Saben utilizar esta técnica Mutaito, Mutenroshi, Tenshinhan, Goku, Trunks, Kami Sama y Piccolo Jr.



1380

Escuela de la Grulla

En contraposición, el Maestro Tsuru, rival de Mutenroshi, enseña el "Estilo de la Grulla" (Tsuru Senryu), que se basa en técnicas más agresivas y arteras, con movimientos como el Dodompa y el vuelo sin necesidad de controlar el ki de forma refinada. Tenshinhan y Chaoz provienen de esta escuela antes de cambiar de bando.

El Estilo de la Grulla tiene una raíz mucho más pragmática y militarizada que la de su rival. Tsuru es un maestro severo, manipulador y carente de ética marcial. Considera que la compasión es una debilidad, y entrena a sus discípulos para derrotar al enemigo por el método más eficiente posible, incluso empleando técnicas letales, trampas o ataques a traición. El estilo da prioridad al desarrollo del ki ofensivo, el uso de habilidades energéticas avanzadas y la movilidad aérea, destacando la velocidad, el sigilo y la precisión como virtudes fundamentales.

Este estilo no rechaza los poderes sobrehumanos, sino que los incorpora desde el principio como parte del entrenamiento, y por eso sus practicantes aprenden a volar (bukujutsu) mucho antes que los alumnos del Estilo de la Tortuga. Esta diferencia marcará un punto de inflexión en el desarrollo de las batallas de la serie.

Los miembros de la escuela de la Grulla son el propio **Tsuru**, fundador de la misma y creador del estilo, su hermano, **Tao Pai Pai**, como el estudiante más antiguo y avanzado de la escuela, así como **Tenshinhan** y **Chaoz**.

El uniforme oficial de la Escuela de la Grulla, Este uniforme está compuesto por una túnica de artes marciales de corte tradicional chino, predominantemente de color verde oscuro con detalles en amarillo, como los bordes de las mangas y el cuello. La parte central del pecho está adornada con un gran círculo blanco en el que se encuentra inscrito el kanji 鶴 (Grulla), símbolo de su escuela, en color negro. Completan el atuendo con pantalones amplios verdes, perneras en blanco, y calzado tradicional de artes marciales. En el caso del maestro Tsuru, además, lleva gafas de sol oscuras y un sombrero puntiagudo decorado con una pequeña figura de una grulla blanca en la parte superior, reforzando la iconografía de su escuela. Todo el conjunto transmite una estética marcial seria, formal y disciplinada, acorde con el enfoque estricto y letal de su estilo de combate. Por su parte, tanto Tenshinhan como Chaoz llevan un bonete negro en la cabeza, rematado con una borla roja, distinguiéndose como alumnos, en contraposición con su maestro.

Las técnicas que son características de la **Escuela de la Grulla** son las siguientes:



1381

Dodompa: Es la técnica energética distintiva del estilo. A diferencia del Kamehameha, que requiere una secuencia de carga, el Dodompa se dispara casi instantáneamente desde un solo dedo, concentrando el ki en un punto diminuto para luego lanzarlo con altísima velocidad y poder perforante. Es letal, rápido y preciso, acorde a la filosofía del estilo. Lo usan los discípulos del Maestro Tsuru como Tenshinhan, Chaoz y el propio Tao Pai Pai, quien la convierte en su marca de identidad. Por supuesto, también Tsuru puede lanzarla.



1382

Bukujutsu: Inventada (o adoptada) por el propio Maestro Tsuru, esta técnica permite volar libremente utilizando el control del ki. Es una de las contribuciones más influyentes del Estilo de la Grulla al universo de *Dragon Ball*, y será adoptada más adelante por casi todos los guerreros, incluidos los de otras escuelas. Tenshinhan y Chaoz la dominan a la perfección desde sus primeras apariciones.

La técnica, y por ello lo de adoptada, ya la conocían personales anteriormente a que la Escuela de la Grulla la aplicara, como era el caso de Piccolo Daimaoh, quien pudo servir como referencia para Tsuru.



1383

Taiyoken: Aunque más conocida por su uso por parte de Goku, esta técnica fue introducida por Tenshinhan durante el 22.º Torneo de Artes Marciales. Consiste en emitir una luz cegadora concentrando el ki, capaz de desorientar momentáneamente al enemigo. Es una técnica auxiliar, pero muy útil, que refleja la preferencia del estilo por maniobras que sorprendan o anulen al rival. Krilin y Yamcha también la conocen y saben utilizar.



1384

Chonoryoku: Chaoz aporta una vertiente extrasensorial con sus habilidades psíquicas, como la telequinesis o la parálisis física. Estas habilidades se integran en el enfoque del estilo como un medio para desarmar o incapacitar al adversario sin necesidad de fuerza bruta. Aunque no todos los miembros del estilo poseen estos dones, su existencia refuerza la

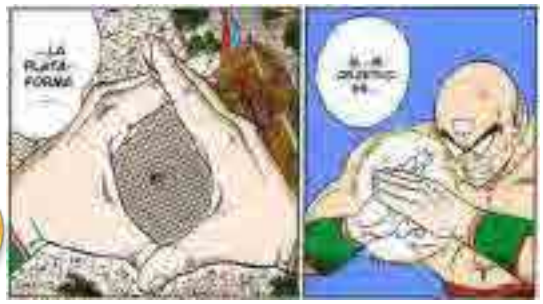
idea de que la Grulla no se limita a las artes marciales físicas o energéticas. Sin embargo, va de la mano con el talento natural de Chaoz, como el de Piccolo, Freezer, Cell o Bu.

1385



Shiyoken: Técnica avanzada de Tenshinhan, basada en el control muscular y energético, que le permite crear dos brazos adicionales a través del ki. Estos brazos no son ilusiones, sino funcionales, y le permiten aumentar la capacidad ofensiva y defensiva. Aunque no está presente en otros miembros del estilo, esta técnica busca la ventaja en el combate, que promueve el Estilo de la Grulla. Sin embargo, es posible que, al igual que Chaoz, Tenshinhan posea dotes únicos debido a su peculiar especie, un tríclope, lo cual puede ser una mutación o, directamente, se trate de un alienígena, como Goku, que le permita la suma de nuevos miembros.

1386



Kikoho: Se trata de una técnica de ataque extremadamente destructiva y peligrosa, tanto para el enemigo como para el propio usuario, y representa una filosofía de combate más sacrificada, agresiva y sin concesiones.

Para ejecutar el Kikoho, Tenshinhan adopta una pose muy reconocible: forma un triángulo con los dedos índice y pulgar de ambas manos unidas, a través del cual apunta a su objetivo. Esta postura no es meramente estética, sino que simboliza la canalización y el enfoque de una gran cantidad de energía vital hacia un punto concreto. Acto seguido, libera una gigantesca y densa explosión de energía con forma cuadrada (en el apartado dedicado a la ciencia en *Dragon Ball*, se explicará por qué un ataque lanzado con una forma de manos triangular acaba dejando una forma cuadrada), algo inusual frente a los típicos ataques de energía esféricos. Esta forma tiene sentido en el universo visual de Dragon Ball, ya que enfatiza la precisión, la fuerza bruta y el carácter forzado del ataque.

Lo más significativo del Kikoho es que no se alimenta del ki ordinario, sino que drena directamente la energía vital del cuerpo del usuario. Esto lo convierte en una técnica letal si se usa en exceso. En varias ocasiones, Tenshinhan se ha arriesgado a morir al emplearla repetidamente, y el propio maestro Tsuru reconoce que esta técnica puede ser mortal para quien la usa.



1387

Shin Kikoho: es una versión avanzada y aún más poderosa del Kikoho tradicional, utilizada exclusivamente por Tenshinhan en *Dragon Ball Z*. Esta técnica conserva la base del Kikoho original, pero con un mayor poder destructivo, una velocidad de disparo más rápida, y, sorprendentemente, un mayor control por parte del usuario.

A nivel técnico, el Shin Kikoho se ejecuta de la misma forma: Ten forma un triángulo con los dedos índice y pulgar, concentra su energía vital, y dispara una poderosa onda de impacto en forma cuadrada. Sin embargo, en esta versión mejorada, Tenshinhan ha perfeccionado su dominio del Ki hasta el punto de minimizar temporalmente el daño que sufre su cuerpo al usarlo, aunque sigue siendo una técnica peligrosísima. Es una proeza de autocontrol y disciplina, puesto que es capaz de detener a Cell, en su segunda forma, siendo infinitamente más débil que el bioandroide



1388

Shishin no Ken: Tenshinhan se multiplica en cuatro versiones de sí mismo, posicionándose alrededor de su oponente para atacar desde todas las direcciones al mismo tiempo. A diferencia de técnicas ilusorias como el Zanzoken (Imagen Residual), estas copias son físicas y activas, aunque no tienen el poder total del original, sino que dividen su energía entre las cuatro versiones, lo que las hace más débiles individualmente. Durante su pelea contra Goku, intenta rodearlo con esta técnica para ganar ventaja numérica. Sin embargo, Goku supera a cada clon con relativa facilidad, demostrando que su entrenamiento con Kami Sama lo había llevado a un nuevo nivel de poder y percepción. Es una técnica más táctica que ofensiva, y aunque visualmente impactante, tiene una gran desventaja: el usuario debe dividir su ki y concentración, lo que lo hace vulnerable si el enemigo es más fuerte o más rápido. También pueden ejecutar esta técnica Piccolo, Krilin y Cell..



1389

Haikyuken: La técnica del vóleibol, conocida como Haikyuken, es una maniobra cómica pero efectiva empleada por Tenshinhan durante su combate contra Goku en el 22 *Tenkaichi Budokai*, en la cual parodia con precisión los movimientos típicos de un partido de vóleibol, comenzando por inmovilizar a su oponente y seguidamente ejecutando una secuencia que incluye un saque, una recepción, una colocación y finalmente un remate con todas sus fuerzas, impactando al adversario contra el suelo con tal potencia que en el caso de Goku, creían que le iba a dejar completamente fuera de combate, en apariencia, siendo esta técnica un ejemplo perfecto del tono humorístico pero letal de algunas técnicas, aunque rompe completamente el todo siempre serio de Tenshinhan.

Aunque pertenecientes a la escuela de la Tortuga, Krilin y Yamcha desarrollan nuevas técnicas que, aunque no sean de su uso exclusivo (también Goku o Tenshinhan saben hacerlas), sí llevan su firma. Podrían incluirse dentro de las técnicas de la Escuela Tortuga, aunque no han sido enseñadas ni desarrolladas por Mutenroshi. Alguna, como la que viene a continuación, está desarrollada puramente por Yamcha previamente:



1390

El Puño de los Colmillos de Lobo (*Rogafufuken*) es el ataque característico de Yamcha en las primeras etapas de *Dragon Ball*, especialmente durante la saga clásica. Su nombre completo puede traducirse como "Puño Tormentoso de los Colmillos del Lobo", dándonos una imagen salvaje, rápida y feroz de este animal, que se ve reflejada en la ejecución del movimiento.

Yamcha adopta una pose feral o animal antes de lanzarse con una serie de golpes veloces, encadenados y acrobáticos, combinando patadas, puñetazos, barridos y fintas, todo realizado a una velocidad y agresividad que imita el ataque de un lobo al acecho. La

técnica se caracteriza visualmente por dejar un efecto de ráfagas de aire y movimientos bruscos en zigzag, con un sonido característico mientras Yamcha grita el nombre de la técnica. En sus primeras apariciones, era su técnica más poderosa, utilizada tanto contra Goku como en torneos de artes marciales, como en su combate contra el Hombre-Lobo. Aunque con el tiempo queda obsoleta frente a técnicas energéticas más avanzadas, el Puño de los Colmillos de Lobo sigue siendo una de las habilidades más emblemáticas y reconocibles de Yamcha. Más adelante desarrolla variaciones como el **Nuevo Puño de los Colmillos de Lobo**, una versión mejorada y más técnica que retoma este estilo clásico con más refinamiento y velocidad.



1391

Soukidan: es una de las técnicas más icónicas y propias de Yamcha, introducida en el 23 *Tenkaichi Budokai*, en su combate contra Shen (Kami Sama). Es una técnica energética avanzada que destaca no por su poder bruto, sino por su capacidad de ser guiada manualmente por el usuario después de ser lanzada, lo que le otorga un gran valor táctico.

Para ejecutarla, Yamcha concentra una gran cantidad de ki entre sus manos, formando una esfera luminosa de tamaño medio, generalmente de color azul. Una vez disparada, el Soukidan no sigue una trayectoria fija, sino que Yamcha puede controlarla con movimientos de sus manos y dedos, como si fuera un control remoto, permitiéndole perseguir a su objetivo, aunque este intente esquivar o huir. La bola puede hacer giros bruscos, cambiar de dirección e incluso mantenerse en el aire un momento para despistar al oponente antes de impactar.

La técnica combina ofensiva y estrategia, ya que puede utilizarse para presionar al rival, obligarlo a moverse o mantenerlo distraído mientras Yamcha prepara otro ataque. Sin embargo, requiere concentración y un gran control del ki, ya que mantener el vínculo con la esfera y guiarla implica un gasto continuo de energía. También puede magnificar el ataque. Goku también la utiliza contra Freezer en Namek.



1392

Kakusan Ha: es una técnica exclusiva de Krilin, y una de las más ingeniosas dentro del repertorio de los Guerreros Z. Su nombre completo puede interpretarse literalmente como "Onda de Dispersión Expandida", y representa a la perfección el estilo de combate de Krilin: estratégico, inesperado y eficaz pese a su desventaja física frente a enemigos más poderosos.

La técnica consiste en lanzar una única ráfaga de ki al aire, muy potente, aunque lenta y previsible (para facilitar esquivarla), aparentemente como un simple disparo ascendente. Sin embargo, una vez en el cielo o a determinada altura, Krilin divide esa ráfaga en múltiples rayos más pequeños, que caen como una lluvia dirigida sobre el enemigo. Lo interesante es que él mismo controla la trayectoria de cada fragmento, guiándolos con sus manos como si dirigiera misiles, lo que convierte el ataque en una trampa que puede atacar desde todos los ángulos, desorientando al oponente y dificultando su evasión, además de permitiendo atacar a numerosos enemigos, como en la saga de los saiyajin.



1393

Kienzan: también conocido como “Disco Destructor” o “Corte de Energía Circular”, es la técnica más emblemática de Krilin, y una de las más peligrosas y visualmente impactantes del universo *Dragon Ball*. Su nombre se traduce literalmente como “Corte Circular de Energía”, y se trata de un disco de ki afilado como una cuchilla, que gira a gran velocidad y tiene la capacidad de cortar prácticamente cualquier cosa, independientemente de la diferencia de poder entre Krilin y su adversario.

Krilin crea el Kienzan elevando una mano hacia arriba y concentrando el ki en una forma circular, generando un disco plano, de color dorado o amarillento, rodeado de un halo brillante. A diferencia de la mayoría de ataques de energía en *Dragon Ball*, que funcionan por impacto o explosión, el Kienzan actúa como una hoja cortante, siendo capaz de seccionar enemigos, estructuras o incluso ataques enemigos, gracias a su filo extremo. La

técnica no requiere una gran carga de energía, lo que permite a Krilin usarla repetidamente y lanzarla en cadena, o incluso en combinación con otras tácticas.

El Kienzan hace su debut durante la saga de los saiyajin, cuando Krilin lo usa contra Nappa y más tarde, contra Freezer en su segunda forma. En el caso de Freezer, llega a seccionarle la cola, por lo que el disco demuestra ser lo suficientemente peligroso como para preocupar incluso a un enemigo muy superior. De haberle alcanzado en pleno cuerpo, lo hubiese partido en dos (o más trozos). De hecho, Freezer comete el error de crear su propia versión del Kienzan, y acaba siendo cortado por su propio ataque en un giro irónico, al final de su combate contra Goku.

Esta técnica se convierte en una de las pocas que tienen efecto real sobre oponentes más poderosos, lo que refuerza la idea de que Krilin, aunque no sea el más fuerte físicamente, compensa con ingenio, precisión y técnica. También pueden lanzarlo Goku, Tenshinhan, Vegeta o, como hemos comentado, el mismo Freezer. Por supuesto, también Cell.



1394

Escuela de la Familia del Mal: En realidad, no se trata de una escuela reglada, como es el caso de las dos escuelas anteriores de la Grulla o la Tortuga ya que, originalmente, se trata de una familia. Piccolo Daimaoh es el fundador y padre de los alumnos. Podríamos decir que es hermano gemelo (aunque se trate de la mitad de una misma persona) de Kami Sama, quien lucha con un estilo idéntico al de Piccolo, aunque con un enfoque completamente distinto. Del mismo modo que no se trata de una escuela, el estilo de combate de la Familia del Mal tampoco es un estilo formalizado con nombre propio dentro del universo de *Dragon Ball*, como lo son el Estilo de la Tortuga o el Estilo de la Grulla, pero posee características muy definidas, una identidad coherente y una profunda conexión con lo divino, lo espiritual y lo extraterrestre, ya que proviene de un linaje Namekiano y no estrictamente humano. Tanto Kami Sama como Piccolo Daimaoh son parte de una misma entidad original: un ser venido del planeta Namek, hijo del namekiano Kattatsu, que se dividió en dos mitades (una pura y otra malvada) para poder aspirar al rol de Dios de la Tierra. Esta división se refleja también en la forma en que ambos luchan, complementaria pero contrastante: uno más espiritual y sabio, el otro brutal y ofensivo. Con la reunificación posterior (cuando Piccolo fusiona sus cuerpos con Nail y luego con

Kami), este estilo evoluciona hacia una forma superior de arte marcial, refinada, poderosa y profundamente táctica.

Kami, pese a no ser un luchador practicante como sí lo es Piccolo Daimaoh o su reencarnación Piccolo Jr., tiene prácticamente las mismas habilidades físicas de combate y también energéticas. Lo hemos podido ver en acción dentro del cuerpo del humano Shen, poseyéndolo, para poder participar de incógnito en el 23 *Tenkaichi Budokai* y, también, en el combate contra Garlic Jr. en la primera OVA de *Dragon Ball Z*. Es un guerrero poderoso y capaz, con un plus que le da su estatus como deidad, aunque sea a nivel doméstico.

Piccolo Daimaoh disfruta de la lucha. Sin embargo y, para poder llevar a cabo sus planes, necesita tropa por lo que, la mejor solución que encontró fue utilizar la técnica namekiana Pokopen y, así, crear sus propios vástagos, hábiles luchadores y conocedores de sus técnicas, además de fieles y obedientes ante cualquier circunstancia. Piccolo Jr. heredará todas las técnicas de su padre, como es natural y se creará, además, una rama adoptiva de la Familia del Mal con su adiestramiento de Gohan y, por consiguiente, la de Trunks del Futuro, a quien llegarán enseñanzas provenientes de, originalmente, Piccolo Daimaoh.

Se verán a continuación todas las técnicas que son pertenecientes a la Familia del Mal, quedando las técnicas de Gohan o Trunks que no tengan que ver aparte.



1395

Rayo Ocular: La técnica de lanzar rayos por los ojos es una de las habilidades más características y letales de Piccolo Daimaoh en *Dragon Ball*, y representa perfectamente su naturaleza fría, despiadada y eficiente. Aunque no tiene un nombre oficial en la obra, a menudo se le llama simplemente "Rayo ocular" (*Eye Beam* o *Eye Laser* en algunos medios) y se muestra como un ataque extremadamente preciso, veloz y mortal, ejecutado sin apenas movimiento corporal, lo que lo hace aún más intimidante.

Piccolo Daimaoh utiliza esta técnica emitiendo finísimos y concentrados rayos de ki desde sus pupilas, con la mirada fija sobre su objetivo. A diferencia de otros ataques de energía en *Dragon Ball*, que requieren cargar poder con las manos o adoptar una postura específica, el rayo ocular es instantáneo: una mirada basta para dispararlo. La energía se

manifiesta como dos haces rectos de luz intensa, normalmente de color rojo, blanco o amarillo claro, que atraviesan al enemigo o el objeto que tiene delante con un golpe seco y devastador. Los usuarios que saben realizar esta técnica son, entre otros, los dos Piccolo (padre e hijo), Nappa, Gurdo, Freezer, Garlic Jr., los androides 19 y 20, Cell… Siendo una técnica bastante común.



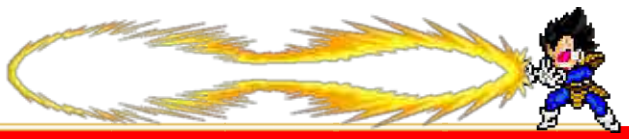
Ráfaga de *ki*: También es bastante común el lanzamiento de una ráfaga o un rayo de *ki*, no ya entre los componentes de la Familia del Mal, sino entre prácticamente todos los guerreros medianamente poderosos de este punto de la serie en adelante. Sin embargo, todos los miembros de la Familia del Mal los dominan y son los primeros que los lanzan como un recurso habitual, no ya como un súper ataque.



Chou Makouhou: Se concentra una enorme cantidad de *ki* en el interior del guerrero, canalizándolo directamente a través de su boca, y lo libera en forma de un enorme rayo de energía continua. Existen varias versiones, aunque las hay con un haz energético más o menos grueso, largo y brillante, en función del lanzador, el tiempo de carga, etc. Sin embargo, prácticamente, en cualquier caso, es capaz de causar destrucción masiva a su paso. Los hijos de Piccolo Daimaoh, Piccolo Jr., Nappa, cualquier Ozaru, Recome, Goku, Majin Bu, Hildegarn, entre otros, conocen y dominan la técnica.



Makosen: es una de las técnicas de energía características de Piccolo Daimaoh y posteriormente de su reencarnación Piccolo Jr., y se presenta como un rayo de ki altamente concentrado que se lanza con una sola mano. A diferencia de otras técnicas más elaboradas o ceremoniosas, el Makosen es directo, rápido y agresivo: Piccolo extiende un solo brazo hacia su objetivo, con la palma abierta o los



dedos extendidos, y desde esa mano libera un haz de energía lineal y potente, normalmente de color amarillo, blanco o púrpura según la representación, dirigido con extrema precisión y un alto poder destructivo (tanto es así que arrasa casi toda la ciudad de Central City).

Este rayo no necesita un tiempo prolongado de carga, lo que lo hace muy útil para atacar de forma inmediata, y su potencia es considerable, como hemos comentado, especialmente cuando se lanza desde la versión rejuvenecida de Piccolo Daimaoh o desde Piccolo Jr. en su adolescencia y adultez.



Bakurikimaha: También conocida como "Ola Demoníaca de Poder Explosivo", es una de las técnicas más destructivas y emblemáticas de Piccolo Daimaoh en *Dragon Ball*, y representa la culminación de su estilo de combate: brutal, implacable y sin compasión.

Esta técnica se lanza mediante una gran concentración de ki en una sola mano, generalmente en la derecha. Piccolo extiende el brazo hacia el objetivo y libera una poderosa ráfaga de energía de gran tamaño, que avanza como un haz brillante y denso, con un efecto visual que transmite pura devastación.

El Bakurikimaha no se trata solo de un ataque físico, sino de una demostración de poder absoluto, típica del estilo de Piccolo Daimaoh, quien no duda en usar la fuerza bruta para gobernar por el miedo. En términos comparativos dentro del universo de *Dragon Ball*, es una técnica equiparable a un ataque de ki de gran escala, parecida al Kamehameha en potencia bruta, pero más enfocado en el daño colateral y el impacto visual, lo que subraya la mentalidad destructiva de su usuario.

Antes de que desarrollase el Makankosappo, era la técnica más potente de Piccolo Jr., empleándola como recurso final. También era la técnica más poderosa de su padre o anterior encarnación, Piccolo Daimaoh.



1400

Cho Bakuretsu Maha: O también "Ola Demoníaca Súper Explosiva", y es una técnica poderosa de energía usada por personajes demoníacos o con un estilo brutal.

Este tipo de técnica se caracteriza por concentrar una gran cantidad de ki maligno o demoníaco en el cuerpo del usuario y liberarlo en forma de una enorme ráfaga o explosión de energía que arrasa todo lo que se encuentra alrededor. El resultado es una onda explosiva devastadora, con un área de impacto amplia y una capacidad destructiva. La técnica suele representarse como una explosión de energía lanzada con una o ambas manos, generando un haz ancho o una detonación de gran escala. El primer personaje en utilizar este tipo de técnica es Piccolo Jr. en el 23 Tenkaichi Budokai. Vegeta también la utiliza al final de su combate contra los Guerreros Z. Otro que lleva a cabo esta técnica es Súper Bu.



1401

Makankosappo: Es, sin duda, la técnica estelar y más característica de Piccolo (Jr.). Su nombre, de lectura imponente, se traduce literalmente como "Cañón de Luz Asesina Perforadora Demoníaca", y refleja a la perfección su naturaleza: una técnica de alta precisión, gran poder destructivo y capacidad perforante, cuyo objetivo es atravesar las defensas del oponente, sin importar cuán fuertes sean.

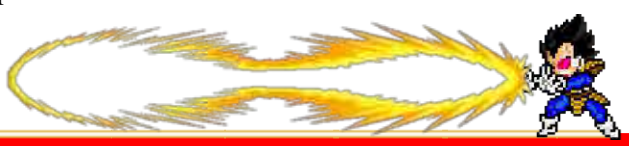
Para ejecutarlo, Piccolo coloca dos dedos (índice y corazón) de una mano sobre su frente, mientras concentra una enorme cantidad de energía en espiral. Esta energía se condensa lentamente, lo que implica que necesita unos segundos de carga, durante los cuales Piccolo queda expuesto. Una vez acumulado el poder necesario, lanza una ráfaga de energía en forma de taladro, compuesta por un haz recto principal acompañado de una espiral de energía giratoria alrededor. La combinación

del núcleo afilado y el giro de la espiral hace que el ataque perfore incluso las defensas energéticas más sólidas, lo que lo convierte en una técnica mortal si impacta con éxito.
El Makankosappo hace su debut en uno de los momentos más impactantes de la serie, cuando Piccolo lo usa para matar a Raditz, quien estaba inmovilizado por Goku. En esa escena, Piccolo dispara el ataque con precisión milimétrica, atravesando tanto a Raditz como al propio Goku, sacrificándolo para eliminar la amenaza. Conforme avanza la serie y Piccolo se hace más fuerte, el tiempo de carga se reduce, pudiendo disparar la técnica casi en el acto. Pueden utilizar esta técnica Cell, por llevar las células de Piccolo y también, con una enorme potencia, Son Gohan (utilizado, además, en estado Bestia).



1402

Granada de Luz Infernal: En japonés, extrañamente, se dice en inglés (con la pronunciación característica nipona de la lengua de Shakespeare): Hellzone Grenade. es una de las técnicas más espectaculares y tácticas de Piccolo, introducida durante la saga de los androides y Cell, específicamente en su combate contra el Androide Nº17. Esta técnica no destaca únicamente por su potencia, sino por su enfoque estratégico y envolvente, lo que la convierte en un recurso visualmente impactante y tácticamente brillante dentro del arsenal de Piccolo. La Granada de Luz Infernal se ejecuta en varias fases: primero, Piccolo lanza múltiples bolas de energía ki, tratando de impactar en el enemigo, pero que este esquiva; sin embargo, posicionan estratégicamente alrededor de él, flotando en el aire como si lo encerraran en una trampa. Estas esferas rodean a su oponente desde distintas direcciones (por encima, los flancos, incluso desde atrás) mientras este trata de entender qué está ocurriendo, pensando que son simples ataques fallidos o desviados. Una vez Piccolo ha colocado todas las esferas, con un gesto de su mano, las bolas energéticas se disparan simultáneamente desde todos los ángulos hacia el objetivo, creando un bombardeo total que es extremadamente difícil de esquivar o bloquear. Obliga al rival a enfrentarse a un ataque envolvente y muy potente. El nº17 se envuelve en una barrera energética protectora como último recurso.





Granada de Luz: es una de las habilidades más potentes y visualmente impactantes utilizadas por Piccolo durante la saga de Cell en *Dragon Ball Z*. La emplea específicamente en su desesperado intento de detener al Cell imperfecto justo en el momento en que está a punto de absorber al Androide Nº17, con la esperanza de evitar que este logre evolucionar a su forma semiperfecta.

La Granada de Luz es una técnica que concentra una enorme cantidad de energía en un solo punto, reunida entre las manos de Piccolo, que adopta una postura de carga frontal, usualmente con ambos brazos hacia adelante. El orbe de ki que genera es más compacto, brillante y denso que sus ataques habituales, y emite una luz intensa, de ahí su nombre. A diferencia de la Hellzone Grenade, que rodea al enemigo con múltiples ráfagas, la Light Grenade es un ataque de gran impacto directo, que se lanza con la intención de causar una explosión devastadora en un único punto, concentrando toda la energía en un haz masivo.



Kaikosen: Este ataque aparece en un momento muy concreto e icónico del combate: Goku lanza un Kamehameha con los pies mientras está en el aire, sorprendiendo a Piccolo, que recibe el impacto de lleno. En respuesta inmediata, y en un acto de pura rabia e instinto, Piccolo genera una ráfaga de energía desde sus propias antenas, disparando un rayo brillante y dirigido hacia Goku. Se trata de una descarga paralizante, no demasiado potente, aunque sí lo suficiente como para aturdir al enemigo. Visualmente, el rayo tiene un aspecto recto y brillante, suele representarse con una tonalidad amarilla o blanca intensa y, únicamente puede ser lanzado por un namekiano, siendo una más de las particularidades biológicas de esta raza alienígena.





1405

Masenko: Otra técnica heredada de la Familia del Mal, aunque de uso casi exclusivo de Son Gohan. Traducido habitualmente como "Rayo de Luz Demoníaca" o "Destello Demoníaco", es la técnica de ataque energético característica de este, y una de las primeras que aprende y domina por completo durante su infancia en *Dragon Ball Z*. A pesar de su nombre, relacionado con lo demoníaco (como ocurre con muchas técnicas asociadas a Piccolo), el Masenko no es un ataque malvado, sino más bien una técnica enseñada a Gohan por Piccolo, su maestro.

La técnica se ejecuta de forma muy distintiva: Gohan coloca una mano sobre la otra, ambas sobre su frente, como si estuviera concentrando la energía en un punto justo por encima de su cabeza. Luego, baja ambas manos bruscamente hacia delante y lanza un rayo de energía altamente concentrado y recto, normalmente de color amarillo o anaranjado, con gran velocidad y poder destructivo. A diferencia del Kamehameha, que requiere una secuencia más elaborada y se forma desde los costados, el Masenko tiene una preparación más rápida y agresiva, y está pensado para desatar energía en un golpe directo y explosivo, ideal para situaciones de combate rápidas. Trunks del Futuro también domina la técnica, puesto que fue Gohan, a su vez, su maestro.



1406

Por último, a nivel de escuelas, se hablará de la de **Kaio Sama**. Fundamentalmente, Kaito refuerza gran parte de las habilidades que poseen los luchadores que visitan su planeta. Sin embargo, posee dos técnicas particularmente poderosas y útiles. De no haber sido por ellas, seguramente la historia sería como en cualquiera de los *What if*... que hemos podido ver anteriormente.

La primera de ellas es una técnica, pero se ha estudiado también desde el punto de vista de las transformaciones. Allí ya se advierte también, en el sentido contrario. Sin embargo, no está de más resaltar que, ante todo, es una técnica, enseñada por Kaio Sama y aprendida por Goku. Resulta curioso que haya sido al único en enseñársela, como la Genki Dama, pudiéndola dominar los demás.



1407

Kaio Ken: Es la técnica por la que el cuerpo se transforma, ganando en masa muscular, posiblemente de manera exagerada, a la par que se gana en fuerza y velocidad. Esta técnica es un multiplicados del poder original. Goku comienza utilizándola para doblar su energía contra Vegeta. Sin embargo, no es suficiente y la triplica. Posteriormente, en el duelo con súper técnicas, el Kamehameha contra el Cañón Garlic, la cuadruplica.

Con Freezer llega a multiplicar por diez y por veinte su fuerza. Esta técnica puede destruir a quien la emplee, si se pasa con el factor de multiplicación y su organismo no está preparado para ello. Puede, además, prepararse junto a alguna otra técnica, potenciándola de igual manera (como el Kamehameha). No se sabe, pero, seguramente Cell sea capaz de dominar esta técnica.



1408

Genki Dama: Es la otra gran técnica de Kaio Sama. Se trata de una reunión y acumulación de toda la energía vital disponible en un planeta o, incluso, en el universo entero, dependiendo de hasta dónde llegue el poder de convocatoria del lanzador. Esta energía se acumula en el cuerpo del usuario y se canaliza hacia una o las dos manos, creando rápidamente una esfera que oscilará en tamaño en función del nivel de energía recibida. En teoría, según Goku, una bola Genki no puede dañar a una persona de corazón puro, es por ello que Gohan pudo devolver y redirigir la que se le lanzó a Vegeta, quien la esquivó en primera instancia. Se le han arrojado, también, a Freezer, de enorme tamaño y, a Majin Bu, mayor todavía que la de Namek. Requiere gran tiempo en la preparación, aunque el lanzamiento es relativamente rápido y certero.

El único usuario capaz de lanzarla es Goku en la serie y… seguramente, también Cell, aunque, como con el Kaio Ken, no lo ha probado nunca.

A continuación, vamos a ver las técnicas más características y exclusivas de cada personaje en la serie. Si algún otro domina una técnica ya vista, no se repetirá su análisis, puesto que ya ha aparecido.



Goma envolvente: En versión original la técnica se llama, Guru Gum. Giran escupe una sustancia viscosa, elástica y muy resistente, parecida a un chicle pegajoso, que se adhiere al cuerpo del oponente y lo inmoviliza por completo. En el combate, atrapa a Goku envolviéndolo con esta goma, dejándolo suspendido en el aire y sin posibilidad de moverse, lo que le da a Giran la oportunidad de lanzarlo fuera del ring con su ataque giratorio o, molerlo a golpes sin oposición. Algo similar emplea Majin Bu, con su cuerpo.



Cielo contra Suelo: Es la técnica estrella de Nam, quien salta a gran altura, colocándose muy por encima del oponente, y desde allí desciende a toda velocidad en línea recta con una potente patada descendente, dirigida hacia la cabeza o el cuerpo del rival. Su idea es aprovechar la aceleración y el peso de su cuerpo para concentrar todo el impacto en un solo golpe demoledor, tratando de acabar por la vía rápida con Goku y poder ganar dinero para salvar a su aldea.



Técnica de los ocho brazos: Es una técnica que emplea el Rey Chapa en su primer encuentro contra Goku. Se trata de una técnica rápida y potente, para el nivel de los seres humanos. Para Goku no representa ninguna dificultad. Sin embargo, esta técnica recibe este nombre por verse ocho extremidades en acción de manera simultánea, tan grande es la velocidad de golpeo del Rey Chapa. Con esta técnica y con todo, es derrotado por Goku con bastante facilidad.



1412

Autodestrucción: La autodestrucción es una técnica suicida utilizada en *Dragon Ball* por personajes que, conscientes de su inferioridad ante un enemigo mucho más fuerte, optan por sacrificar su propia vida para intentar eliminar o dañar gravemente a su oponente. En la serie, hay dos ejemplos memorables de esta técnica: el Saibaiman contra Yamcha y Chaoz contra Nappa, ambos durante la saga de los Saiyajin, y cada uno representa un momento impactante con consecuencias dramáticas y simbólicas.

En el primer caso, durante el enfrentamiento entre los Guerreros Z y los Saibaiman enviados por Nappa y Vegeta, Yamcha derrota con facilidad a uno de ellos con su Puño de los Colmillos de Lobo, creyendo haberlo eliminado completamente. Sin embargo, el Saibaiman, aún con vida, se lanza sobre él, se aferra a su torso con fuerza y se autodestruye, generando una explosión masiva que mata instantáneamente a Yamcha, convirtiéndolo en la primera baja importante del grupo en esta saga. La escena se volvió icónica, tanto por su dramatismo como por el posterior impacto en el fandom, y representa el uso brutal de tácticas kamikaze por parte de enemigos sin miedo a morir.



1413

El segundo caso, más emocional, tiene como protagonista a Chaoz, compañero inseparable de Tenshinhan. Tras ver cómo Nappa derrota sin esfuerzo a casi todos los miembros del equipo, Chaoz, sabiendo que no puede enfrentarlo en igualdad, vuela hacia su espalda, se adhiere a ella y se autodestruye, provocando una explosión potente con la esperanza de eliminar al Saiyajin. Sin embargo, Nappa sobrevive ileso, sin sufrir daño alguno, lo que convierte el sacrificio de Chaoz en

un acto heroico, pero trágicamente inútil. Tenshinhan, destrozado por la pérdida, grita su nombre y, más tarde, usa toda su energía para intentar vengarlo.

Ambos casos muestran que la autodestrucción es una técnica extrema, de último recurso, que refleja la desesperación y la determinación de quien la utiliza. Aunque en el caso del Saibaiman resultó fatal para su víctima, la de Chaoz sirvió más como testimonio de su valentía que como herramienta efectiva. La secuenciación en las viñetas y la representación dramática de ambas escenas, si se observa con atención, es casi idéntica, dándole un tratamiento artístico muy parejo.

Vegeta también se inmola contra Majin Bu, aunque no vuela por los aires, sino que consume su energía, toda ella, liberándola de golpe para dañar a su enemigo. Pese a no ser exactamente lo mismo, podríamos situarlo también como usuario de esta técnica.

Dentro de los soldados del ejército de Freezer vemos cómo su preparación es menos refinada que la de los Guerreros Z o los luchadores de la Tierra, entre otras cosas, puesto que su estilo es distinto al de un arte marcial: Se trata de formas de combate para la guerra, para aniquilar y destruir rápidamente a los enemigos del modo más práctico posible. Son formas de pelea militares y, dado que el uso del *ki* es más generalizado, debido a su mayor poder y dominio de estas técnicas, veremos que se basarán en ataques energéticos a distancia y súper ataques.



Doble Domingo: La técnica estrella de Raditz es, originalmente conocida, como *Double Sunday*,

Se trata de un ataque doble, lanzando un rayo con cada mano, para dos rivales distintos. Es un ataque muy potente, que requiere una mínima carga y un disparo rápido. Tan fuerte es que a Piccolo le secciona un brazo casi que rozándoselo. Cuando los ataques tocan el suelo, forman dos enormes explosiones que dan cuenta de la magnitud de su poder destructivo.

Es la primera de las técnicas especiales que lanza a la dupla que le hace frente.



1415

Cerrado por vacaciones: El segundo y último ataque especial de Raditz es el *Closed for Holidays* o, también, *Holiday Crash*. Se trata de un disparo de *ki* rápido, tanto en la carga, en el lanzamiento como en el impacto. Raditz posee, en otros medios como videojuegos o cartas coleccionables otros ataques que no se muestran en la serie, como el *choque del sábado*, la explosión del lunes o el trueno del jueves (*Thursday Thunder*, con el juego de palabras correspondiente y la referencia a Thor, su día, el jueves, y el trueno). Estas técnicas no oficiales también son conocidas y utilizadas por otros saiyajin, como Vegeta o la tropa de Bardock (padre de Raditz quien, quizá, se las enseñó).



1416

Tormenta gigante: Esta técnica, donde Nappa solamente alza dos dedos, arrasa todo lo que se encuentra a su alrededor dejando solamente un vasto solar. No hay ninguna elevación que sobresalga del suelo. Todo es plano, independientemente de lo que hubiese antes. Nappa lo considera "un saludo" para los habitantes de la Tierra que los miran con curiosidad. Pese a la potencia de la técnica, se trata de algo simple para un saiyajin de élite. Vuelve a repetirla, a menor escala, contra Goku. También Freezer la emplea en Namek, en su segunda forma, alzando una mano. Dice que "hasta los saiyajin pueden utilizar esta técnica", dando a entender que se trataba de algo sencillo y simple de hacer, dentro de su repertorio.



1417

Bombardeo DX: Es la técnica mediante la cual Nappa pretende exterminar a Son Gohan. Carga con ira un ataque potente a una sola mano que le lanza a media distancia. Piccolo, sin embargo, se interpone entre los dos saiyajin y la técnica, recibiéndola de pleno y sacrificándose para salvar la vida del hijo del que es, hasta entonces, su peor enemigo. El nombre, por cierto, se le adjudica en otros formatos, como compendios y videojuegos, al igual que a la Tormenta Gigante.



1418

Fuegos artificiales sucios: Vegeta señala con dos dedos, generalmente al enemigo inmovilizado o debilitado, y libera una pequeña ráfaga de energía explosiva a corta distancia, que provoca que el enemigo estalle desde dentro, generando una explosión violenta y visualmente espectacular. Es una técnica cruel, humillante y teatral, propia del Vegeta arrogante y despiadado de las primeras sagas. La emplea contra el Saibaiman que es derrotado por Tenshinhan, por considerar que no estaba peleando en serio y, posteriormente, contra Kiwi en Namek. Su nombre es



1419

Cañón Garlic: Es la técnica definitiva de Vegeta en el momento de su combate en la Tierra. La realiza juntando las dos manos, mientras carga energía, para posteriormente lanzarla, de un modo muy similar al Kamehameha. En el manga, ambas técnicas están coloreadas de amarillo y, sin embargo, son azul la de Goku y morada la de Vegeta. Solamente pueden lanzar esta técnica los miembros de la Familia Real Saiyajin, dominándola también Trunks, Cabba y Cell.



1420

Renzoku Energy Dan: Se trata de una oleada de ráfagas de *ki*, con el objetivo de impactar múltiples veces en el enemigo y causarle un daño maximizado y continuado. Pese a no ser otra cosa que ráfagas lanzadas de manera repetida, se trata de una súper técnica como tal y la utilizan numerosos personajes, como Piccolo Jr., Kiwi, Vegeta, Gohan, Freezer, Cell, Goku o Majin Bu. Sin embargo, se trata de una técnica especial intermedia, no es algo como el Cañón Garlic o el Kikoho.



1421

Rayo de la Muerte: O Death Beam, según la versión original. Se trata de un rayo rápido, lanzado con un solo dedo. Es el rayo característico de Freezer, aunque el Rey Cold, Cooler y Cell pueden lanzarlo. También Piccolo Daimaoh y Piccolo Jr. Apenas da tiempo a reaccionar ante él, siendo mortífero, de ahí su nombre.



1422

Dodoria Beam: Es un rayo de gran poder destructivo. No es demasiado rápido, aunque compensa la falta de velocidad con el gran poderío que arrasa todo en su trayectoria. Dodoria ataca a Gohan, Krilin y Dende con esta técnica para, poco después, hacerlo con Vegeta también. En ambos casos la técnica es esquivada, aunque deja patente su enorme poder de destrucción. Contra Vegeta, además, tras haber disparado este rayo, Dodoria lo combina con el Renzoku Energy Dan, lanzando posteriormente una enorme cantidad de ráfagas de *ki* menores. Será la última técnica que utilizará en su vida, puesto que acto seguido será sometido por Vegeta y aniquilado, no sin antes contarle que el desastre del planeta Vegeta no fue el impacto de un meteorito, sino un ataque de Freezer.



1423

Flecha Súper Bonita: Es el ataque más potente de Zarbon, un ataque que combina precisión y potencia. De ahí que, para lanzarlo, previamente se agarre con fuerza el brazo, para evitar impresión por el retroceso. La técnica es reflejo de la personalidad de Zarbon, incluso la que tiene escondida puesto que, en apariencia, va a lanzar una onda de *ki* y, a la hora de la verdad, suelta un súper ataque que Vegeta a duras penas puede devolver. Es extremadamente potente ya que, una vez el ataque impacta, crea una onda expansiva excepcional.



1424

Parálisis temporal: O Toketsu Jikan, en japonés. Es una de las habilidades principales de Gurdo. Puede parar el tiempo, salvo para él, a voluntad. Es, en realidad, un poder muy grande lo que, la técnica tiene un hándicap: Solamente puede detener el tiempo mientras sea capaz de aguantar la respiración. La utiliza contra Gohan y Krilin. Sin embargo, mientras tiene el tiempo parado, no puede hacerles nada ya que, Gurdo es un guerrero bastante débil y torpe.



1425

Gyoketsu: Literalmente, parálisis o congelación. Es una técnica que, contrariamente a la anterior que hemos visto, permite a Gurdo paralizar completamente a uno o más rivales sin necesidad de parar el tiempo o aguantar la respiración.



1426



1427



1428

Final Flash: Se trata de la técnica más avanzada y potente de Vegeta en todo Dragon Ball Z. Requiere un tiempo de carga que, según sea, hará variar la potencia de la técnica. Contra Recome fue relativamente un tiempo rápido y, pese a eso, la técnica fue muy potente. Contra Cell, Vegeta vuelve a utilizar la técnica. Esta vez, con un poderío superlativo. Tanto es así que logra dañar seriamente el cuerpo perfecto del bioandroide. Existe una evolución de esta técnica, el **Gamma Burst** que, en esencia, es la misma, pero en la versión divina de Vegeta.

Ultrabombardero de Recome: Es la técnica definitiva de Recome, aunque no llega a poderla ejecutar ya que Goku lo neutraliza antes de finalizarla. Se trata de una mega explosión que arrasa todo alrededor de Recome, necesitando acumular para ello gran cantidad de energía. Goku ve el punto débil de la técnica enseguida y es que, para poderla lanzar, existe un momento en el que Recome baja la guardia. Nunca se llega a ejecutar esta técnica, salvo en los videojuegos.

Magma Rojo: Es el ataque definitivo de Jeice. Se trata de una esfera de *ki* roja que lanza a los enemigos. Se trata de una técnica que puede ir sola o combinarse con el **Tornado Azul** de Burter. Sin embargo, en el manga no funciona, ya que, aunque Burter lanza su combo de ataques físicos de alta velocidad, no surten efecto en Goku, quien derrota al veloz guerrero con facilidad.



Milky Cannon: O, en castellano, Cañón Lechoso. Se trata del ataque definitivo de Ginyu (o, al menos, ataque de *ki*). Es un ataque muy concentrado en el que la energía se acumula en la palma de la mano de Ginyu, quien la dispara en forma de proyectil hacia su oponente. El poder de destrucción que tiene esta técnica es, sencillamente, abrumador.



Cambio de Cuerpo: Es la técnica estrella de Ginyu. Desde luego, no se trata de una técnica ofensiva como tal… O sí, puesto que Ginyu cambia el cuerpo con su rival, dejando previamente el suyo prácticamente inservible, hiriéndolo de gravedad. Con este cambio de cuerpo, Ginyu pretende hacerse con la opción más poderosa posible para sí.



Crazy Finger Beam: Es una técnica en la que Freezer lanza una sucesión de rayos de ki extremadamente finos y veloces desde los dedos, disparándolos de forma impredecible, errática y en múltiples direcciones, aunque todos dirigidos al mismo objetivo. A diferencia de un simple rayo continuo o una ráfaga, esta técnica no tiene un patrón fijo.

En el combate, Freezer utiliza este ataque contra Piccolo, ya fusionado con Nail, quien en ese momento representa una amenaza seria. Sin embargo, cuando Freezer libera el Crazy Finger Beam, impacta a Piccolo decenas de veces por todo el cuerpo, causándole graves heridas sangrantes y debilitándolo drásticamente, pese a su aumento de poder. Es una ejecución despiadada, más centrada en hacer sufrir que en acabar rápidamente con el enemigo.



1432

Kiatsu o Kiai: O, también, presión de *ki*. Se trata de una mirada potente y concentrada o una acción del cuerpo que hace explotar o empujar fuertemente algún objetivo. Goku la utiliza para abrir un agujero en el suelo y enterrar a Vegeta. Freezer y Goku intercambiarán esta técnica durante su combate. También lo harán el Supremo Kaioshin y Majin Bu, nada más sale de su encierro. Kaioshin también la utiliza para hacer explotar un potente ataque que arrastraba a Gohan a la muerte.



1433

Kokin Dama: Freezer, tras utilizar un ataque telequinético, aprisiona a Goku dentro de una esfera de *ki*, la cual utiliza como pelota, arrojándola de un sitio a otro y haciéndola chocar violentamente, transmitiendo a Goku todos esos golpes. Finalmente, la hace chocar y explotar con una magnitud destructiva enorme, aunque Goku es capaz de escapar en el mismo momento de la explosión y salvarse.



1434

Death Slash: Es un potente cortador de *ki*, concentrado en los dedos índice y corazón y lanzado con una rapidez inusitada. Freezer ejecuta este corte sin la intención de acertar en el cuerpo de Goku, quien solamente se cubre. Al descubrirse, puede ver el corte generado por la técnica, que llega hasta donde alcanza la vista y, por poco más, corta el planeta en dos pedazos. Goku observa incrédulo el poder exhibido que, por cierto, está lanzado para amedrentar al saiyajin.



1435

Death Ball: Ante el inminente lanzamiento de la Genki Dama por parte de Goku, Freezer genera una bola de *ki* concentrado para lanzarle al planeta y destruirlo.

Sin embargo, el ataque de Goku absorbe la bola de energía de Freezer y se diluye en la Genki Dama como si no fuese nada. Posteriormente vuelve a lanzar este ataque, con Goku ya como SSJ y sí consigue llegar al núcleo del planeta, dañándolo totalmente.



1436

Nova Strike: Freezer se envuelve en una esfera de ki de color rojizo, cargada de energía, y se lanza como proyectil directamente contra Goku, quien le responde de frente con un Kamehameha. Se lanza con violencia contra su oponente como si fuera una bala de energía viva. Es una técnica de impacto cuerpo a cuerpo, cargada de ki, con gran potencia destructiva. Tras estar soportando directamente el Kamehameha, Freezer se sale de la trayectoria de este para atacar a Goku, flanqueándolo, a toda velocidad.



1437

Death Ball 100%: Es una versión distinta de la técnica de Freezer que, lejos de ser pequeña y concentrada, se asemeja más a la otra técnica que posee con unas características similares, la Supernova. Con su 100% de poder desplegado, Freezer ataca a Goku con una esfera gigantesca, semejante a la Genki Dama, pero solamente generada con su propio *ki*, sin recoger ninguno ajeno. Lanza directamente la bola a Goku, en dirección también al núcleo del planeta. De no haberla repelido el saiyajin, hubiese destruido Namek (más rápido de lo que ocurre debido al ataque previo). Solo aparece en el anime.



1438

Saigo no Ichigeki: O, por así decirlo, el último golpe. Freezer, partido en dos por su Kienzan doble, ruega por su vida en el suelo. Goku le presta un poco de su propia energía vital para que Freezer pueda abandonar el planeta y escapar al espacio exterior, donde puede vivir (puede vivir sin oxígeno). Embargo, Freezer, herido en su orgullo, más incluso que en su cuerpo, prepara un ataque concentrado y muy potente contra Goku, precisamente con el mismo *ki* que Goku le presta, agotándolo todo en este último ataque desesperado. Goku, con mucha más reserva de energía y el cuerpo incólume, contrarresta el ataque, venciendo del todo a Freezer.



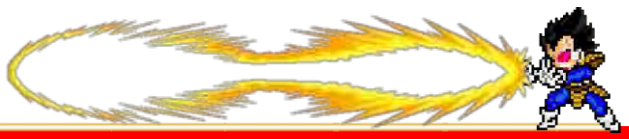
1439

Ataque ardiente: Se trata de un ataque con una preparación específica, moviendo ambos brazos rápidamente de un modo determinado para, posteriormente, colocar las manos juntas, lanzando un potente cañonazo de *ki* que, la primera vez que lo vimos, Freezer y su padre esquivan pero, solamente sirve para que Trunks corte por la mitad y luego en pedazos al tirano, aniquilándolo después con una fuerte ráfaga de *ki*.



1440

Shunkanido: La primera vez que Goku realiza esta técnica es tras volver a la Tierra desde Yadrat, donde la aprendió. Es la teletransportación. Goku necesita sentir un *ki* para poder aparecer a su lado, como el de Mutenroshi (por eso le pudo coger sus gafas de sol). Vegeta también logra aprender esta técnica y, además, en tiempo récord.





1441

Absorción de energía: Se trata de una técnica androide, mediante la cual se drena la energía del guerrero al que consiguen coger con las manos. Esa energía pasa a las reservas del androide, aumentando su poder en función de la energía robada. La utilizan los androides 19 y 20. También puede hacerlo el Súper 17.



1442

Absorción de *ki*: Es muy similar a la técnica anterior, pero en vez de tener que coger al rival con las manos, se absorbe un súper ataque (o un ataque simple) de *ki*, también por las palmas de la mano. Esto, además de aumentar las reservas del androide, permite evitarle el daño del súper ataque. Solamente se les puede atacar físicamente.



1443

Big Bang Attack: El Big Bang Attack es una técnica de energía masiva y concentrada. Vegeta extiende su brazo con la palma abierta, generalmente hacia un lado o el frente, y concentra una gran esfera de ki azulada o blanquecina en su mano. A diferencia de otras técnicas que requieren mucha carga o un nombre gritado para lanzarse, Vegeta suele ejecutarla con rapidez y frialdad. Una vez liberada, la esfera se desplaza a gran velocidad y, al impactar con el objetivo, provoca una explosión de proporciones colosales, lo suficientemente potente como para aniquilar completamente al enemigo y arrasar el entorno. En su primer uso, desintegra al Nº19, quedando únicamente su cabeza, arrancada del cuerpo.



1444

Telepatía: Aunque no es una técnica de combate, sí tiene un uso estratégico y comunicativo muy relevante, especialmente en momentos críticos. Se basa en la transmisión de pensamientos o palabras directamente a la mente de otra persona, sin necesidad de hablar, y en algunos casos, permite recibir también los pensamientos o sensaciones del otro. Piccolo, Tenshinhan, Goku, incluso, pueden comunicarse telepáticamente. Las deidades como Kami, Kaio Sama o Kaioshin pueden hacerlo también. Kaio Sama puede, incluso, permitir que otros hablen telepáticamente a través de él, actuando como altavoz o amplificador. Babidi es otro experto en esta práctica y puede, además, transmitir, incluso, imágenes en directo.



1445

Absorción de energía (2): Se trata del otro tipo de absorción, donde la energía no solamente agota a la víctima, sino que pasa a formar parte del organismo de Cell. En vez de por las manos, Cell absorbe por su cola la energía, pero también toda sustancia biológica de la que poder sacar rédito, explotando hasta la última célula de sus víctimas, dejando solamente ropas huecas a merced del viento.



1446

Barrera Androide: El número 17 crea una barrera de energía como último recurso para protegerse de la Granada Infernal de Piccolo, a sabiendas que, de no haber contado con este recurso, hubiese desaparecido del mapa. En Dragon Ball Super explota esta técnica en el Torneo de Poder, no solamente para protegerse él sino también para poderla proyectar. Es prácticamente indestructible y muy resistente. Cell también la utiliza en el anime al transformarse y, posteriormente, en su combate contra Goku.



1447

Rocket Punch: Es un bonito homenaje a Mazinger Z y sus *Puños Fuera*, cuando lanzaba sus antebrazos para atacar, disparándolos como un proyectil. El Androide 16 también puede hacerlo, propinándole a Cell un puñetazo extra poderoso, sorprendiéndolo por la velocidad del impacto y el poderío que exhibe, desconjuntándolo, pasando de una clara desventaja a tomar la iniciativa del combate.



1448

Hell Flash: El Androide 16 lanza su ataque definitivo quitándose los dos antebrazos, dejando al descubierto dos cañones que tiene antes de la altura del codo y disparando por ellos una inmensa cantidad de energía con un poder destructivo terrible. No logra acabar con Cell, puesto que éste huye bajo tierra, consiguiendo absorber a nº 17.



1449

Explosión maligna: Babidi puede controlar absolutamente a aquellos que posee, otorgándoles toda la fuerza que pudieran tener latente y más todavía, permitiéndoles ser mucho más poderosos de lo que serían normalmente. Sin embargo, también puede reventar desde dentro a cualquiera de sus poseídos, como le hace a Spopovich.



1450

Disparo certero: Pui Pui ataca a Yamu, quien huye al ver el triste final de Spopovich, con un disparo de *ki* de precisión, como si de un disparo de francotirador se tratase.



1451

Conversión en piedra: Dabra posee una facultad especial, más que una técnica, que consiste en convertir aquello que toca su saliva en piedra. Sin ir más lejos, sorprende a Krilin y a Piccolo, tras haber desintegrado con un rayo de *ki* a Kibito. Para revertir el efecto, hay que acabar con Dabra.



1452

Pa Para Pa: Se trata de la técnica o conjuro que realiza Babidi para cambiar de lugar a aquellos que tenga dentro de su nave o su ratio de acción. Puede teletransportar a quien sea y donde sea, independientemente de que se trate de un planeta lejano. Hace esto para buscar una ventaja para los luchadores que tiene poseídos, como para Pui Pui, a quien envía a pelear contra Vegeta al planeta Zoom, su planeta natal, por tener una gravedad x10, aunque no lo sepa, como en el planeta Vegeta.



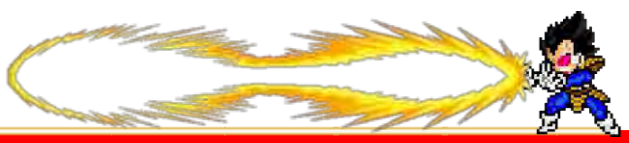
1453

Absorción de energía (3): Es una manera diferente de hacerlo de las vistas hasta ahora. Yakon, la bestia diabólica, puede consumir directamente la energía de sus oponentes. Sin embargo, Goku le prepara una trampa y le da, de golpe, más de la que puede digerir.



1454

Llamarada: Dabra es capaz de escupir fuego por la boca, como si de un dragón se tratase. Es una facultad más, como su saliva, por ser el Rey de los Demonios. En las películas, también Hildegarn es capaz de exhalar una llamarada semejante, aunque en consonancia con su tamaño.





1455

Aparición de armas: Dabra puede utilizar su poder para sacar algunas de sus armas como Rey de los Demonios. Contra Gohan saca una espada curva, como una cimitarra. Contra Bu saca una lanza demoníaca. También emplea esta técnica Akkman con su tridente.



1456

Posesión: Como ya hemos explicado en su apartado, Babidi puede poseer la voluntad de una persona, ejerciendo sobre ésta un control mental y físico férreo, anulando la propia voluntad del personaje, aunque dejándole suficiente libre albedrío. Todo ello lo hace de manera remota, a través de su bola de cristal, como cuando posee a Vegeta.



1457

Akkumait: Se trata de una técnica de otro demonio, en este caso, Akkman (o Devilman, depende de la traducción). Se trata de un rayo en espiral que penetra en el interior de un personaje con cierta maldad. Esta se expande sin parar hasta que, irremediablemente, lo hace explotar por los aires. La emplea contra Goku, quien demuestra ser puro y, por supuesto, no revienta. Se trata de una técnica en extremo poderosa y, posiblemente, muy efectiva contra cualquiera con mal interior.



1458

Final Impact: Es una técnica de *ki* compacta, que lanza tras una fuerte subida de su aura, disparada con dos dedos, que surge como un fuerte chorro de *ki* que perfora a Majin Bu, dañándolo y obligándole a regenerarse.

1459



Kai Kai: Se trata de un método de teletransportación mucho más eficaz que el Shunkanido, sin la limitación de tener que contar con un *ki* (y sentirlo) en un lugar determinado. Simplemente, existe teletransportación al lugar. Es propio de los Kaioshin y, en este caso, del aprendiz Kibito, un experto en esta técnica.

1460



Conversión mágica: Majin Bu, especialmente en su forma gruesa, puede convertir a la gente o lo que le parezca en chucherías, caramelos, arcilla o lo que mejor le venga, con su antena.

1461



Fusión Metamor: Como ya hemos visto, se trata de una técnica que permite el fundido de dos personas de similar tamaño y poder en un solo cuerpo, multiplicando exponencialmente sus poderes. A diferencia de los Pothala o cualquier otra forma de fusión, ésta es una técnica, con su danza o *kata* para llevarla a cabo, pudiendo salir mal, como en efecto ocurre a veces.

1462



Sanar la vista: Majin Bu lleva a cabo un prodigio de características bíblicas ya que puede devolverle la vista a un niño ciego, quien se convierte en su amigo. Todo viene porque el niño, al no velo, no le tiene miedo. Entonces, Bu le realiza una imposición de manos y le devuelve la vista. Todo un logro ya que, según el niño, se trata de ceguera de nacimiento, no es ninguna herida ni accidente posterior. La referencia literaria, además, es clara y, al personaje al que se homenajea, también (más allá de Jesucristo). Lo veremos en las referencias cinematográficas.



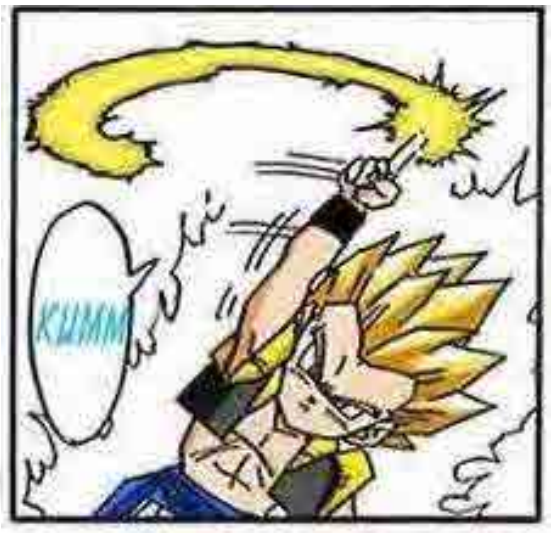
1463

Liberación de energía latente: Se trata de una técnica, o un ritual, por el cual se libera la energía latente de la persona a la que se le realiza. Es una práctica que emplea el anciano Kaioshin tras ser liberado de la Z-Sword a Gohan. También el Saichoro puede hacer algo similar, aunque no tan potente.



1464

Human Extinction Attack: Es utilizada por Súper Bu (concretamente en su forma original antes de absorber a Gotenks o Gohan) y consiste en lanzar múltiples rayos de energía hacia todas las direcciones desde la Atalaya de Kami Sama, como se muestra en la imagen. Su objetivo es erradicar completamente a la población humana del planeta Tierra en un solo ataque masivo. La técnica es devastadora, rápida y precisa. Piccolo solamente quería ganar tiempo y, sin querer, provoca la extinción de la población al espolear a Bu. Solo sobreviven unos pocos humanos gracias a ser más fuertes que el resto, pudiéndola esquivar. Zamasu la hace también.



1465

Donut Galáctico: Es una técnica característica de Gotenks, el cual crea un aro de energía sólida que puede varias de tamaño, lanzar y hacerla servir de amarre para atrapar a otros personajes. Se la lanza a Súper Bu, en el combate que mantienen en la Sala del Alma i el Tiempo. Cuando Bu absorbe a Gotenks aprende esta técnica. También la sabe lanzar Son Gohan.



1466

Fantasma Kamikaze: Gotenks crea una personificación animada de sí mismo, por la boca. Este fantasma, que habla y tiene conciencia propia, explota fuertemente al ser contactado por el rival, de ahí su nombre.



1467

Espada de *ki*: Se trata de una técnica donde Vegetto solidifica el *ki* para convertirlo en una larga espada, que tiene filo y también puede actuar como arma punzante. La solidificación del *ki* en formas distintas, como, por ejemplo, una espada o un arma corta la utilizan más personajes. En Dragon Ball Super lo hacen Zamasu, Goku Black y Zamasu fusionado. En las películas tenemos un ejemplo que hace algo casi exacto a lo que Zamasu: Saucer, el líder de las Fuerzas Acorazadas de Cooler. Vegetto es, sin embargo, el que emplea la técnica con mayor longitud. Hay una variante que emplea Goku Black Rosé, y es una guadaña solidificada con su *ki* divino



1468

Bola exterminadora: Es una de las traducciones del *Planet Burst* original. Con esta bola, al estilo de Freezer con su Supernova, Majin Bu destruye la Tierra en apenas un segundo. Goku y Vegeta huyen gracias a la intervención de Kibitoshin por los pelos. En la explosión, el mismo Majin Bu se queda en el espacio, desintegrado. Sin embargo, se vuelve a formar gracias a su inigualable capacidad de regeneración.



1469

Ira del Dios de la Destrucción: Bills genera una pequeña esfera de *ki* morado en la punta de su dedo. En apariencia no resulta demasiado peligrosa. Sin embargo, arrasa con ella un planeta entero en un abrir y cerrar de ojos. Es una bola sumamente concentrada, con un poder de destrucción terrible.



1470

Esfera del Juicio: Lleva aparejado un nombre de tintes apocalípticos. Y en verdad, no es para menos ya que, en este caso, Bills despliega su potencial (no todo, ni mucho menos) para derrotar a Goku y destruir la Tierra, de paso. Pese a que no lo consigue (porque no quiere), la muestra de poderío que da a conocer Bills es tremenda, colocando con este tipo de técnicas la serie en otro nivel. Es cierto que el efecto es el mismo que el generado por Freezer o Majin Bu con sus grandes bolas destructivas, pero la magnitud de esta es algo totalmente diferente.



1471

Salto temporal: es la técnica característica de Hit, el asesino legendario del Universo 6. Le permite detener el tiempo por una fracción de segundo (inicialmente 0,1 segundos, que va ampliando con la práctica) para moverse libremente y atacar mientras su oponente está completamente inmovilizado. Durante ese breve instante, Hit puede reposicionarse, esquivar o asestar golpes certeros sin que el enemigo pueda reaccionar. Aunque en apariencia parece una teletransportación o una velocidad extrema, en realidad es una manipulación del tiempo, lo que lo convierte en una de las técnicas más letales de *Dragon Ball Super*, especialmente contra enemigos que no comprenden cómo contrarrestarla.

1472



Hakai: Es la técnica propia de un Dios de la Destrucción. Todos los Dioses de la Destrucción saben utilizar esta técnica y, también puede ser aprendida por un mortal (como Toppo o Goku, aunque esté en una transformación de *ki* divino). Simplemente, hace dejar de existir lo que toca.

1473



Vórtice Interdimensional: Con esta técnica se puede abrir un portal, dentro de la misma dimensión, atravesando otra, mediante la cual se puede travesar y aparecer todo o en parte en otro lugar- Lo emplea Zamasu para atacar a distancia a Goku y Vegeta. Janemba también hace algo parecido en su OVA.

1474



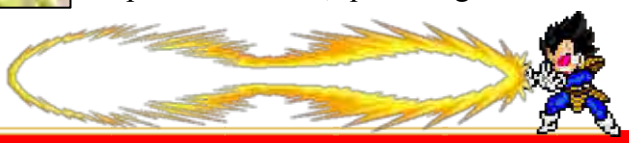
Espada de *ki*: No es exactamente igual en el manga y en el anime, dándole en este último un énfasis mayor y una vistosidad más grande al estado mixto de Trunks, cercano al SSJ Blue, sin abandonar el estado SSJ2.

En el anime, Trunks pierde la espada, partida en uno de los choques. Como último recurso, Trunks proyecta su *ki* para dar forma a lo que faltaba de metal en la espada y sustituirlo por una energía azulada brillante, extremadamente poderosa. En el manga solamente envuelve su espada en energía.

1475



Gamma Burst Flash: Es una evolución, como dijimos, del Final Flash. Son técnicas semejantes. Una descomunal cantidad de *ki* con enorme poder destructivo. Pulveriza a las copias de Zamasu, que se regeneran.





1476

Borrado: Técnica exclusiva de Zeno Sama, como ya hemos visto anteriormente. Es capaz no solamente de hacer desaparecer a los personajes que le vengan en gana, o el mundo en cuestión. En este caso hace desaparecer toda una línea temporal, con todos los universos que la componen, Dioses de la Destrucción, Ángeles… Todo. Sencillamente deja de existir. Queda él solo, flotando en la nada, hasta que Goku va a recogerlo.



1477

Naipes de *ki*: Es un ataque de Vermouth en la previa al Torneo de Poder que disputan los diferentes Dioses de la Destrucción.

Crea una serie de rayos de *ki* con forma de naipe, los cuales arroja sobre los otros Dioses de la Destrucción que se encuentran inmovilizados por una barrera de *ki*. Se trata de un ataque peligroso y dañino, dándose cuenta de ello todos los demás.



1478

Disparo de Nueve Colas: Liquir multiplica sus colas, colocando nueve cañones con los que disparar una potente andanada de *ki*, con una cadencia de fuego impresionante, difícil de igualar.



1479

Barrito Aturdidor: Rumoosh barrita con fuerza durante la contienda de los Dioses de la Destrucción paralizándolos y, hasta incluso, haciendo perder la verticalidad a los demás presentes (salvo los ángeles). Deja a su merced a los rivales con esa parálisis para poderles atacar a placer.

1480



Time Lag: Es una técnica especial de Hit por la cual ralentiza a sus rivales, disminuyendo notablemente su capacidad de ataque y defensa. Es un recurso que emplea contra Jiren en el Torneo de Poder. Sin embargo, contra semejante rival, tampoco sirve.

1481



Absorción de energía (4): Moro emplea una nueva modalidad para robar la energía a sus rivales e, incluso, a planetas enteros y comérsela para aumentar su poder.

1482



Kai Kai Matoru: La técnica más poderosa del Supremo Kaioshin la emplea para repeler la amenaza de Moro, quien supuso todo un reto para los Kaioshin (hay que recordar que no se tratan de los Dioses de la Destrucción, sino al contrario).

El sellado que permite esta técnica es tan poderoso que ni siquiera Moro puede evitarlo, quedando encerrado en la Prisión Galáctica hasta que logra liberarse, millones de años después.

1483



Técnica Geológica: Moro domina la energía que existe en los planetas y, en particular, la de su interior. Es capaz, con un solo gesto, de extraer el magma interior del planeta en donde se encuentre para, o bien cercar a un enemigo, o para protegerse, o para atacar, directamente, con este magma.

Lo utiliza al inicio de su pelea contra Goku y Vegeta, todavía encontrándose en decrepitud.

1484



Puños autónomos: Majin Bu puede crear extremidades adicionales a las que ya tiene, separarlas de su cuerpo y que estas sigan golpeando y atacando como si tuviesen voluntad propia.

1485



Mímesis: Siete Tres es capaz de mimetizar las habilidades de un adversario si lo coge del cuello y reproducir sus técnicas y poderes durante media hora (por cada uno de los enemigos mimetizados).

1486



Escudo de *ki*: Gohan utiliza su ingenio y su fuerza para detener un Makankosappo que les había lanzado Siete Tres con un escudo de *ki* que hará girar para poder repeler el ataque del androide. Piccolo dispara por el otro lado del escudo, sirviendo de parapeto para contraatacar. El propio escudo de Gohan llevaba su carga de poder, acompañado de la superioridad de Piccolo, logra hacer retroceder a Siete Tres, que se regenera gracias a las habilidades mimetizadas.

1487



Masenkankosappo: Es una combinación de las dos técnicas de maestro y discípulo, siendo una especie de Makankosappo que crean entre los dos. La base o rayo central es el Masenko. Sin embargo, Piccolo solo lanza el Kankosappo, la parte violácea exterior que hace las veces de espiral, enroscándose progresivamente y formando lo que, a priori, parecería un Makankosappo normal. No es así, ya que lleva aparejadas ambas técnicas, creando un resultado impresionante.



1488

Partición Forzada del Espíritu: Con esta técnica, Vegeta puede forzar en cada golpe que asesta a Moro a devolver el *ki* que había robado a sus respectivos dueños, ya sean individuos o planetas. También puede interrumpir una fusión, incluso una asimilación namekiana, por lo que podría separar a Piccolo, Kami Sama y Nail.



1489

Avatar de *ki*: Goku es capaz, en su estado de Ultrainstinto, de crear un avatar de sí mismo de *ki*. Como ya se ha comentado, esta forma es un paso más en la técnica, sobre todo mental, que es capaz de desarrollar Goku con el Ultrainstinto, siendo ya de una potencia tremenda, desarrollando a pasos agigantados la técnica de lucha de los ángeles (en realidad, su estado natural).



1490

Disparo Preciso Ceresiano: Granola, el último Ceresiano vivo, cuenta con una habilidad que es común a la de los de su especie. Posee un ojo especial, rojo, que le permite tener una puntería fuera de lo común. Esto ya es así antes de pedirle su deseo al dragón Trombo. Además, lleva aparejado al ojo un sistema de inteligencia artificial que le sirve como asistente y analista, buscando los objetivos a disparar y ayudando, más si cabe, a la hora de apuntar, convirtiendo a Granola en un tirador prácticamente infalible.

1491



Flecha de *ki*: Granola carga con los dos brazos, como si de un arco imaginario se tratase, una flecha de *ki*, sumamente potente, que dispara con la misma precisión que los disparos menudos, gracias a su ojo y IA.

1492



Creación de Armas de *ki*: A diferencia de la espada de *ki* de Vegetto, o la guadaña de Goku Black Rosé, o la de Saucer, Gas crea todo tipo de armas y otros elementos, normalmente armas blancas de todo tipo y, lejos de ser de energía, como los ejemplos que acabamos de decir, empiezan por ser de energía, o revestidas de ella, para luego pasar a convertirse en armas al uso, auténticas.

Gas pretende vencer a Goku, Vegeta y Granola mediante este tipo de técnica, porque es la que siempre ha utilizado. Sin embargo, comprende que debe emplear las técnicas que le ha concedido Trombo.

1493



Final Spirit Cannon: Ataque que lanza Bardock con una sola mano y que concentra todo su poder. Su nombre se debe a que se trata de la técnica final que le lanza a Freezer cuando se enfrenta a él en el momento previo a la destrucción del planeta Vegeta. Es, por tanto, su técnica final por dos razones: Porque es su técnica más poderosa, definitiva y porque, en efecto, es su técnica final, la última que lanza su vida (o no, si damos por bueno el capítulo especial en el que viaja al pasado, merced a la explosión del planeta, y se enfrenta a Chilled, antepasado de Freezer, asentando la leyenda del Super Saiyajin.



Barrera de *ki*: Es una técnica que nunca había utilizado Goku. Es diferente de la barrera androide de nº17 por el modo en que se lleva a cabo, aunque en esencia es similar en cuanto a la finalidad. Sin embargo, cambia en tanto que Goku no solamente protege con la barrera de *ki* a Vegeta del ataque de Gas, sino que lo manipula y traslada a su lado.



Proyección corporal de *ki*: Se trata de un tipo de elongación o magnificación del propio cuerpo con la forma de las extremidades, siendo toda ella formada por el *ki* de Gas. Gracias a esta proyección, Gas puede golpear más fuerte, más lejos y evitar ser golpeado, a su vez. Es muy similar a la proyección del avatar de *ki* de Goku en el Ultrainstinto, aunque no es exactamente la transformación en un ente de *ki* de sí mismo, sino solamente una parte del cuerpo. Va en consonancia con su técnica de generar armas.



Disparo final: Es el ataque definitivo de Granola, con una acumulación de *ki* tremenda y una puntería infalible, para destruir a Gas definitivamente. Normalmente se da la vida para poder utilizarla. En su caso, reduce la esperanza de vida, como ocurre con el Kikoho.

Explosión Láser: La técnica no fue bautizada oficialmente en el filme con un nombre concreto, pero en materiales promocionales y videojuegos se la ha llamado de distintas formas como “Maximum Illumination” o “Laser Cage”, aunque los fans la conocen comúnmente como Explosión Láser de Cell Max. Es una de las técnicas visualmente más impresionantes del personaje, y representa su estado de furia descontrolada y su capacidad destructiva total.





1497

Cell Max irradia energía morada por cada uno de los extremos de su cuerpo, llegando a hacerlo, incluso, por las manchas que lleva en la piel, tan características del personaje (tanto este como el Cell original).

Cell Max libera este ataque presa de su propia cólera, atacando simultáneamente a todo enemigo que se sitúe dentro del radio de alcance.

Es una técnica, prácticamente involuntaria, debida a esa incontinencia del mismo personaje ante la ira y la falta de conciencia.



1498

Death Ball Max: Muy similar a la propuesta de Freezer, aunque con un tamaño y composición energética muy diferentes. Cell Max pretende destruir a Piccolo y a Gohan con una esfera de *ki* de dimensiones colosales, como un pequeño satélite.

En las **OVA también se han dejado ver técnicas poderosísimas y exclusivas** de los personajes que allí aparecen. Pasamos a desgranar las más significativas:



1499

Bombardeo Sangriento: Lucifer utiliza esta técnica como recurso final contra Goku en su plan de poder adueñarse del mundo. Le técnica es una concentración poderosísima de *ki* maligno que resulta altamente destructiva. Se la lanza a Krilin y Goku en el momento en que los niños están combatiéndolo en la plataforma donde se encontraba montado el cañón para destruir el Sol. Evidentemente, no se trata de una técnica tan poderosa como las posteriores en la serie, aunque abre el camino de los ataques energéticos a gran escala.



1500

Zona Muerta: Abierta por Garlic Jr. para absorber a Gohan, Goku, Piccolo y Krilin, que son los guerreros que le combaten en su castillo. La técnica absorbe todo lo que encuentra hasta que, gracias a la fuerza de Gohan, el propio Garlic acaba encerrado en ella, cerrándose el vórtice que había generado.



1501

Luna llena artificial: Es el modo de poderse convertir en Ozaru cuando no existe un satélite natural en el planeta a invadir. Es una técnica que solamente pueden lanzar los saiyajin más poderosos. Disminuye el poder, pero permite multiplicar el que quede por 10. Otros saiyajin con cola también se pueden transformar. La energía liberada se mezcla con oxígeno, generando un brillo que emite más de 17 millones de zenos (atención al nombre) de ondas Blutz. Al recibir esa cantidad irradiada por la retina, el saiyajin con cola reacciona y comienza la metamorfosis en Ozaru.



1502

Conductor Mortal: Es el ataque más poderoso de Turles. Con él pretende atacar a Gohan en estado Ozaru tras haberlo desafiado.

Goku teme por la vida de su hijo, puesto que se apresura a cortarle la cola y que no reciba el ataque, por lo que se puede deducir que es perfectamente capaz de aniquilarlo.



1503

Supernova: Tanto Cooler como Freezer saben lanzar esta técnica. Es una bola de energía de un tamaño enorme y poder de devastación masivo. Cooler ataca a Goku para destruir la Tierra. También Freezer, a Trunks y, con ella, destruye el Planeta Vegeta.



1504

Cañón Borrador: Ataque característico del Broly original que también reproduce su versión más moderna y canónica. Es una técnica de *ki* concentrado en una esfera de pequeño tamaño que explota al contacto, generando una explosión enorme. Utiliza esta técnica como SSJ y como SSJ Legendario.



1505

Estallido meteórico: Broly lanza de manera indiscriminada de su aura una andanada de ataques del estilo del Cañón Borrador. Su generación energética es tal que necesita liberarla de esta manera, arrasando su entorno con la enorme cadencia de fuego.



1506

Omega Gigante: Es una pequeña esfera que Broly lanza con desdén pero, a los pocos metros, se convierte en una gigantesca bola de energía. De ahí su nombre (en ambos sentidos). Broly se siente muy superior a sus rivales y les desprecia con esta técnica.



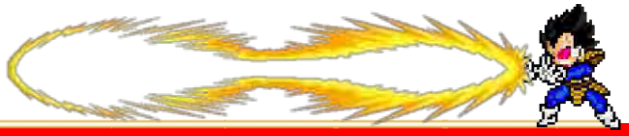
1507

Cañón rápido: Disparo de *ki* múltiple por los cuatro orificios frontales que posee Janemba. Cuando lo hace, parece que siga jugando con Goku, arrasando todo lo que se encuentra a su alrededor (gira su cuerpo mientras dispara).



1508

Espada Dimensional: Una vez transformado, Janemba crea una espada (la Garra de Raksasa) de un fragmento de porra demoníaca. Con ella genera tajos que prolongan su capacidad cortante centenares de metros, alcanzando de lejos a su objetivo.





1509

Lluvia de Relámpagos: Janemba genera una fina línea de *ki* con los dedos, en horizaontal que, se fragmenta y se rompe, como si de cristal se tratase. Esos fragmentos se lanzan como una ráfaga continuada hacia el objetivo, ametrallándolo todo, generando devastación.



1510

Castigador de Almas: Es el ataque con que Gogeta vence a Janemba en su OVA. Produce una esfera que brilla y va cambiando de color, como el arco iris, la cual le lanza a Janemba, desintegrándolo desde dentro, haciando desaparecer su esencia.



1511

Ataque del Dragón: Súper técnica definitiva que solamente aparece en la OVA con el mismo nombre y el DBGT. La técnica toma la forma del drgón Shenlong, dorado, y aprisiona y, posteriormente, atraviesa a su oponente, en este caso, Hildegarn.



1512

Lluvia de Polvo Estelar: Técnica que emplea Gogeta contra Broly (canónico) en la que lanza cientos de ondas de *ki* hacia su rival de manera simultánea, aunque sigue lanzando rápidamente por un breve periodo de tiempo, generando una zona de difícil huída.



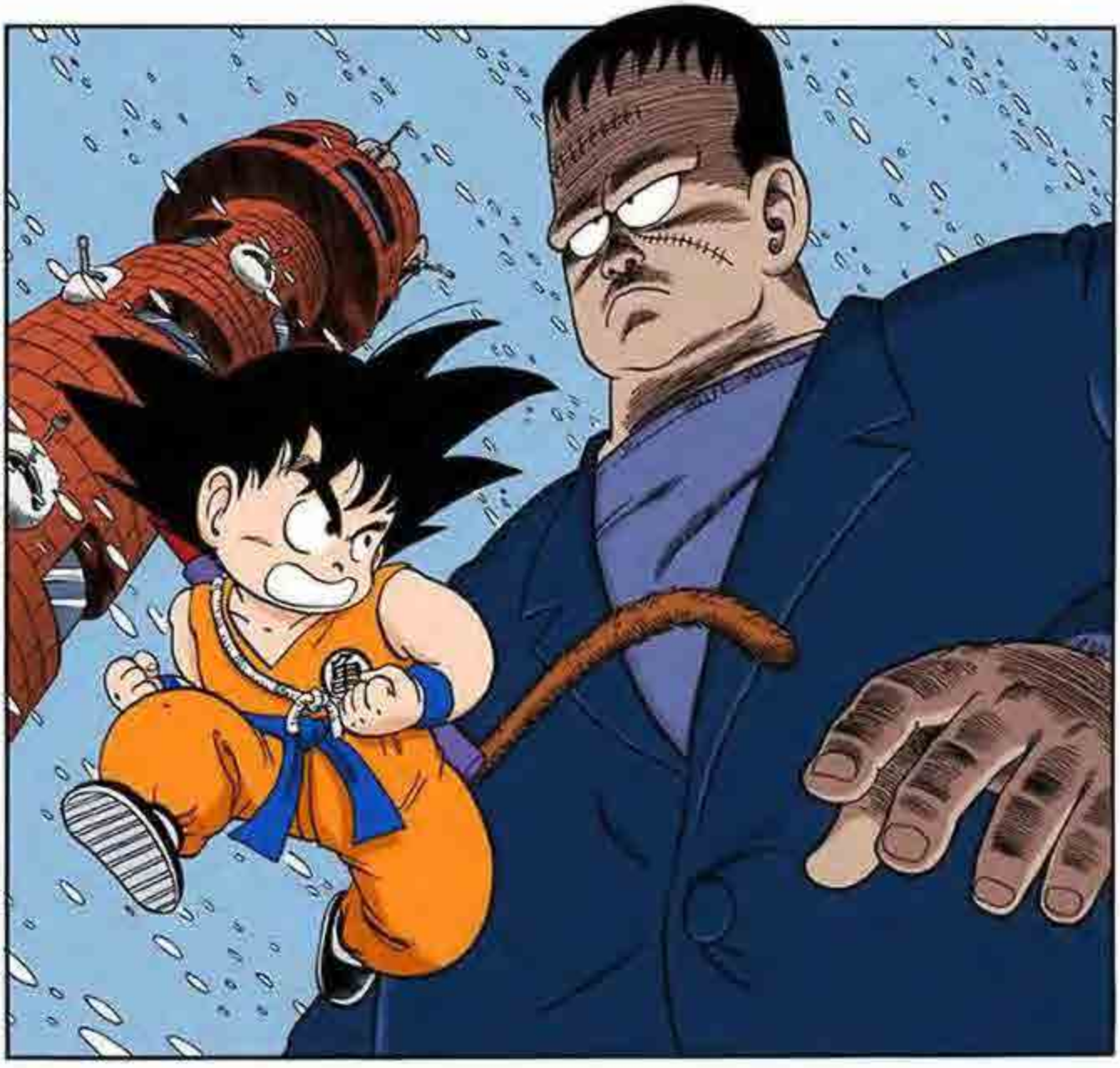
1513

Explosión ascendente: Gogeta, tras lanzar su ataque castigador (andanadas veloces de *ki*), cruza los brazos estirados y los alza violentamente, generando un chorro ascendente de energía explosiva que arrastra a su rival en vertical mientras le daña.

Capítulo 16: Intertextualidad. Cine y animación en la serie

DRAGON BALL

ドラゴンボール





16- INTERTEXTUALIDAD: CINE Y ANIMACIÓN EN LA SERIE

El concepto de Intertextualidad

El término *intertextualidad* fue acuñado por la teórica francesa Julia Kristeva en la década de 1960, como una evolución de las ideas de Mijaíl Bajtín, especialmente de su noción de *dialogismo*, que defendía que todo discurso se construye en respuesta a otros discursos anteriores. Para Kristeva, ningún texto es autónomo o absolutamente original: cada obra literaria, narrativa o visual está compuesta por fragmentos, ecos y huellas de otras obras que la han precedido, ya sea de forma consciente o inconsciente. El texto es, en este sentido, un lugar de cruce, una intersección de significados donde conviven múltiples voces (Kristeva, 1969).

A partir de esta idea fundacional, otros teóricos expandieron y formalizaron el concepto, siendo especialmente destacable el trabajo de Gérard Genette, quien propuso una tipología de relaciones transtextuales en su obra *Palimpsestos* (1982). Genette identificó cinco categorías que agrupan los distintos modos en que los textos se relacionan entre sí: la intertextualidad estricta, que abarca las citas, alusiones y plagios; la paratextualidad, que incluye títulos, prólogos, notas y todo elemento que rodea el texto; la metatextualidad, donde un texto comenta o critica a otro; la hipertextualidad, que se da cuando un texto transforma o reescribe a otro anterior (como ocurre en parodias o adaptaciones); y la architextualidad, que establece una relación genérica o clasificatoria. Esta sistematización permitió aplicar el análisis intertextual a ámbitos diversos como el cine, la televisión, el cómic, la publicidad, la animación y, por supuesto, el manga, donde los vínculos con otras obras (literarias, cinematográficas, gráficas o incluso musicales) son abundantes y ricos en matices. La intertextualidad, así entendida, no es un mero recurso ornamental, sino un principio estructural de la creación artística contemporánea, donde cada nueva obra se levanta, consciente o no, sobre las ruinas, los fragmentos y los homenajes de aquellas que la precedieron.

En este sentido, la intertextualidad no solo constituye un fenómeno narrativo o estilístico, sino también un testimonio de la memoria cultural y del diálogo constante entre creadores, épocas, lenguajes y tradiciones (Genette, 1982).

Psicología de la inferencia intertextual

Desde el punto de vista cognitivo, el fenómeno de la intertextualidad no solo tiene implicaciones estéticas o narrativas, sino que activa mecanismos profundos de procesamiento mental y recompensa emocional. Cuando un lector o espectador reconoce una referencia velada (ya sea una imagen, una escena, un gesto, una estructura narrativa o una cita estilística que remite a otra obra previamente conocida) se produce una conexión inferencial que el cerebro interpreta como una solución exitosa a un problema. Este reconocimiento no es casual ni meramente anecdótico: involucra procesos de memoria semántica, comparación simbólica y activación de patrones, y se vincula con la capacidad del ser humano para establecer relaciones entre elementos a primera vista inconexos. Este acto de descubrimiento genera una respuesta positiva en el sistema límbico, y especialmente en el circuito de recompensa cerebral, liberando neurotransmisores como la dopamina, asociados con el placer, la motivación y el aprendizaje. Así, encontrar una referencia intertextual no solo refuerza la comprensión de la obra, sino que también produce una experiencia de disfrute intelectual que se convierte, literalmente, en una pequeña recompensa bioquímica (Zunshine, 2006).

Diversos estudios en neurociencia cognitiva han demostrado que este tipo de satisfacción, similar a la que sentimos al resolver un enigma o una metáfora compleja, se relaciona con los procesos de comprensión profunda y con la activación del córtex prefrontal, en especial cuando se trata de conexiones culturales complejas o inesperadas.

Esta dimensión convierte la intertextualidad en algo más que un juego o una técnica estilística: la transforma en una herramienta poderosa de complicidad entre autor y receptor, y en un mecanismo emocional que fomenta la adhesión, la admiración y el recuerdo de la obra. En consecuencia, reconocer una alusión oculta o identificar un guiño entre textos no es solo un acto de lectura avanzada, sino también una fuente de gratificación íntima que reafirma la inteligencia del receptor y su pertenencia a una comunidad cultural capaz de “leer entre líneas” (Damasio, 1999).

La Intertextualidad en Dragon Ball con Akira Toriyama

Dentro del vasto universo de *Dragon Ball*, la intertextualidad se manifiesta como un mecanismo constante y multifacético que enriquece tanto la forma como el contenido de la obra. Akira Toriyama, consciente de su papel como narrador inserto en una tradición cultural compartida, no oculta sus fuentes de inspiración, sino que las acoge, las transforma y las integra con naturalidad en su propio relato. Ya sea a través de referencias visuales, guiños narrativos, nombres simbólicos o escenas que evocan otras obras,

Dragon Ball establece un diálogo fluido con el cine clásico occidental, las películas de artes marciales del este asiático, la literatura universal, la ciencia ficción, los cómics y otros productos de la cultura pop. Esta estrategia intertextual no solo enriquece la obra con múltiples capas de lectura, sino que también posiciona al lector o espectador en un lugar activo, como agente capaz de identificar las conexiones, interpretarlas y disfrutarlas. Así, la intertextualidad se convierte en una herramienta de complicidad artística, donde la obra de Toriyama no solo se construye como un universo original, sino también como un nodo dentro de una red más amplia de significados culturales. Esta práctica no responde a un afán de imitación, sino a una forma de relectura creativa: *Dragon Ball* recoge fragmentos de discursos previos y los resignifica, los convierte en elementos funcionales dentro de su narrativa y los reinterpreta con una estética singular que los integra en un nuevo contexto. Este proceso genera un tipo de narrativa híbrida, al mismo tiempo profundamente arraigada en la tradición y radicalmente innovadora, donde cada referencia, por mínima que sea, refuerza la profundidad simbólica de la obra y permite que su alcance traspase generaciones, idiomas y culturas (Eco, 1985).

A lo largo de su dilatada trayectoria, Akira Toriyama ha demostrado una sensibilidad artística profundamente permeable al imaginario colectivo de su tiempo. Entre las múltiples influencias que han configurado su universo creativo, el cine (tanto occidental como oriental) y la animación en su sentido más amplio, ocupan un lugar privilegiado. Su obra no se limita a beber de estas fuentes: dialoga con ellas, las transforma y las reinterpreta a través de un prisma personalísimo que fusiona la parodia, el homenaje y la apropiación creativa. Esta afinidad con la cultura cinematográfica y audiovisual no responde a una mera cuestión estética. Toriyama, apasionado confeso del cine de ciencia ficción, las aventuras clásicas, el humor absurdo y los héroes de acción, ha incorporado con sutileza o descaro elementos que delatan su admiración por determinados géneros, directores, personajes o escenas emblemáticas. Este fenómeno intertextual no es anecdótico, sino una clave estructural que permite comprender muchas de las decisiones narrativas, visuales y simbólicas que recorren *Dragon Ball* de principio a fin.

Así, la serie se construye no sólo como una historia original, sino también como un caleidoscopio de referencias que remiten a un legado cultural compartido. Lejos de ocultar sus influencias, Toriyama las celebra, las deforma y las reconfigura, estableciendo puentes entre su obra y otras ficciones que han marcado generaciones. Este entretejido de guiños y ecos construye una doble lectura: la del espectador que sigue la aventura, y la del lector atento que descubre en sus pliegues todo un universo interconectado.

A continuación, se detallan las **referencias intertextuales** que se pueden encontrar en el universo *Dragon Ball:*


JAJAJAJA
¡¡¡
¡¡¡AAAH!!!
¡¡¡AAAH!!!
¡¡¡AAAH!!!

Devolución de la vista a un ciego. Evangelio de Juan (9:1-12)

Este mismo acto remite con claridad, además, al pasaje del Evangelio de Juan (9:1-12), donde Jesús devuelve la vista a un hombre ciego de nacimiento, en la conocida escena de la piscina de Siloé.

"Al pasar Jesús, vio a un hombre ciego de nacimiento. Y le preguntaron sus discípulos, diciendo: Rabí, ¿quién pecó, éste o sus padres, para que haya nacido ciego?
Respondió Jesús: No es que pecó éste, ni sus padres, sino para que las obras de Dios se manifiesten en él. Me es necesario hacer las obras del que me envió, entre tanto que el día dura; la noche viene, cuando nadie puede trabajar. Entre tanto que estoy en el mundo, luz soy del mundo. Dicho esto, escupió en tierra, e hizo lodo con la saliva, y untó con el lodo los ojos del ciego, y le dijo: Ve a lavarte en el estanque de Siloé (que traducido es, Enviado). Fue entonces, y se lavó, y regresó viendo. Entonces los vecinos, y los que antes le habían visto que era ciego, decían: ¿No es éste el que se sentaba y mendigaba?
Unos decían: Él es; y otros: A él se parece. Él decía: Yo soy. Y le dijeron: ¿Cómo te fueron abiertos los ojos? Respondió él y dijo: Aquel hombre que se llama Jesús hizo lodo, me untó los ojos, y me dijo: Ve al Siloé y lávate; y fui, y me lavé, y recibí la vista.
Entonces le dijeron: ¿Dónde está él? Él dijo: No sé." Juan (9:1-12).

En ambos casos, se produce una transformación física que va más allá de lo biológico: representa una iluminación espiritual, un despertar de la compasión y una ruptura del orden establecido. En el caso bíblico, el milagro no solo restituye la vista al ciego, sino que provoca el escándalo de las autoridades religiosas, que no comprenden la misericordia que actúa fuera de sus marcos. En *Dragon Ball*, el gesto de Bu desafía también la lógica interna de la saga, en la que el monstruo no debería conocer ni ejercer el bien.
El paralelismo se acentúa cuando se considera que el niño no expresa miedo ante Bu, sino una confianza ciega (literal y metafóricamente), como si intuyera que no estaba ante una amenaza. El milagro, además, inicia un cambio irreversible en el propio Bu, que comienza a dividirse internamente entre su esencia destructiva y su naciente capacidad para la empatía y la ternura. Así como el milagro en el evangelio revela tanto la gloria como la humanidad de Cristo, el gesto de Bu revela la chispa de redención posible incluso en lo monstruoso.

1516



1517



Mazinger Z (Go Nagai, 1972)

Durante los primeros compases de la serie, Oolong se transforma en un gigantesco robot para atemorizar a sus adversarios. La referencia visual es incuestionable: se trata de un homenaje humorístico a Mazinger Z, el coloso de acero de Go Nagai. El diseño, las proporciones, los detalles del casco y el blindaje, todo remite al súper robot más famoso de los años 70. En este caso, la parodia no resta respeto, sino que demuestra la inspiración de Toriyama en los clásicos.

Toma además diferentes licencias acerca de robots y mechas en los que se puede subir y utilizarlos como arma o vehículo, como los que hemos explicado en el apartado correspondiente a los vehículos, basándose claramente en determinados aspectos de la obra de Go Nagai.

1518



Akira (Katsuhiro Otomo, 1982)

En el universo de *Dragon Ball Z*, la violencia no siempre es física en sentido convencional; en ocasiones, se manifiesta en la forma más brutal y grotesca posible: la destrucción interna del cuerpo desde su propio límite biológico. Existen dos momentos especialmente impactantes que merecen ser considerados desde una mirada intertextual por su profunda similitud visual y conceptual con una de las obras cumbre del manga y el anime japonés: *Akira* (1982-1990) de Katsuhiro Otomo. Estos momentos son: la explosión del asesino al que Majin Bu penetra por la boca para



1519



1520







1521

luego estallar desde dentro, y la inflación descontrolada y posterior explosión de Spopovich a manos de Babidi, tras haber sido usado y descartado.

En *Akira*, particularmente en la secuencia climática en la que Tetsuo pierde el control de su poder, el cuerpo se convierte en un símbolo de descomposición y deformidad: sus células se multiplican sin freno, generando masas de carne y máquina que se expanden hasta estallar. Esta estética de la hipertrofia, donde lo corporal deja de ser contenedor del alma para transformarse en un objeto informe, es uno de los sellos visuales de Otomo, y parece resonar con fuerza en ciertos pasajes de *Dragon Ball Z*, especialmente durante la saga de Majin Bu.

El paralelismo se manifiesta en la manera en que el cuerpo es poseído, manipulado, inflado más allá de su límite y finalmente reventado, no como una simple consecuencia de fuerza física, sino como expresión de un poder ajeno, desbordante, invasivo. La víctima ya no es derrotada: es colonizada desde dentro. La escena del asesino al que Bu penetra por la boca es de una crudeza visual que remite directamente al terror biomecánico de Otomo, donde el cuerpo deja de ser sujeto para convertirse en superficie de castigo o campo de expansión de lo monstruoso. Igualmente, la escena de Spopovich, cuyas venas se inflaman y cuyo cuerpo explota como marioneta rota tras ser drenado por Babidi,

recuerda la pérdida de control corporal de los personajes de *Akira*, dominados por una energía que no comprenden ni controlan.

Toriyama no es ajeno a esta corriente estética. Estas explosiones, lejos de ser anecdóticas, condensan una visión profundamente japonesa del cuerpo como límite de la identidad: cuando el alma o la energía lo supera, el cuerpo revienta. Es el mismo horror de Tetsuo, la misma metáfora de una evolución mal contenida o de un poder que niega la humanidad. Así, *Dragon Ball* establece una intertextualidad con *Akira* no solo desde el homenaje visual, sino desde la representación común del cuerpo como territorio de conflicto, transformación y, en último término, colapso.



1522



1523

Desafío Total (Paul Verhoeven, 1990)

En estas mismas deformaciones del cuerpo podríamos encontrar otra referencia más, añadiéndola a la de Otomo: Paul Verhoeven y, concretamente, uno de sus mayores éxitos.

Las imágenes que hemos podido comentar en la referencia anterior remiten poderosamente a una de las escenas finales de la película Desafío Total (1990), cuando los personajes quedan expuestos a la atmósfera de Marte y sus cuerpos se deforman de forma inhumana. Se enrojecen de manera desmesurada, los ojos se hinchan y parecen querer abandonar sus órbitas, la boca, en su agonía, se abre más de lo que puede, babeando, desencajando la lengua, incluso. La sangre y la mucosa comienza a brotar de la nariz.



1524

En ambas obras, el cuerpo humano deja de ser un límite: se convierte en un lienzo para el horror. Verhoeven llevó el cine de ciencia ficción al límite de lo corporal. Toriyama, sin llegar al gore explícito, lo replica en clave cómica y terrorífica a la vez. La angustia, sin embargo, es la misma: una carne que no soporta el exceso, ni el vacío.



1525



1526



1527





1528

Bruce Lee (como *Great Lee*)

No se trata de una referencia de ninguna película en concreto, sino al personaje en sí. Podemos encontrarlo en dos ocasiones. En la primera de ellas, *Great Lee*, como así se llama el personaje en la serie, lucha contra Krilin en las eliminatorias del 21 *Tenkaichi Budokai*. Tras darle una soberana paliza, Great Lee se da por ganador. Sin embargo, Krilin se levanta, sin daños aparentes, haciendo que su rival se rinda, aterrorizado. Poco después lo volvemos a encontrar en una calle de la Capital del Oeste. Desafía a cualquier rival que le enfrente a derrotarle en menos de un minuto, tal y como hizo, en realidad, en el campeonato nacional de Karate de los EEUU. Ofrece 100.000 Zeni (moneda de *Dragon Ball*) a aquél que le consiga aguantar un minuto o, por supuesto, vencer. Goku vence rápidamente y cobra la recompensa, por supuesto. En Dragon Ball Super, en el combate contra Golden Freezer, Goku utiliza una técnica que Lee empleaba en la realidad, con un poder tremendo: el golpe de una pulgada. Este ataque consiste en propinar un golpe con el puño donde apenas hay distancia entre este y el cuerpo del oponente, solamente escasos 6 centímetros. La ejecución en la animación es emocionante, generando un resultado semejante al que provocaba el creador del estilo Jeet Kune Do.

Jackie Chan (Como *Jackie Chun*)

Como no podía ser de otra manera, el otro gran artista marcial del cine también tiene su representación en la serie. No se trata, como con Bruce Lee, de un personaje parecido en lo físico, pero sí que es casi idéntico en el nombre: Jackie Chun.

1529



Durante las dos primeras ediciones del *Tenkaichi Budokai* en *Dragon Ball*, el maestro Roshi decide participar en secreto bajo una identidad falsa para evaluar los progresos de sus discípulos sin interferir en su desarrollo natural. Adopta entonces la apariencia de un personaje ficticio, con una frondosa peluca y sin sus características gafas de sol… y lo más revelador: el nombre elegido es Jackie Chun. Este alias es una parodia deliberada del ícono del cine de acción de Hong Kong.

1530



Jackie Chan, además de ser un referente cultural global, es conocido por combinar las artes marciales con el humor, el slapstick, el disfraz y la improvisación física, todos elementos que también forman parte del estilo de combate (y de vida) del propio Roshi. El juego de palabras entre "Chan" y "Chun" acentúa la burla amistosa y el tono paródico, al tiempo que sirve como homenaje a un actor que redefinió el cine de kung fu para una nueva generación.

1531



La elección de este nombre no es casual. Toriyama mantuvo una muy buena relación de amistad con el actor, al cual admiraba sobremanera. De hecho, en sus entrevistas, confiesa que muchas de las cosas que le atraían de las artes marciales eran gracias a ver películas de Jackie Chan. Tanto es así que hay personajes, como veremos, directamente sacados de sus largometrajes. Hasta incluso, sus técnicas, ya que Mutenroshi combate con la técnica del mono borracho contra Goku (película que Toriyama confesó haber visto hasta la saciedad).

1532



Bei Pan Shi Men (Como Tao Pai Pai)

El personaje de Tao Pai Pai, el despiadado asesino a sueldo que aparece en la primera etapa de *Dragon Ball*, se presenta como una figura fría, implacable, refinada en su violencia y completamente desprovista de empatía. Su estilo marcial es elegante, su postura corporal sobria y sus movimientos letales. Este perfil conecta directamente con un arquetipo muy presente en el cine de artes marciales chino, especialmente en el subgénero wuxia.

1533



La referencia más clara es el personaje de la película Bei Pan Shi Men (*The Master,* 1980), en la que el protagonista comparte muchos rasgos con Tao Pai Pai: un guerrero silencioso, preciso, cuyo dominio de las técnicas supera el entendimiento común. Va vestido, incluso, con un atuendo clásico de artista marcial con el mismo tono, un rosa muy claro, pantalones azules y zapatillas de wu shu, su bigote y expresión seria y, su característica trenza.

1534



Tao Pai Pai incluso se desplaza de manera insólita (lanzando una columna y montando sobre ella) demostrando su carácter de figura mítica, sobrenatural, como las representaciones estilizadas de los espadachines voladores en el cine wuxia. Además, su atuendo y su expresión impasible lo alinean con muchos de los villanos de ese cine de la década de los 60, 70 y 80.

1535



Así, Tao Pai Pai no solo cumple una función antagónica dentro del universo *Dragon Ball*, sino que sirve también como puente directo con el imaginario del cine asiático clásico, actuando como homenaje y parodia al mismo tiempo.

Matrix (The Wachowski, 1999)

La técnica del Ultrainstinto, alcanzada por Goku en *Dragon Ball Super*, se define como el dominio supremo del cuerpo y la mente: un estado en el que el cuerpo se mueve por sí solo, sin intervención consciente, anticipando y respondiendo al peligro con una eficiencia perfecta. Este principio (el de la disociación entre pensamiento y acción) encuentra un paralelo sorprendentemente preciso en el universo de *Matrix* (1999), especialmente en las escenas en que Neo comienza a "ver" la realidad detrás de las formas y a actuar sin pensar, simplemente dejando que su cuerpo responda a las amenazas dentro del código virtual.



En ambos casos, los protagonistas alcanzan un nivel superior de percepción: en el caso de Neo, al comprender que las leyes físicas del mundo digital son moldeables por la mente; en el caso de Goku, al desprenderse incluso de la mente, para dejar que el cuerpo tome el control sin interferencias del ego o la razón. Esta experiencia de "vacío" no es simplemente una mejora técnica o física, sino una transformación espiritual: la materia se vuelve ligera, etérea, fluida. Goku se convierte en una presencia que se desplaza sin fricción, que esquiva sin mirar, que golpea sin decidir.



Visualmente, el paralelismo también es palpable: en *Matrix*, cuando Neo alcanza su punto culminante de comprensión, el mundo se ralentiza a su alrededor, las balas se detienen, los enemigos se mueven como en otro plano, mientras él fluye entre ellos como si los percibiera antes de que sucedieran. En el Ultrainstinto, ocurre algo muy similar: Goku se mueve como si estuviera un segundo adelantado al tiempo, como si no respondiera al mundo, sino que lo

precediera. Ambos estados implican una ruptura con el límite humano: la idea de que el pensamiento es necesario para actuar. Neo, como Goku, aprende que la clave del poder absoluto no es el control, sino la liberación del control.

Este paralelismo se refuerza desde una perspectiva filosófica: el Ultra Instinto está impregnado de la tradición zen, donde el acto más puro es el que se ejecuta sin pensamiento, sin intención, como un reflejo natural. *Matrix*, por su parte, recoge influencias del budismo, el taoísmo y las filosofías orientales, especialmente en su visión de la realidad como ilusión (*maya*) y del despertar como un acceso al verdadero conocimiento. La fusión de ambos imaginarios (oriental y occidental) en estos momentos cruciales convierte al Ultrainstinto y al despertar de Neo en dos formas de la misma idea mítica: la superación de lo humano a través de la vacuidad interior.





Existe otra poderosa referencia ligada al planteamiento que acabamos de describir y es que tanto Neo como los agentes utilizan una técnica, de nuevo semejante al Ultrainstinto, para esquivar. De nuevo se convierte en un automatismo, en un modo de reacción vacío de toda intención, dejando hacer al cuerpo. Todo ello, como explica Morfeo, viene dado no por la voluntad de hacer, sino por el hacer al margen de la voluntad. Goku y Neo (y los agentes, en este sentido) han trascendido las reglas impuestas por el sistema.

Obtenemos una referencia más en Dragon Ball Super que rinde homenaje a la saga de Matrix. Una de las escenas más simbólicas del arco de Trunks del futuro en *Dragon Ball Super* es la multiplicación masiva de Zamasu fusionado, extendido como una plaga por todo el mundo: en tejados, ventanas, cielos, ruinas… Una imagen devastadora, de marcado carácter apocalíptico. Esta escena guarda un paralelismo sorprendente con la batalla final de *Matrix Revolutions* (2003), en la que el agente Smith ha infectado a todos los habitantes del mundo





1541



1542



1543



1544

virtual, replicándose en miles de copias. Neo, en esa escena, es recibido por un ejército de Smiths que copan cada rincón visible.

La estética es similar: cielos turbios, ciudades arrasadas, ruinas de lo que una vez fue civilización, y una figura dominante que ha dejado de ser individuo para convertirse en ideología. Al igual que Smith encarna la corrupción del código (la autoconciencia convertida en amenaza), Zamasu representa la corrupción del ideal de justicia divina. Ambos buscan imponer un orden absoluto y definitivo, asfixiando cualquier forma de disidencia o libre albedrío. No son ya solo personajes; son conceptos exacerbados que anulan la pluralidad para instaurar un orden unívoco: el suyo.

Este guiño, implícito o no, funciona como un espejo invertido del mito del héroe. Aquí, el antagonista ha alcanzado la omnipresencia, y la esperanza se ve reducida a una chispa en medio de un infierno repetido hasta el infinito.



1545



1546

1547



One Piece (Eiichiro Oda, 1999)

En una escena del manga *Dragon Ball Super*, dentro del arco del Ejército de la Cinta Roja, Krilin aparece vistiendo una camiseta blanca con el texto "ONE" y, justo debajo, el símbolo de la paz. Esta combinación forma, visual y fonéticamente, la frase "One Peace", que al pronunciarse en inglés suena idéntico a *One Piece*, el célebre manga de Eiichiro Oda. Se trata de un guiño visual y lingüístico cargado de complicidad hacia otra de las grandes obras de la historia del manga, que además ha tenido múltiples conexiones con *Dragon Ball*, tanto en homenajes como en colaboraciones oficiales (*crossovers* o ilustraciones conjuntas entre autores). Esta referencia destaca por su sutileza y sentido del humor, al mismo tiempo que celebra la hermandad entre dos gigantes de la animación y el cómic japonés.

1548



1549



Shin Godzilla (Hideaki Anno/Shinji Higuchi, 2016)

En *Dragon Ball Super: Super Hero*, durante el combate final contra Cell Max, el monstruo desata una técnica en la que dispara múltiples haces de energía desde todo su cuerpo hacia todas direcciones. Esta escena guarda una similitud evidente con la secuencia de *Shin Godzilla* (2016) dirigida por Hideaki Anno, en la que el colosal kaiju emite potentes rayos desde su lomo y cola, cubriendo el cielo con haces púrpura. Ambas imágenes comparten no solo la puesta en escena y la estética visual, sino también la concepción del ataque como una explosión de energía desesperada y masiva, propia de una criatura desbordada por su poder y carente de raciocinio.

El homenaje no es casual: Toriyama ha reconocido en más de una ocasión su admiración por este tipo de cine tokusatsu japonés, del que Godzilla es un estandarte absoluto. Además, la propia figura de Cell Max remite directamente al arquetipo de monstruo gigante descontrolado, con una estructura corporal y presencia visual muy próximas a las del famoso kaiju. Esta influencia pone en valor el vínculo entre *Dragon Ball* y el legado del cine japonés de ciencia ficción y monstruos, y en esta escena se convierte casi en una declaración de intenciones.





Big Van Vader (WWF, 1980 – 1990)

Durante Torneo de Cell en *Dragon Ball Z*, aparece un personaje peculiar y bastante llamativo: Piroshki, un luchador enorme, musculoso y ataviado con una armadura extravagante que incluye un casco intimidante de inspiración animal. Su apariencia no es una simple casualidad: es un clarísimo homenaje al icónico luchador profesional Big Van Vader, estrella de la lucha libre tanto en Japón como en Estados Unidos durante los años 80 y 90. Big Van Vader era conocido por su imponente físico, su casco metálico decorado con tubos y formas monstruosas y su estilo intimidante, mezcla de show y brutalidad. Toriyama toma prestada esta estética para caricaturizarla con el humor típico de *Dragon Ball*, ofreciendo un personaje exagerado que busca aterrorizar… pero que termina siendo ridiculizado por Cell, al igual que su compañero y su maestro, Mr. Satán. Una muestra más de cómo la serie bebe de influencias globales, incluyendo la cultura pop occidental, en este caso del *wrestling* profesional.



1552



1553

Bubbles (Michael Jackson, 80's)

En el planeta del Kaio del Norte, Goku se topa con una curiosa mascota: un chimpancé llamado Bubbles, que le acompaña durante su entrenamiento. Pero Bubbles es una referencia explícita y deliberada al famoso chimpancé del mismo nombre que fue mascota de Michael Jackson. El icónico cantante convivía con este simpático mono en su rancho de Neverland, y la figura de Bubbles llegó a ser tan mediática que incluso apareció en videoclips, sesiones fotográficas y caricaturas.

Toriyama, en su afilada capacidad para insertar guiños culturales, introduce a este simio en Dragon Ball como un reto cómico para Goku: atraparlo corriendo en un planeta con una gravedad 10 veces superior a la terrestre. Así, la mascota de una de las mayores estrellas del pop se convierte en un obstáculo digno para un saiyajin.



1554

Cine Sentai (En las fuerzas especiales Ginyu, los Saiyaman y Gamma 1 y 2)

Desde su aparición en la saga de Namek, las Fuerzas Especiales Ginyu establecieron uno de los primeros vínculos explícitos entre *Dragon Ball* y el universo estético del *sentai* japonés, género televisivo profundamente arraigado en la cultura pop nipona. Compuesto por equipos de héroes en trajes de colores, cada uno con



1555

habilidades propias, poses coreografiadas y nombres rimbombantes, el *sentai* encontró en los Ginyu no una imitación, sino una parodia cuidadosamente construida: soldados al servicio de Freezer que adoptan todos los códigos del heroísmo visual para perpetrar actos brutales. En esta inversión irónica, Toriyama convierte a los héroes en villanos, manteniendo intacto el lenguaje visual del género para provocar un efecto cómico inmediato. La teatralidad de sus presentaciones, sus coreografías absurdas en mitad del combate y su seriedad desproporcionada ante lo ridículo generan una parodia tan elaborada como reverente.



1556

Este recurso se refina en entregas posteriores con la aparición de Gran Saiyaman 1 y 2, las identidades justicieras que adoptan Gohan y Videl durante su etapa adolescente. Aquí, el homenaje al *sentai* se combina con guiños al superhéroe occidental y se intensifica el contraste entre el poder real de los personajes y la torpeza performativa de sus alter egos. Gohan, uno de los guerreros más poderosos del planeta, se convierte en un defensor de la justicia que declama frases altisonantes y ejecuta poses ridículas, provocando la risa no solo del espectador, sino de los propios personajes dentro del relato. La vergüenza ajena que genera en su entorno no hace sino subrayar el juego metatextual: *Dragon Ball* se ríe de los códigos del *sentai* mientras los celebra.

La tradición continúa en *Dragon Ball Super* con la aparición de Saiyaman X1 y X2, nuevas identidades asumidas por Trunks y Goten adolescentes. Herederos naturales de Gohan y Videl, su transformación en justicieros con trajes, capas, números y poses

confirma que el homenaje-parodia se ha institucionalizado dentro de la narrativa. Aquí, la clave ya no es la crítica, sino la transmisión generacional de un código visual que, por más exagerado que parezca, sigue provocando identificación. Los Saiyaman de nueva generación no solo reproducen las formas, sino que encarnan el entusiasmo infantil por la heroicidad performativa, propia del universo *sentai*.



1557

Este ciclo se cierra (y al mismo tiempo se renueva) con la incorporación de Gamma 1 y Gamma 2 en *Dragon Ball Super: Super Hero*, creaciones del Dr. Hedo, nieto del Dr. Gero, quien no solo es un genio de la bioingeniería, sino también un fanático declarado del cine *sentai*. A diferencia de sus predecesores, los Gamma no parodian el género: lo encarnan desde la sinceridad. Cada uno posee una personalidad diferenciada, trajes que evocan a los héroes del *tokusatsu*, números de identificación, movimientos exagerados y un código ético propio, heredado no de la ciencia ni de la estrategia militar, sino del cine. El Dr. Hedo ha creado androides a imagen de sus ídolos, y en ese gesto, Toriyama rinde homenaje no solo al género, sino a la emoción infantil que lo sustenta.

Así, a lo largo de las distintas etapas de *Dragon Ball*, la referencia al *sentai* evoluciona desde la parodia grotesca hasta el tributo consciente. Las poses, los colores, los nombres y las teatralidades que antes se utilizaban para ridiculizar, terminan convirtiéndose en símbolos legítimos de justicia y valor. La serie no solo se ríe del *sentai*; lo absorbe, lo transforma y lo integra como parte orgánica de su propio universo narrativo, demostrando que incluso las formas más ridículas o vergonzosas pueden tener un lugar dentro del heroísmo cuando se las aborda con autenticidad.

1558



Juez Dredd (John Wagner y Carlos Ezquerra, 1977)

Siguiendo con el Gran Saiyaman, hemos visto que se trata una figura colorida, estrafalaria y deliberadamente ridícula que hace gala de poses teatrales y gritos impostados. Sin embargo, su casco, un elemento clave de su caracterización, parece estar diseñado con un referente muy concreto en mente: el casco del Juez Dredd,

1559



el icónico personaje del cómic británico creado por John Wagner y Carlos Ezquerra en 1977.El paralelismo es evidente. Ambos cascos ocultan la parte superior del rostro y dejan la boca expuesta. En ambos casos, el visor oscuro estiliza la mirada y convierte al personaje en una figura de autoridad, imponente e inapelable. Pero si el Juez Dredd representa la encarnación extrema de la justicia autoritaria, el Gran Saiyaman, en cambio, representa su parodia. Toriyama toma el símbolo del justiciero inflexible y lo invierte hasta hacerlo cómico, desactivando su gravedad y convirtiéndolo en motivo de burla incluso dentro del propio universo narrativo.

Esta dualidad humorística no es casual. Funciona como una sátira ligera del género superheroico occidental, donde Gohan (un héroe en toda regla) juega a disfrazarse, pero termina desentonando completamente con su entorno. Su casco, entonces, se convierte en el eco ridículo de una figura seria, como si se vistiera con el uniforme de la ley... pero para bailar frente al espejo.

1560





Winnie the Pooh (Alan Alexander Milne, 1921)

En el Torneo de Poder, y, anteriormente, en el Torneo de Champa, el Guerrero Botamo, del Universo 6, se presenta como un enorme oso amarillo, de cuerpo redondeado, andar torpe, y un rostro de expresión casi cómica. Su diseño y su nombre (Botamo) son una deformación humorística y directa de Winnie the Pooh, el entrañable personaje infantil inmortalizado por Disney.

Pero Toriyama, como acostumbra, no copia: parodia, transforma, subvierte. El oso tierno que ama la miel se convierte aquí en un combatiente imperturbable, incapaz de recibir daño gracias a la elasticidad de su cuerpo y su capacidad para absorber impactos. No ataca con furia, sino que cansa a su oponente, lo agota. Como si la ternura se hubiese armado de paciencia.



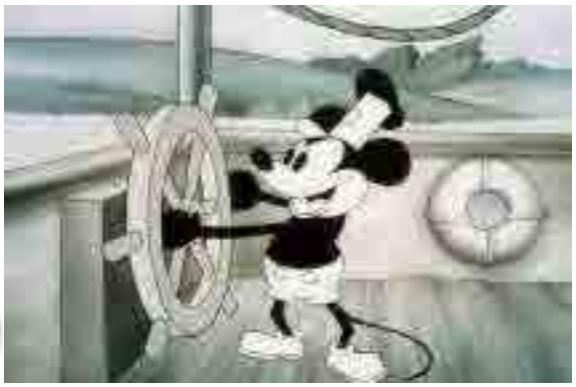
Botamo no es un héroe, ni un villano. Es un guiño disfrazado de luchador. Su sola presencia en el torneo hace reír al espectador que sabe mirar, y rinde homenaje (desde la deformación cómica) al imaginario infantil que muchos de los fans de *Dragon Ball* compartieron también con los cuentos del Bosque de los Cien Acres.





Mickey Mouse (Walt Disney, 1928)

Dentro del arco del Prisionero de la Patrulla Galáctica, aparece un personaje ciertamente peculiar. De aspecto obeso, rostro redondeado y una gorra con dos prominencias circulares que recuerdan inevitablemente a unas orejas bien reconocibles, Yumpa (uno de los secuaces de Moro) representa una deformación explícita del arquetipo clásico infantilizado. Aunque su rol es agresivo y violento, su diseño remite de forma deliberada a la estética de Mickey Mouse, el icono por excelencia de la factoría Disney.



Akira Toriyama, maestro en el arte de la subversión simbólica, convierte en este caso a un aparente ratón adorable en una amenaza (aunque le deje el símbolo de Mickey de un modo similar, sus orejas), utilizando así el contraste entre la forma y el fondo como herramienta narrativa. Esta inversión del símbolo (el paso del ídolo infantil a la amenaza caricaturesca) puede interpretarse como una crítica velada al exceso de edulcoramiento en la cultura pop occidental o, sencillamente, como un guiño deformado a uno de los pilares globales de la animación. Yumpa no es Botamo, pero si uno observa su estructura y su actitud desafiante, se percibe la parodia visual y conceptual. Se convierte, así, en una sombra grotesca de Mickey, sin sonrisa, sin carisma y sin inocencia. Como si Mickey se hubiese fusionado con el sombrío Pete, su archienemigo de siempre.





1567

The Sword in the Stone (Wolfgang Reitherman, 1963)

Uno de los momentos más emblemáticos de la saga de Majin Bu en *Dragon Ball Z* es el descubrimiento de la mítica Espada Z (Z-Sword), una reliquia ancestral incrustada en lo alto de una montaña sagrada del planeta Kaio Shin. Para poder empuñarla, es necesario no solo poseer una fuerza descomunal, sino también un espíritu digno, disciplinado, capaz de acceder a un poder que trasciende lo físico. Este pasaje remite, de forma inconfundible, al mito artúrico de Excalibur, la espada mágica que solo podía ser desenvainada por aquel que estuviera destinado a ser el rey justo de Britania: el elegido.



1568

La analogía no es meramente estética, sino profundamente simbólica. Así como Arturo no era el más fuerte de los caballeros, sino el más puro, y fue capaz de arrancar la espada de la piedra por su legitimidad espiritual, Gohan se convierte aquí en una figura mesiánica, llamada a asumir una responsabilidad superior. La Espada Z representa ese mismo símbolo de poder reservado a unos pocos, oculto, olvidado por los dioses, y solo recuperado en tiempos de crisis.

La puesta en escena (una espada clavada en una masa rocosa, solo movible por el elegido) es una imagen que Toriyama reutiliza con respeto y cierta ironía, pues en lugar de convertir la espada en el arma definitiva, nos ofrece más adelante un giro cómico y anticlimático: la espada se rompe y libera al Anciano Kaioshin, quien termina siendo mucho más importante que el arma misma.

Sin embargo, la evocación artúrica permanece. Gohan no solo alcanza la espada, sino que se entrena con ella, adoptando el rol del héroe que debe probar su valía en el aislamiento, como Arturo en su juventud bajo la tutela de Merlín. La relación con los Kaioshin, especialmente con el Supremo y el Anciano, recuerda esa transmisión iniciática del conocimiento y del poder sagrado, que va más allá de la fuerza bruta. El escenario celestial, la soledad del monte, el lago que rodea la elevación, tan importante en el mito artúrico (más en unas versiones y adaptaciones que en otras…), el aura legendaria que envuelve el arma... todo remite al universo simbólico de los mitos europeos medievales, traído a la narrativa de *Dragon Ball* en una clave universal: la del héroe que debe madurar, enfrentarse a su destino y hacerse digno del poder que reclama.



1569

Porque lo que realmente importa no es empuñar la espada, sino ser digno de ella. la espada se presenta como símbolo de soberanía, legitimidad espiritual y poder oculto. Gohan no busca la corona, pero será rey en poder. La montaña hace las veces de altar sagrado, el Kaioshin de sabio guía, y la espada... bueno, la espada es leyenda.

Star Wars (George Lucas, 1977)

Akira Toriyama nunca ha ocultado su fascinación por la ciencia ficción occidental, y muy especialmente por *Star Wars*, franquicia de la que ha declarado ser un seguidor entusiasta.



1570

Esta afición se manifiesta en múltiples detalles diseminados a lo largo de *Dragon Ball*, tanto en diseño como en atmósfera, estética tecnológica, jerarquías imperiales y ciertos códigos visuales heredados directamente del universo creado por George Lucas. Uno de los guiños más claros a la saga galáctica lo encontramos en las cápsulas de recuperación del Imperio de Freezer, dispositivos utilizados

para sanar rápidamente las heridas de los guerreros de élite tras combates extremadamente exigentes.

El paralelismo es especialmente evidente si se compara con el tanque de bacta en el que Luke Skywalker es sumergido tras haber sido gravemente herido por el wampa en *El Imperio Contraataca* (1980). En dicha escena, Luke aparece suspendido dentro de un cilindro vertical transparente, lleno de un fluido curativo, conectado a una serie de tubos y sensores, flotando en estado de suspensión mientras su cuerpo se regenera. La imagen es casi calcada en *Dragon Ball Z*, donde Vegeta, tras ser derrotado por Zarbon, es colocado en una cámara llena de líquido, dentro de la cual se encuentra semiinconsciente, con tubos conectados a su nariz y boca y sistemas de control que monitorean su recuperación. Lo mismo ocurre con Goku, cuando es curado en la nave de Freezer tras el brutal enfrentamiento contra las Fuerzas Ginyu.

1571



La semejanza no es solo visual, sino también funcional y simbólica. En ambas sagas, estos tanques representan no solo el avance tecnológico de sus respectivos universos, sino también un punto de inflexión narrativa: permiten al héroe retirarse momentáneamente, sanar y regresar fortalecido, como si emergiera de un ritual de purificación o de un renacer. En el caso de Luke, es el inicio de su consolidación como jedi. En el caso de Goku y Vegeta, es la antesala de un regreso aún más poderoso, una constante en *Dragon Ball* donde la derrota (y su Zenkai) es, muchas veces, el prólogo del verdadero ascenso.

1572



Este guiño se inscribe dentro del amplio abanico de referencias con las que Toriyama dialoga con *Star Wars*. Así, la cápsula de regeneración no es solo una herramienta médica dentro del mundo de *Dragon Ball*, sino también un símbolo intertextual, un eco directo del tanque de bacta que curó al jedi herido. En ambas obras, el héroe herido no muere: se transforma. Y cuando emerge, no es el mismo que entró.

1573



Durante el combate de Goku y Vegeta contra Gas, el guerrero más poderoso de los Heata, este ejecuta una técnica mediante la cual sujeta a Goku por el cuello a distancia, elevándolo y asfixiándolo sin contacto físico directo. Este movimiento es una clara alusión al célebre *estrangulamiento de la Fuerza* utilizado por Darth Vader (otros Señores Sith también son capaces de hacerlo) en la saga *Star Wars*. En particular, recuerda a la escena de *Una nueva esperanza* (1977), cuando Vader ejecuta esta técnica en la sala de mando de la Estrella de la Muerte contra el Almirante Motti, quien estaba despreciando el poder de la fuerza.

1574



El gesto, la expresión corporal del oponente y la forma de sostener el ataque coinciden visualmente, reafirmando la inspiración cinematográfica en este recurso dramático.

1575



De hecho, la fuerza como tal parece emplearse en numerosas ocasiones (aunque en Dragon Ball se le llame *ki*). La secuencia del combate entre Obi-Wan Kenobi y Anakin Skywalker en *La venganza de los Sith* (2005), específicamente el momento en que ambos oponen sus palmas y canalizan la Fuerza para contenerse mutuamente, encuentra un interesante eco visual y temático en la pelea entre Zamasu y Kibito en el manga de *Dragon Ball Super*. En ambas escenas se plantea un duelo no solo de poder físico, sino de fuerzas espirituales/energéticas, condensadas en las manos

extendidas, como símbolo del control, la resistencia y la intención de someter al otro sin contacto físico directo.



La imagen de dos figuras enfrentadas, con los brazos extendidos, canalizando una energía invisible pero perceptible (la Fuerza en *Star Wars*, el *Ki* en *Dragon Ball*), refleja una clara intertextualidad icónica, que apela tanto a la gestualidad como a la tensión dramática compartida. En el caso de *Star Wars*, el uso de la Fuerza implica la manifestación del dominio espiritual y moral entre maestro y discípulo, en un clímax emocional devastador. En *Dragon Ball Super*, Zamasu se enfrenta a Kibito como discípulo rebelde del orden divino, un aprendiz que niega los principios que se le han enseñado. Así, el gesto de las manos se transforma en símbolo de ruptura, de confrontación ideológica y de fuerzas antagónicas de similar magnitud.

El paralelismo va más allá de lo visual: en ambos casos se representa una lucha donde la energía se opone sin recurrir directamente a los golpes, estableciendo una dimensión más introspectiva del combate. El aura, los desplazamientos de aire, la concentración en los rostros, la simetría en la postura... todos estos elementos componen una escena de eco cinematográfico claro. Toriyama y Toyotaro, a través de su homenaje, incorporan una estructura narrativa de tensión emocional y dramática que remite directamente al duelo de Mustafar, adaptándola al universo de *Dragon Ball*, pero conservando su carga simbólica y épica.



1577



1578

La arquitectura elevada y suspendida en los cielos de la Torre Karin (el lugar de entrenamiento espiritual bajo el cuidado del maestro Karin) guarda un paralelismo visual inconfundible con la Ciudad Nube de Bespin, introducida en *Star Wars: Episodio V*. Ambas estructuras comparten un diseño flotante, suspendido entre nubes, con un cuerpo circular y una base cónica o columna que desciende hacia lo invisible, dando la impresión de un enclave celestial. Mientras que en *Dragon Ball* la torre simboliza la ascensión espiritual y el dominio interior, en *Star Wars* la Ciudad Nube representa una aparente utopía tecnológica que oculta tensiones políticas y traiciones. En ambos casos, el diseño transmite un sentimiento de aislamiento y altura, como si fueran templos en el cielo.



1579



1580

Tanto *Star Wars* como *Dragon Ball* emplean la arquitectura y el diseño ambiental como recursos narrativos para reflejar tanto el contexto social como el nivel de desarrollo de sus mundos. La imagen que muestra los edificios altos y estilizados de *Ciudad del Oeste* en *Dragon Ball* (con sus domos redondeados, brillantes y pulidos) presenta un paralelismo visual muy claro con las estructuras que podemos ver en la *Ciudad Nube de Bespin*, especialmente por su verticalidad, formas curvas, colores claros y la sensación de limpieza y avance tecnológico. Ambos espacios sugieren civilización, orden, ciencia y modernidad.

En *Dragon Ball*, estas urbes son símbolo de progreso y capital, mientras que en *Star Wars*, la Ciudad Nube (aunque más aislada) representa también un centro de comercio, desarrollo y tecnología flotando en un entorno aéreo que genera un efecto de utopía elevada, como si se elevara por encima del resto del universo físico y político.



1581



1582

En contraposición, las construcciones pequeñas, circulares y de barro que vemos tanto en las aldeas de *Dragon Ball* (como la de Nam, en pleno desierto) como en las granjas de humedad de Tatooine (donde viven tanto Anakin como Luke Skywalker) comparten no solo un diseño similar, sino una intención simbólica paralela: mostrar entornos marginales, pobres y expuestos. Estas edificaciones suelen tener cúpulas bajas, muros gruesos, escasas ventanas y colores terrosos, lo cual no solo responde a la necesidad de supervivencia en un clima árido, sino que representa narrativamente el aislamiento, la humildad y la espera de algo más grande que está por venir (como el agua por parte de Nam o el permiso de sus tíos para alistarse como piloto de Luke).



1583

Como ya se ha visto en su apartado, hay claras referencias también a *Star Wars* en los vehículos, fundamentalmente aquellos que llevan aparejado un sistema de desplazamiento aéreo. La similitud entre los vehículos aéreos de *Star Wars* y los de *Dragon Ball* no es casual, sino una muestra más del tributo visual que Akira Toriyama rinde al imaginario cinematográfico de George Lucas. En ambas franquicias, los vehículos flotantes que surcan el cielo o el terreno sin contacto directo con el suelo (como



1584

el speeder de Luke Skywalker en Tatooine o las cápsulas voladoras del universo de Capsule Corp.) comparten una estética futurista minimalista, de líneas redondeadas, aspecto aerodinámico y propulsión antigravitatoria.

Toriyama adopta esta visión para representar una tecnología avanzada que, sin necesidad de explicaciones técnicas complejas, se integra perfectamente en un mundo donde lo cotidiano y lo extraordinario coexisten. Los vehículos de *Dragon Ball*, especialmente los usados por Bulma o los patrulleros de la policía, evocan claramente esa misma lógica visual que *Star Wars* popularizó: medios de transporte flotantes que refuerzan la sensación de progreso, aventura y desplazamiento ágil por paisajes inhóspitos.



1585

Alien, el Octavo Pasajero (Ridley Scott, 1979)

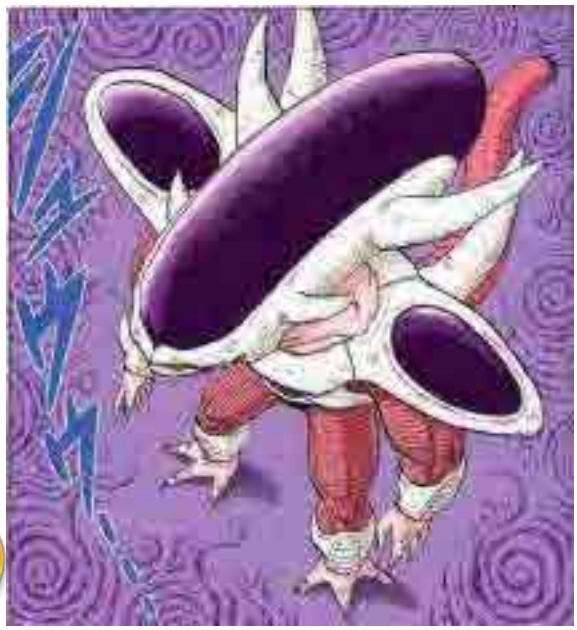
Dentro del vasto universo de *Dragon Ball*, la intertextualidad se manifiesta no solo en guiños cómicos o alusiones ligeras, sino también en formas profundas, oscuras y altamente simbólicas. Un ejemplo excepcional de esta capacidad referencial es la conexión estética y conceptual entre la tercera forma de Freezer y el xenomorfo de la saga *Alien*. Esta inferencia intertextual no solo remite al célebre largometraje de Ridley Scott, sino que ahonda más allá en la raíz artística del monstruo alienígena: el imaginario biomecánico, perturbador y sexualizado del artista suizo H.R. Giger.



1586

Giger, con su estilo surrealista y grotesco, creó al xenomorfo como una criatura profundamente ambigua, que encarna al mismo tiempo lo orgánico y lo mecánico, lo sensual y lo amenazante, lo humano y lo monstruoso. La forma alargada del cráneo,

la ausencia de pupilas, la boca secundaria y el cuerpo estilizado pero agresivo, marcan un arquetipo visual que quedó profundamente grabado en la cultura popular de finales del siglo XX. Toriyama, gran aficionado al cine occidental, no parece haber sido ajeno a esta influencia.


1587

Si bien nunca se ha declarado explícitamente sobre ello, las similitudes formales entre Freezer en su tercera forma y el xenomorfo son demasiado evidentes como para ser casuales: el cráneo hipertrofiado que se proyecta hacia atrás, la mandíbula dentada, los ojos retraídos y la postura agazapada que sugiere peligro constante y brutalidad contenida.

Pero esta conexión no es exclusiva del emperador galáctico. Aparece en otros personajes y escenas del universo de *Dragon Ball*. Uno de los casos más curiosos y poco comentados es el que encuentran en la cueva de los piratas.



1588


1589

En una de las sagas más emblemáticas del primer arco de *Dragon Ball*, el grupo de protagonistas (Goku, Krilin y Bulma) se enfrenta a un enemigo inesperado en lo más profundo de esta cueva pirata: un androide de combate colosal y terrorífico, armado con espadas, metralleta y tentáculos mecánicos, que presenta un diseño muy alejado del típico robot caricaturesco y mucho más cercano al imaginario biomecánico del arte de H. R. Giger, creador visual del *xenomorfo* en la saga *Alien*. Este androide no es un vestigio abandonado del pasado ni una simple trampa defensiva: es una máquina de matar autónoma, letal, que los acorrala, hiere y

pone en riesgo real a los protagonistas, mostrando una movilidad impresionante, capacidad aérea con propulsores y movimientos tentaculares que remiten a lo orgánico, incluso en lo artificial. Su cabeza alargada, con forma ovoide y cráneo estilizado, sus ojos negros con pupilas rojas, su mandíbula prominente y la estructura general de su cuerpo lo alinean estilísticamente con el diseño de los *aliens* de Giger, reforzando una atmósfera de horror claustrofóbico en un entorno subterráneo y cerrado, como si de la nave Nostromo se tratase.

Este diseño de androide marcó una clara pauta en el gusto de Toriyama por los referentes visuales occidentales, y se complementa más adelante con criaturas como Pui Pui, de cabeza alargada y apariencia alienígena, o incluso Frost en su tercera transformación, cuyo cráneo curvado hacia atrás y rostro afilado evocan directamente a los xenomorfos, como su *alter ego* del Universo 6, Freezer. Así, no se trata simplemente de un guiño visual, sino de una apropiación estilística que Toriyama traduce en un lenguaje narrativo propio, integrando lo monstruoso y biomecánico en su universo shonen, reforzando la tensión y el peligro desde una estética importada del terror y la ciencia ficción más cruda.



1590

Depredador (John McTiernan, 1987)

Como bien expusimos anteriormente, Freezer (en su tercera forma) encarna de manera visual y conceptual muchos de los rasgos del xenomorfo creado por H.R. Giger y popularizado por Ridley Scott en *Alien*. Su alargado cráneo, su rostro afilado sin nariz, y su sonrisa cruel evocan de manera inmediata a la criatura extraterrestre letal y perfecta. Pero más allá de lo visual, Freezer también comparte con el xenomorfo esa condición de amenaza silenciosa, de depredador supremo que desgarra no sólo a sus enemigos, sino también la lógica del combate al imponer un terror psicológico, una dominación total sobre el entorno.



1591

Y ahí es donde entra en escena Cooler, el hermano mayor. En su forma final, Cooler se presenta con una imponente máscara metálica que cubre su rostro, con una armadura biomecánica orgánica que recuerda claramente a los Yautja, los Depredadores introducidos en la película de 1987 protagonizada por Arnold Schwarzenegger. Como los cazadores intergalácticos, Cooler posee un aire de guerrero ritualista, más sofisticado que Freezer, más calculador. Sus placas protectoras óseas, su rostro cubierto por una máscara que es parte de su mutación, y esa pose erguida y orgullosa, evocan el porte altivo de los yautjas, depredadores que no cazan por hambre, sino por el honor y el desafío que representa el enemigo. Esta simetría entre Freezer y Cooler con Xenomorfo y Predator no es casual: se trata de un juego intertextual que, aunque nunca explícito, es lo suficientemente visual y conceptual como para establecerse con fuerza entre los fans. Ambos son parte de razas biológicamente diseñadas para exterminar, pero mientras Freezer encarna el terror puro e irracional, Cooler aporta ese matiz estratégico, casi ritual, propio del cazador experimentado.



1592

Ellen Ripley (Sigourney Weaver) como Bulma en Alien, el Octavo Pasajero (Ridley Scott, 1979)

Al hilo de las sagas que comentamos anteriormente, encontramos una escena de *Dragon Bal Z* muestra a Bulma capturada por una tropa intergaláctica de niños, vestida únicamente con ropa interior, rodeada jóvenes que la vigilan con curiosidad. Esta secuencia remite inmediatamente a uno de los momentos más icónicos de la película de *Alien*, cuando la teniente Ellen Ripley, interpretada por Sigourney Weaver, se prepara para huir del Xenomorfo en la Nostromo. Ambas mujeres



1593

son fuertes, ingeniosas, y aunque sus roles sean distintos, esta imagen las presenta como vulnerables pero valientes, enfrentándose al entorno tecnológico y alienígena. La atmósfera opresiva, el juego con el fetichismo del cuerpo femenino bajo la amenaza de lo desconocido, y el entorno futurista, refuerzan la intertextualidad visual entre *Dragon Ball* y *Alien*.



1594

Star Trek (Gene Roddenberry, 1966)

En uno de los episodios de *Dragon Ball*, durante una cobertura periodística que narra la llegada de los saiyajin a la Tierra y el combate que desarrollan contra los Guerreros Z, se puede ver una nave con el código NCC-1701-A impreso en su casco. Esta numeración no es casual: corresponde directamente al icónico número de registro de la nave USS Enterprise de la saga *Star Trek*. La referencia es clara para cualquier *trekkie* o amante de la ciencia ficción: la nave de la Federación comandada por el capitán Kirk, que representa la exploración del universo y los ideales futuristas. La presencia de esta sigla en el universo de *Dragon Ball* no solo es una referencia, sino un reflejo, como estamos viendo en las diferentes alusiones de este apartado, de la riqueza conceptual de la serie y la vastedad de gustos y aficiones de Toriyama y, también, el equipo de adaptación de la serie de la Toei Animation.



1595



1596

Cleopatra (Joseph L. Mankiewicz, 1963) como Jerez (Diosa de la Destrucción del Universo 2)

La diosa de la destrucción Jerez, del universo 2, aparece ante el espectador como una reina de la antigüedad resucitada en clave cósmica. Su estética, cuidadosamente diseñada, remite sin ambigüedad al mito de Cleopatra: el maquillaje, el porte majestuoso, las joyas, el cabello oscuro, trenzado y rematado en abalorios dorados, el aire de dominio elegante. Incluso, el áspid enrollado al brazo. La sombra de ojos, como también el color de los ojos de la Diosa de la Destrucción. Todo ello es una clara referencia no solamente a la Reina Cleopatra, tal como se la describe, sino a la actriz que le dio vida el largometraje de 1963, Elizabeth Taylor.



1597



1598

Jerez no alza la voz. No amenaza. Su sola presencia es sentencia. Representa la belleza como poder destructor, el encanto como arma. Como la Cleopatra que sedujo a César y a Marco Antonio solo con su presencia, Jerez reina con una sonrisa peligrosa. Su universo es el del amor y la belleza (o eso proclama), pero su poder se impone como una reina que no negocia: ama, adora… y luego destruye. Es orgullosa y despótica. No tiene piedad de aquello que le estorba, ni siquiera de sus iguales (como demuestra en la previa del Torneo de Poder). Es Cleopatra trasladada a la cúspide de la divinidad del manga. Una figura histórica convertida en símbolo galáctico. Una actriz igualmente mítica, para muchos la más bella de la historia del cine. Toriyama no la nombra, pero la evoca. Y los que saben mirar, la ven.

Kyubi (Naruto, Masashi Kishimoto, 2002) y Ninetales (Pokémon, Hidenori Kusaka Mato/Satoshi Yamamoto, 1997) como Liquir



1599



1600



1601

Durante el Torneo del Poder, el dios destructor del Universo 8, Liquir, interviene con un ataque que no deja indiferente a ningún espectador: desde su imponente figura de zorro bípedo, extiende un haz de colas que se multiplican visualmente de manera vertiginosa, generando una imagen de fuerza devastadora. Esta escena conecta directamente con la figura del Kyubi Kitsune, el legendario zorro de nueve colas del folclore japonés, popularizado en el manga *Naruto* de Masashi Kishimoto.

En dicha obra, el Kyubi (sellado en el interior del protagonista) representa un poder ancestral, que se manifiesta gradualmente a través de la aparición de sus colas.

Pero no solo se percibe esta referencia: también se detecta una evocación al universo de *Pokémon*, concretamente al mítico Ninetales, criatura basada en el mismo yokai, dotada también de múltiples colas, que simbolizan sabiduría, longevidad y, en combate, una presencia tan elegante como temible. Esta combinación de resonancias otorga a Liquir una dimensión intertextual que enriquece su identidad como dios destructor, en una suerte de homenaje al imaginario mitológico japonés reinterpretado por la animación contemporánea.



1602

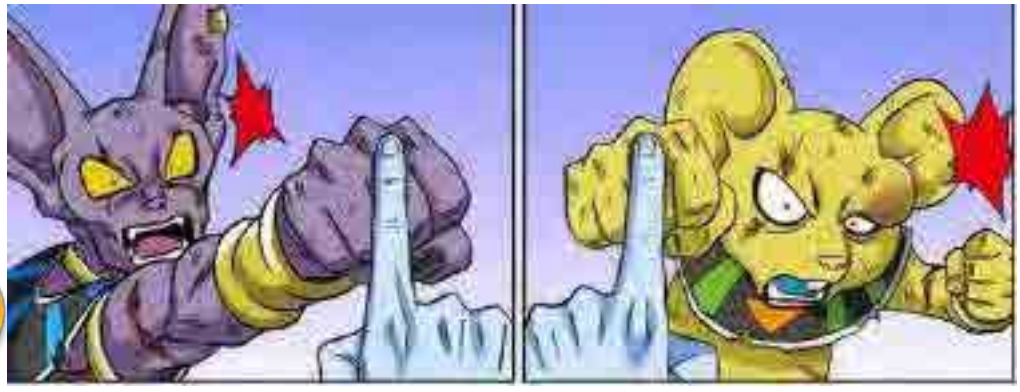
Tom & Jerry (William Hanna/Joseph Barbera, 1940) como Bills y Quitela

En *Dragon Ball Super*, la relación de enemistad constante entre Bills, dios de la destrucción del Universo 7, y Quitela, su homólogo del Universo 4, va mucho más allá de simples disputas divinas. Ambos son representaciones antropomorfas de un gato egipcio y un ratón amarillo, respectivamente. Más allá del simbolismo mitológico o de la clásica dicotomía entre depredador y presa, el conflicto entre ambos personajes guarda una clara y deliberada reminiscencia de uno de los dúos más icónicos del imaginario animado occidental: Tom y Jerry, los archienemigos perpetuamente enfrentados del universo Warner Bros (originalmente, de Hanna-Barbera, luego propiedad de la Warner).



1603

Las disputas entre Bills y Quitela son absurdas, sarcásticas, y se desarrollan incluso en contextos donde deberían actuar con solemnidad o neutralidad. La exageración de su odio, sus enfrentamientos en momentos inverosímiles y su incapacidad para convivir en paz sin provocarse mutuamente refuerzan la sátira a la eterna persecución felina de Tom sobre el escurridizo Jerry. No es coincidencia que ambos estén situados como dioses, elevando esta parodia a un plano cósmico, lo cual transforma una clásica rivalidad de comedia en una tensión universal que, sin perder el humor, establece un vínculo intertextual nítido con los referentes de la animación occidental más influyentes del siglo XX.



1604

Joker y Harley Quinn (Bob Kane, DC, 1940) como Vermouth, Marcarita y sus asistentes. También Pennywise (IT, Andrés Muschietti, 2017)



1605



1606



1607

En el Torneo del Poder, el Universo 11 presenta al dios de la destrucción Vermouth, cuya estética, comportamiento y entorno remiten directamente al Joker de DC Comics, especialmente en su versión más reciente: rostro pintado, sonrisa siniestra, elegancia teatral, un aura de ambigüedad y moral refinada. No es un villano al uso, pero tampoco es exactamente un sabio. Es un bufón que guarda un poder descomunal, como el Joker que ríe… y destruye.

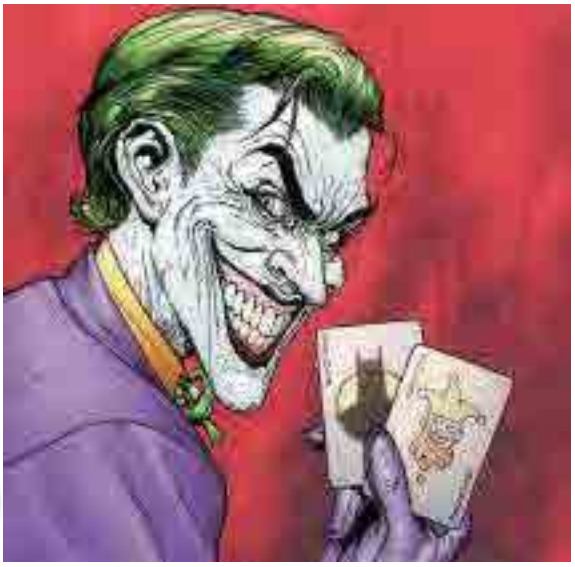
A su alrededor, un séquito de mujeres maquilladas como arlequines y vestidas al estilo Harley Quinn refuerzan la conexión. Más allá de lo visual, hay una atmósfera de espectáculo macabro, una especie de circo de destrucción donde todo está teatralizado.

Su ángel asistente, Marcarita, sigue esa misma línea: elegante, mordaz, impredecible. Su lenguaje corporal recuerda al de Harley: una mezcla de sarcasmo y dulzura peligrosa. Solamente le faltaría tener las dos coletas tintadas de rojo y azul.

Vermouth, sin embargo, guarda una apariencia que, aunque similar a la del Joker, también nos recuerda poderosamente a un icono del cine de terror: Pennywise. Su peinado, color de pelo y maquillaje evocan al personaje de Stephen King.



1608



1609



1610

Joker (de nuevo) y Gambito (Chris Claremont/Jim Lee, Marvel Cómics, 1990)

El dios de la destrucción del Universo 11, Vermouth, constituye una doble referencia altamente simbólica dentro de la cultura popular. Por un lado, su estética (el rostro blanco, labios rojos, expresión burlona y cabello colorido) remite inequívocamente al Joker, el célebre antagonista de Batman. Pero más allá de lo puramente visual, su comportamiento errático, sádico y teatral refuerza esta vinculación con el Príncipe Payaso del Crimen de Gotham. Por otro lado, su técnica de ataque, en la que proyecta energía rosa en forma de cartas luminosas lanzadas con ambas manos, remite directamente a Gambito, el mutante de los *X-Men* que utiliza cartas cargadas de energía cinética como proyectiles, así como al mismo Joker, quien ataca con naipes afilados como cuchillas, si bien estas no llevan carga energética. El cruce de ambos iconos da lugar a un personaje temible, teatral, excéntrico y letal: una suerte de *showman destructor*, cuya personalidad excede los márgenes tradicionales de lo divino, para instalarse en lo culturalmente reconocible y visualmente impactante. No se trata de nada al azar, puesto que tanto la apariencia (como habíamos comentado, semejante al Joker, aunque en gran medida, a Pennywise) y el color de la energía de las cartas (podrían haber sido de cualquier otro color y, sin embargo, resultan del mismo rosa brillante que los naipes de Gambito) se han colocado para gustos variados en cine y cómic).



1611



1612



1613

Green Lantern (Bill Finger, DC, 1940)

Gas, el guerrero más poderoso del grupo Heata, demuestra en varias ocasiones su habilidad para generar armas, barreras, extremidades gigantes y otros elementos ofensivos o defensivos empleando únicamente su *ki*. Este poder, que se manifiesta en forma de energía sólida moldeada a voluntad, recuerda notablemente a la capacidad característica de los *Green Lanterns* del universo DC Comics. Estos superhéroes, a través de sus anillos de poder, canalizan su fuerza de voluntad para proyectar construcciones energéticas de todo tipo, desde armas a estructuras complejas. La similitud entre ambos reside tanto en la versatilidad del recurso como en la iconografía visual de los objetos formados, lo cual convierte a esta técnica en una referencia intertextual clara y deliberada a este icono del cómic occidental.

Además, ciertas representaciones, como la generación de extensiones de las extremidades, como los puños, guardan una representación visual deliberadamente similar, pudiendo ver el puño original bajo la energía generada, transparente y brillante.



1614

Monstruos de la Universal: Toriyama nos muestra, si no la plantilla al completo, sí gran parte de los monstruos de la Universal en fascinantes guiños hacia los "Monstruos de Hollywood".



1615

Regreso a la Tierra / *This Island Earth* (Joseph M. Newman/Jack Arnold, 1955)

El diseño de los Saibaiman, criaturas utilizadas por los saiyajin Nappa y Vegeta como armas biológicas desechables durante su llegada a la Tierra en *Dragon Ball Z*, presenta un vínculo intertextual evidente con los mutantes de *This Island Earth* (1955), clásico de la ciencia ficción dirigido por Joseph M. Newman. Los "Metaluna Mutants" del film, con sus cráneos abultados llenos de venas, ojos saltones y manos con garras, encarnan el temor a la alteración genética y a la manipulación de la vida como herramienta bélica, características que resuenan directamente en la concepción de los Saibaiman.



1616

Ambos diseños apuestan por una estética grotesca e inhumana, pero también vegetal en cierto modo: los Saibaiman emergen del suelo como si fueran semillas cultivadas, lo que potencia su asociación con lo artificial y lo orgánico a la vez. Este aspecto híbrido (criaturas nacidas de la ciencia, pero con naturaleza biológica) remite a la tradición del cine de ciencia ficción de los años 50, cuando la amenaza no era solo externa, sino resultado de la propia arrogancia tecnológica de civilizaciones en decadencia.

A nivel narrativo, los Saibaiman y los Metaluna Mutantes comparten un destino: están diseñados como herramientas de

destrucción sin voluntad propia. En *This Island Earth*, los mutantes son esclavos de una raza al borde de la extinción, utilizados como soldados. En *Dragon Ball Z*, los Saibaiman son invocados, enviados al combate y sacrificados con frialdad, cumpliendo su propósito y explotando como bombas vivas, lo que marca su condición de peones sin valor intrínseco.



1617

Existen otras criaturas muy parecidas en la OVA de *El Más Fuerte del Mundo* creadas por el Dr. Willow y el Dr. Kochin: Los Bio-Man (nótese otra referencia en el nombre a una serie del 1984, muy similar a los Power Rangers, del cine Sentai…) son prácticamente iguales a los Saibaiman en cuanto a estructura corporal y, sin embargo, se parecen incluso más a los Metaluna: Poseen ojos redondos y rojos, con una cara semejante. Así como los Saibaiman tienen boca, con dentadura, los Bio-Man guardan una estructura facial parecida a los Metaluna, con algo así como una boca extraña.



1618

Frankenstein (Mary Shelley, 1818) / La novia de Frankenstein (James Whale, 1935)

Volviendo al Monstruo de Frankenstein, esta vez es en referencia a su aspecto, no a su relación con el ciego que no le teme. La conexión entre el Androide Número 8 (conocido cariñosamente como "Hatchan") en *Dragon Ball* y el monstruo de Frankenstein, especialmente el retratado por Boris Karloff en las películas clásicas de Universal Pictures como *Frankenstein* (1931) y *La Novia de Frankenstein* (1935), es una de las más claras y entrañables intertextualidades que Akira Toriyama introduce en su obra.



1619

El diseño visual del Androide Número 8 es prácticamente un homenaje directo a la criatura de Frankenstein: la complexión enorme, cicatrices o marcas visibles en la cabeza, la expresión facial melancólica y torpe, y sobre todo su carácter entrañable a pesar de su aspecto intimidante. Toriyama se inspira tanto en el físico como en el fondo emocional del personaje clásico del cine de terror. En el *Frankenstein* de James Whale, la criatura es temida por su apariencia, pero en el fondo busca afecto y comprensión, una línea narrativa que se repite en el arco de la Red Ribbon en *Dragon Ball*, donde el Androide Número 8 se muestra bondadoso, negándose a cumplir con las órdenes malvadas del Ejército de la Red Ribbon, lo que demuestra su autonomía moral y humanidad. Es por eso que le consideran un fracaso, del mismo modo que al androide número uno o al número 16, de carácter amable, bondadoso y amante de la naturaleza.

Este paralelismo, uno más, demuestra la admiración de Toriyama por el cine clásico occidental, y en especial por las figuras icónicas del terror que marcaron generaciones. La elección de un personaje tan reconocible y culturalmente simbólico como Frankenstein sirve para humanizar la figura del monstruo dentro de una historia juvenil de aventuras, cargando al personaje de una profundidad inesperada que conmueve y da pie a empatizar con él.



1620

El hombre Invisible (James Whale, 1933)

El siguiente de los monstruos de la Universal que tienen eco en la serie es el Hombre Invisible. La imagen que has proporcionado de la película *The Invisible Man* (1933), dirigida por James Whale para la Universal Studios, es una referencia clara e interesantísima al combate que Yamcha libra en el Torneo de Uranai Baba contra el Hombre Invisible (*Suke-san* en japonés). En esta escena del manga, la presencia del



1621

personaje invisible obliga a Goku y sus amigos a desarrollar una estrategia creativa, usando la sangre del maestro Mutenroshi, a presión, para delatar la posición del enemigo. Esto convierte una figura icónica del terror clásico en un elemento de comedia y astucia dentro del universo *Dragon Ball*. Tanto es así que, para provocarle la hemorragia a su maestro, Krilin le baja el "palabra de honor" a Bulma, descubriéndole los pechos frente al Viejo Tortuga, que no puede resistir la impresión. La referencia visual es muy directa: el diseño del personaje de Toriyama evoca al monstruo cinematográfico clásico, con su invisibilidad como habilidad clave, pero adaptado al tono ligero, casi paródico, de esa saga temprana. Por supuesto, una vez Yamcha puede ver a su oponente logra vencerle con facilidad, rindiéndose éste.



1622



1623

La Momia (Karl Freund, 1932)

La Momia de *Dragon Ball*, presentada durante el Torneo de Baba la Vidente, es otro de los ejemplos más explícitos del homenaje que Toriyama rinde al cine de terror desarrollado por los estudios Universal. El personaje comparte con la criatura cinematográfica de Karl Freund no solo la estética visual (el vendaje ceñido al cuerpo, el aspecto cadavérico, el aire intimidante) sino también el componente de lo antiguo, lo sagrado y lo maldito, que en ambas representaciones remite a la idea de una fuerza que no pertenece del todo al mundo de los vivos ni al de los muertos.

La diferencia, sin embargo, reside en el tratamiento narrativo y tonal: mientras que la Momia de Karloff es una figura melancólica y casi fantasmal, marcada por su tragedia amorosa y su vínculo con lo sobrenatural, Toriyama la convierte en un personaje brutalmente físico, una especie de tanque humano que hace temblar incluso a los guerreros entrenados. Tanto es así que propina una paliza a alguien tan poderoso como Yamcha, aunque no puede resistir el empuje de Goku.


KII!!
¡¡UNO
DOS!!
¡¡¡TRES!!!
¡¡¡¡CUATRO!!!!
¡¡¡¡¡CINCO!!!!!
¡¡¡¡¡¡SEIS!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡SIETE!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡OCHO!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡NUEVE!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡DIEZ!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡ONCE!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡DOCE!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡TRECE!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡CATORCE!!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡QUINCE!!!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡DIECISEIS!!!!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡DIECISIETE!!!!!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡DIECIOCHO!!!!!!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡DIECINUEVE!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡VEINTE!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡VEINTIUNO!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡VEINTIDOS!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡VEINTITRES!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡VEINTICUATRO!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡VEINTICINCO!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡VEINTISEIS!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡VEINTISIETE!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡VEINTIOCHO!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡VEINTINUEVE!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡TREINTA!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡TREINTIUNO!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡TREINTIDOS!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡TREINTITRES!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡TREINTICUATRO!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡TREINTICINCO!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡TREINTISEIS!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡TREINTISIETE!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡TREINTIOCHO!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡TREINTINUEVE!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!
¡¡CUARENTA!!
¡¡¡CUARENTIUNO!!!
¡¡CUARENTIDOS!!
¡¡¡CUARENTITRES!!!
¡¡CUARENTICUATRO!!
¡¡¡CUARENTICINCO!!!
¡¡CUARENTISEIS!!
¡¡¡CUARENTISIETE!!!
¡¡CUARENTIOCHO!!
¡¡¡CUARENTINUEVE!!!
¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡¡



1626



1627

El Hombre Lobo (George Waggner, 1941)

En el arco del 22.º Torneo de las Artes Marciales de *Dragon Ball*, Akira Toriyama introduce al Lobo Hombre como un claro homenaje al Hombre Lobo clásico del cine de terror, especialmente al interpretado por Lon Chaney Jr. en *The Wolf Man*. El diseño del personaje (con pelaje espeso, orejas puntiagudas, colmillos, garras y una expresión feroz) recuerda de inmediato a la icónica figura licántropa del imaginario cinematográfico universal. Aunque en *Dragon Ball* no se muestra una transformación en tiempo real, el personaje mantiene el espíritu de tragedia y rencor que caracteriza al licántropo clásico: busca vengarse de Jackie Chun por haber destruido la luna durante el torneo anterior, impidiéndole así alcanzar su forma humana.



1628

El Último Emperador (Bernardo Bertolucci, 1987)

En la película *Dragon Ball: Aventura Mística*, Chaoz es presentado como un joven emperador rodeado de una corte lujosa, coronado con vestimentas ceremoniales y asentado en un trono que evoca una tradición imperial milenaria (en este caso, del Imperio de Mifan). Esta imagen no es gratuita, sino que remite directamente a la representación cinematográfica del emperador Puyi en *El Último Emperador* (1987), dirigida por Bernardo Bertolucci, donde el niño soberano aparece igualmente aislado y manipulado por su entorno político. El paralelismo es tanto visual como conceptual: en ambas narraciones, el pequeño monarca se muestra desorientado ante el peso del poder y, sobre



1629

todo, engañado por figuras de autoridad que conspiran en las sombras para sus propios fines (Tao Pai Pai y Tsuru, en el caso de Chaoz, equivalentes a los cortesanos e intereses extranjeros en el caso de Puyi). Toriyama no solo se sirve de esta estética imperial para dotar de solemnidad y exotismo oriental a la película, sino que logra, además, entrelazar la inocencia infantil con los juegos de poder.



1630

Dune (David Lynch, 1984)

En la película *Dune* (David Lynch, 1984), el diseño de los Harkonnen (particularmente del personaje Feyd-Rautha, interpretado por Sting) ofrece una estética imponente, agresiva y carismática, que encaja como anillo al dedo con la caracterización del príncipe saiyajin Vegeta en *Dragon Ball Z*. El peinado puntiagudo, con entradas prominentes, la actitud arrogante y retadora, así como su rol como antagonista dominante en el primer tramo del arco de los saiyajins, evocan directamente la presencia de Feyd en *Dune*, quien también destaca por su aura de peligro controlado y su porte principesco. Pero la influencia de *Dune* no se detiene ahí: otros personajes cercanos a Freezer, como Zarbon y Dodoria, parecen beber igualmente de la iconografía visual de esta cinta. Zarbon, con su belleza andrógina, piel verdosa y uniforme con hombreras, recuerda a los refinados cortesanos del universo *Dune*, cuyos ropajes y



1631

gestualidad están impregnados de cierto barroquismo estético, mientras que Dodoria, con su complejión masiva, coloración estridente y rostro grotesco, encajaría sin problema en la galería de personajes deformes y excesivos del clan Harkonnen. Todo ello sugiere que Akira Toriyama y su equipo de animación encontraron en *Dune* no solo una fuente de inspiración estética para reforzar la identidad alienígena y militarizada de estos personajes, sino también un referente narrativo y simbólico para articular jerarquías de poder, exotismo y amenaza dentro del universo de *Dragon Ball*.



1632

Terminator (James Cameron, 1984)

La figura del Sargento Metálico en *Dragon Ball*, también conocido como el Sargento Metallitron, del Ejército de la Red Ribbon, constituye una de las referencias más explícitas de Akira Toriyama a la cultura cinematográfica occidental, en particular al cine de ciencia ficción de los años 80. Este personaje, cuya imponente presencia, complexión musculosa, gafas oscuras y rostro inexpresivo evocan de forma inmediata al *T-800* interpretado por Arnold Schwarzenegger en *The Terminator* (James Cameron, 1984), es una parodia casi directa del icónico cyborg asesino. Al igual que el *Terminator*, el Sargento Metálico encarna la amenaza inhumana, imparable, cuya fuerza descomunal y resistencia parecen dejar sin esperanza a los protagonistas: Goku se ve incapaz de dañarlo incluso



1633

con sus ataques más potentes. Este enemigo, frío y aparentemente carente de emociones, viste también con una estética similar a la del T-800 (chaqueta gruesa sin mangas, guantes y un corte de cabello erizado), elementos que, combinados con su actitud monolítica y brutalidad, lo convierten en una auténtica traslación del arquetipo del cyborg al universo de *Dragon Ball*. Incluso su interfaz, vista en el anime, hace referencia directa a la programación y procesamiento de la información de la máquina creada por Cyberdyne Systems.



1634



1635

Siguiendo en la saga de máquinas asesinas creadas por el sistema operativo Skynet, Encontramos una referencia que impresiona y que, a buen seguro, convierte al Trunks del Futuro en uno de los personajes más queridos de la serie.

La figura de Trunks del futuro, tal como aparece en la saga de los androides de *Dragon Ball Z*, encarna uno de los ecos más evidentes de la influencia cinematográfica de los años 80 y 90 en la obra de Akira Toriyama. En particular, su construcción como personaje se halla profundamente enraizada en la estética y narrativa de *Terminator 2: Judgment Day* (1991), obra clave de James Cameron. Trunks no es solo un guerrero venido de un futuro devastado: su imagen y su función dentro del relato parecen extraídas directamente del molde que ofrece el personaje de John Connor, interpretado por Edward Furlong. Ambos representan a jóvenes marcados por el apocalipsis, productos de un tiempo al borde del colapso, cuya misión es alterar el pasado para rescatar el porvenir y, aunque de manera invertida, ambos liderar la humanidad en un futuro destruido. Físicamente, Trunks y John comparten un estilo icónico: el peinado largo, de corte a cazuela, algo desordenado, con flequillo ladeado; las chaquetas oscuras y amplias; el aire desafiante y melancólico de quien ha crecido demasiado rápido. No son meros

adolescentes: son sobrevivientes que cargan con la memoria de un mundo destruido, en el caso de Trunks o, en el Caso de Connor, que está por caer.

1636



1637



Pero el espejo entre *Dragon Ball* y *Terminator* no se detiene ahí. Bulma, madre de Trunks, adopta un rol completamente paralelo al de Sarah Connor. Ambas son madres que han vivido la transformación: de científicas o ciudadanas ordinarias a líderes silenciosas, capaces de preparar a sus hijos para un destino mesiánico. Son ellas quienes entienden el alcance del desastre y quienes, desde el conocimiento y la estrategia, edifican las condiciones de posibilidad para que sus hijos viajen al pasado y actúen, por una parte, o estén preparados para el día del Juicio Final, por otra. Si Sarah Connor esculpe a John como el líder de la resistencia humana frente a Skynet, Bulma hace de Trunks un guerrero capaz de enfrentarse a los androides 17 y 18, quienes han reducido la civilización a ruinas. Ambas mujeres crían a sus hijos solas, en entornos hostiles, aisladas, entendiendo que su tiempo ya no pertenece al presente sino a una batalla aún por venir. Ambas han tenido que sobrevivir a villanos terribles que han podido sufrir en primera persona. Las dos son mujeres luchadoras, valientes y supervivientes.

1638



El personaje de Vegeta, padre ausente en la línea temporal de Trunks, introduce un elemento aún más sugerente. Trunks lo conoce solo por las historias de su madre, por una imagen casi mítica que no ha tenido tiempo de contrastar con la realidad. Así, su viaje al pasado no solo tiene una finalidad práctica (advertir del peligro y entregar la cura para la enfermedad cardíaca de Goku), sino también una dimensión íntima y emocional: conocer a ese padre que no pudo acompañarlo, pero cuya figura marca su identidad. Este lazo con lo ausente remite de manera directa a la paradoja temporal de



Terminator: John Connor envía a su padre, Kyle Reese, al pasado, para que se enamore de su madre y así él pueda nacer. John no conoció nunca a su padre en vida, hasta cumplir los 45, donde lo conoce, aunque sea una versión mucho más joven e inexperta que él. Trunks, por su parte, sí entablará una relación con Vegeta, pero esta versión del príncipe saiyajin no es el padre que lo crio, sino uno que aún no ha tenido la oportunidad de serlo. Es un reencuentro desplazado en el tiempo, cargado de tensión, de orgullo, de frustración mutua, pero también de un reconocimiento que nace con el desarrollo del vínculo. En ambos casos, los jóvenes Connor y Trunks conocen a su padre ya en adultez, perdiéndose esa figura durante toda su infancia y adolescencia.

Toriyama, al igual que Cameron, introduce aquí una mirada inusualmente madura dentro de un relato de acción: la relación entre generaciones, la fragilidad del futuro, el peso del legado y la importancia de las decisiones individuales frente al determinismo tecnológico. Trunks, como John, encarna una promesa. Es hijo de la tragedia y del coraje. Ambos son figuras de tránsito entre dos tiempos, dos mundos: uno que se derrumba y otro que aún puede salvarse. Y en ambos casos, es el viaje al pasado (y el reencuentro con figuras maternas, paternas o de referencia reconstruidas, como es el caso del T800 para Connor) lo que les permite redefinirse no solo como guerreros, sino como seres humanos atrapados entre lo que han perdido y lo que aún pueden recuperar.



Pero, la cosa aún va más allá en *Dragon Ball*, puesto que Trunks no solamente hace de John Connor (del futuro, el que ha probado el apocalipsis y ha luchado con los Terminator), sino que posee un componente muy poderoso de Kyle Rees. Es como si fuese los dos personajes, en uno. Además de porque son Trunks y Rees quienes viajan al pasado, tienen similitudes manifiestas y, por si fuera poco, en sus respectivos flashbacks sobre el futuro sucede lo siguiente:

Podemos ver una comparativa extraordinaria que revela, plano a plano, la enorme similitud visual y conceptual entre dos secuencias que funcionan como espejos: el flashback (o más bien *flashforward*) del futuro postapocalíptico en *Terminator* (1984) centrado en Kyle Reese, y la visión del futuro devastado en *Dragon Ball Z: El especial de Trunks* (1993), protagonizado por Trunks del futuro. Ambos fragmentos no solo comparten la misma estructura narrativa (el recuerdo de un guerrero proveniente de un porvenir destruido) sino también una iconografía prácticamente calcada, al punto que el montaje lateral evidencia un caso claro de homenaje estético por parte de *Dragon Ball Z* al clásico de James Cameron.



En la primera fila, vemos a Kyle Reese atravesando una especie de túnel o galería subterránea, con otros supervivientes a su alrededor, iluminado por luces tenues y sombras que enfatizan la precariedad del refugio humano. En paralelo, Trunks camina con gesto grave por una ciudad en ruinas, rodeado por los últimos humanos. La simetría del encuadre, la disposición de los cuerpos, e incluso la atmósfera de desesperanza y tensión son prácticamente idénticas.

La segunda fila es aún más evidente. En ambas imágenes, los protagonistas son tomados en primer plano, de medio perfil, con expresión seria y concentrada. La dirección de la mirada y la manera en que ambos visten (chaquetas oscuras, cabellos sueltos agitados por el viento o el movimiento) refuerzan la sensación de equivalencia entre Trunks y Reese como heraldos de un porvenir distópico.



La tercera fila se adentra más en el retrato del protagonista: ambos aparecen ligeramente girados, con una iluminación que resalta los contornos de su rostro y transmite una mezcla de juventud y endurecimiento. Son guerreros prematuros, cargando en sus hombros la responsabilidad de lo irreparable.

La cuarta muestra a una niña junto a un joven, ambos resguardados frente a una televisión en llamas, que es su fuente de calor, en el refugio, una imagen de ternura en medio del caos. A su lado, Una madre abraza a su hija, repitiendo la misma postura, el mismo encuadre, y hasta la paleta cálida entre el fuego y la sombra.



En la quinta y sexta filas se nos presenta al protagonista de espaldas, mirando hacia el horizonte en ruinas. Reese y Trunks se detienen frente a un paisaje desolado donde apenas quedan restos del mundo anterior. En ambos casos, el plano se abre para mostrar la escala de la tragedia, y ambos llevan el arma al hombro como signo de la resistencia que aún se mantiene en pie.



La séptima fila introduce a los antagonistas: los Terminator de Skynet en la izquierda, y los androides N°17 y N°18 en la derecha, irrumpiendo en la tranquilidad del refugio que se mantiene, pese a la tragedia. Ambas duplas aparecen con encuadres casi calcados, desde la espalda de un enemigo, mostrando su dominio y su desprecio hacia los humanos. En el caso de los androides, su expresión evoca la frialdad inhumana de las máquinas.

Las últimas dos filas (octava y novena) son ya un calco directo. En ambas secuencias, los androides apuntan su arma hacia la resistencia, en un gesto de fría ejecución. Lo que sigue es el mismo montaje de disparos: se muestra el arma en primer plano, luego el disparo, y

finalmente, el retroceso de la figura que ha disparado. La *mise-en-scène*, el tempo del montaje, y la composición del plano son prácticamente idénticos.

En conjunto, esta secuencia comparativa no deja lugar a dudas: el especial de *Trunks del futuro* es una reinterpretación visual, narrativa y emocional del futuro de *Terminator*. Ambas obras nos muestran un mundo donde la esperanza pende de un hilo, y el pasado es la última trinchera. Trunks y Reese son mensajeros de una advertencia, hijos de una época que ya ha caído, enviados a cambiar lo que parecía inmutable. Y en ese viaje, cada paso suyo es también una forma de resistir el olvido y advertir de la certeza a un mundo confiado e ignorante de lo que está por venir.



1649

Supermán (Jerry Siegel, Joe Shuster, DC, 1938 / Richard Donner, 1978)

En *Dragon Ball Minus* se revela una escena que resuena con fuerza en el imaginario colectivo del cine y el cómic: Bardock y Gine, en previsión de la destrucción inminente de su mundo natal, toman una decisión desesperada y profundamente humana: enviar a su hijo, Kakarotto, en una cápsula espacial con rumbo a la Tierra, en busca de un futuro que ellos ya no podrán asegurarle. Esta escena, poderosa por su sencillez y carga emocional, encuentra un reflejo inconfundible en uno de los momentos más icónicos de la historia del cine de superhéroes: la despedida de Jor-El y Lara de su hijo Kal-El en *Superman* (Richard Donner, 1978), justo antes de que el planeta Krypton estalle en mil pedazos.



1650

Ambos niños (Goku y Superman) son lanzados al cosmos como última esperanza, como semillas de vida y salvación. Su viaje no es solo físico, sino también simbólico: son los últimos hijos de sus razas, enviados por amor, portadores del legado de mundos extintos. Y ambos aterrizan en la Tierra, donde crecerán como humanos, criados por humanos, ocultando su herencia extraterrestre, hasta que su poder despierte y se conviertan en protectores de su nuevo hogar.



1651



1652

La cápsula de Goku, visualmente redonda, dista la forma de la nave de Kal-El (más similar a una estrella); el momento de despedida, con los padres observando desde la lejanía la trayectoria de su hijo mientras su mundo se desmorona, es un espejo emocional directo al cine de Donner. Incluso la estructura del montaje, el plano del niño tras el cristal,



1653

la atmósfera crepuscular, y el contraste entre la vulnerabilidad infantil y la majestuosidad del viaje cósmico, son ecos visuales y narrativos de una referencia clara.

Pero más allá de la estética o el homenaje, lo que verdaderamente une a estos dos iconos es el relato arquetípico del *mesías moderno*: un ser venido de las estrellas, que crece entre los hombres para convertirse en un héroe. No por su fuerza, sino por sus valores. En ambos casos, lo que los convierte en leyenda no es su poder destructivo, sino su capacidad de amar, de proteger y de sacrificarse por los demás. Son, al fin y al cabo, dioses con corazón humano.

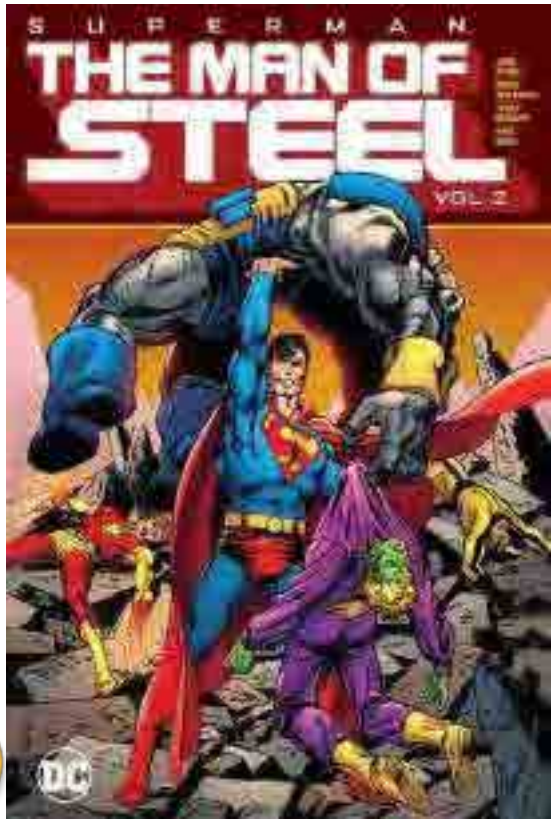
Y así, Goku se hermana con Kal-El. No como simple guiño, sino como herencia espiritual. Toriyama, perfectamente consciente, recoge este mito moderno y lo reinventa bajo su prisma, dotando a *Dragon Ball* de una dimensión mítica que trasciende orígenes y planetas. Y no lo hace en una ocasión ni una especia, sino con dos: Kattatsu Jr., el todo de las dos mitades que serán Kami y Piccolo Daimaoh, pasa por un trance idéntico.

Tan Dios entre los seres humanos es que, de *facto*, llega a convertirse en uno de *iure*.



1654

Pero no acaban aquí las referencias a Superman. Algunas de las poses dentro de las batallas recuerdan con fuerza algunas de las portadas más icónicas del hijo de Krypton. Encontramos un parecido más que razonable entre la portada de Man of Steel, vol. 2 y el desenlace del enfrentamiento entre Goku y Nappa. En ambos casos, los héroes se encuentran sosteniendo, con una mano, a sus enemigos vencidos. Ellos, sin embargo, victoriosos, se yerguen orgullosos.



1655



1656



1657

La última referencia es, sin duda, la más divertida. Muchos piensan qué sucedería si se enfrentasen Superman y Son Goku… "No viven en el mismo universo, sería imposible ese enfrentamiento".

¡No! ¡No lo es! El universo de Dragon Ball tiene su propio Superman, concretamente *Suppaman* (escrito tal cual pronunciarían los japoneses Superman) y vive en Villa Pingüino. Se trata de un alienígena, exactamente igual que Kal-El, del planeta Okakume-Boshi. Es un juego de palabras, puesto que umeboshi

significa ciruela. Es por eso que siempre lleva un frasco lleno de ciruelas (amargas, que son sus favoritas).



1658

Trabaja como reportero, de la misma manera que Klark Kent. Su alter ego con el que mantener su identidad de superhéroe en el anonimato es Kuraaku Kenta (de nuevo, un juego de palabras, puesto que es exactamente de la manera que dirían los japoneses Klark Kent).

También utiliza una cabina telefónica para poder salir ya disfrazado.

Pese a que aparentemente no tiene superpoderes (vemos cómo el General Blue, de la Red Ribbon lo amedrenta al aplastar la cabina telefónica que había utilizado para cambiarse), tiene la capacidad de transformarse en Súper Okakumeboshi, algo así como Super Saiyajin (se vuelve rubio, posee aura alrededor y un poder inconmensurable, para el que tiene de normal, aunque de poco le sirve, porque todo acaba saliéndole mal, aun transformado).

Tanto en su identidad pública como en la secreta, guarda una perfecta relación en la apariencia, creando una parodia inmediata con Superman al verlo. El peinado es idéntico, hasta con el característico mechón en el flequillo, gafas como reportero, traje…

Y, como superhéroe, idénticos colores que Superman y, hasta el símbolo del pecho es, en japonés, “S” o “SU”. Para “volar” utiliza un monopatín que sitúa en el suelo, se tumba boca abajo sobre él y… vuela. Sin embargo, esta versión es la cómoda, porque sí se le ha visto volar en los episodios de Dr. Slump por el cielo, sin monopatín ni nada por el estilo.

Se baraja la opción de que, en efecto, es Superman. Sin embargo, se trata de una versión



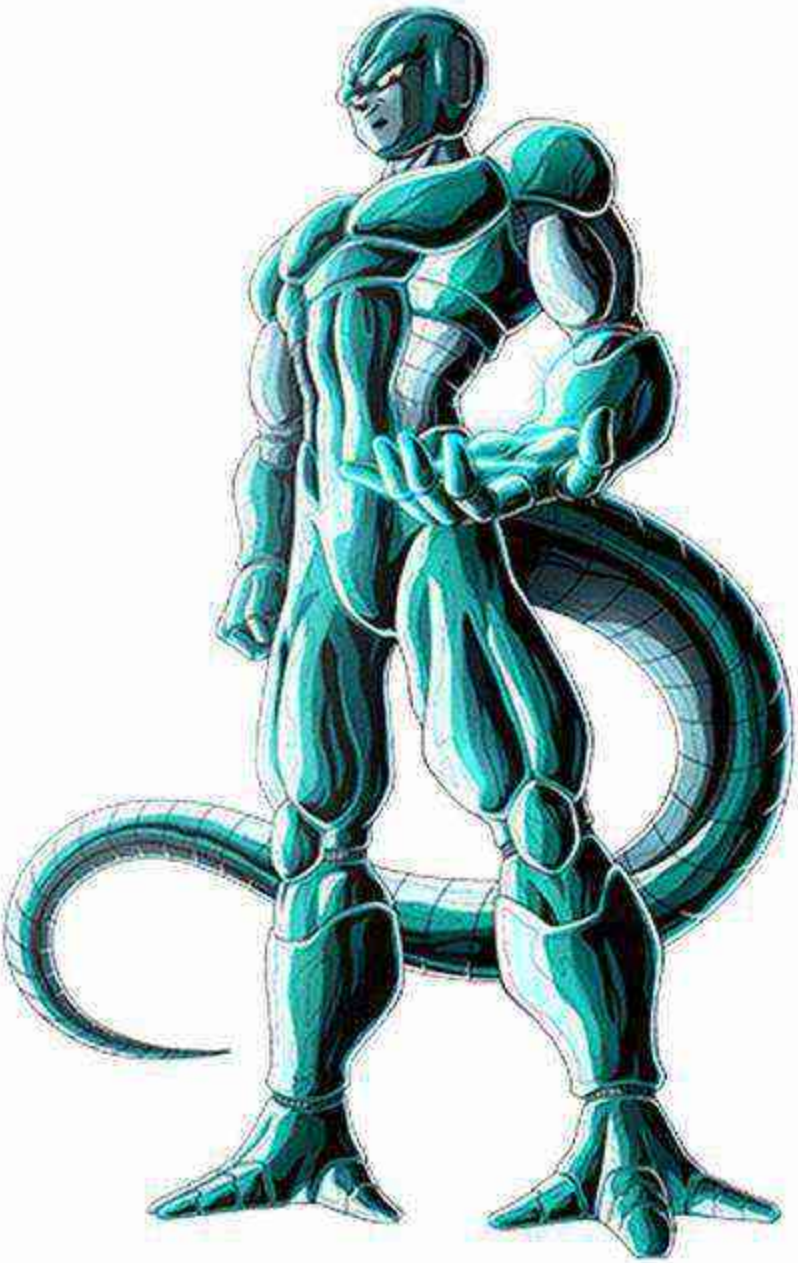
1659

que prefiere no emplear sus poderes o utilizarlos en caso de necesidad vital, prefiriendo ser un guiño cómico el resto del tiempo para asuntos menores o carentes de importancia.

DRAGON BALL

a) Referencias en la serie a la misma serie o a OVA's





a. REFERENCIAS EN LA SERIE A LA MISMA SERIE O A OVAS.

En el universo de *Dragon Ball*, el uso de referencias internas es una práctica constante que funciona como una poderosa herramienta narrativa y estética. La serie se construye sobre sus propios cimientos una y otra vez, reciclando conceptos, redibujando situaciones y recuperando personajes que alguna vez parecieron quedar atrás. Esta autorreferencialidad actúa tanto como homenaje a la historia que la precede como un medio para reforzar la identidad de la obra, alimentando la memoria del espectador y su vínculo emocional con los personajes y momentos icónicos.

A nivel visual y estructural, la repetición de ciertos planos, coreografías de combate o fórmulas argumentales no responde solo a limitaciones de producción, sino que también funciona como una especie de "firma" de la saga. Estas recurrencias generan un efecto de familiaridad que mantiene cohesionada una historia que abarca décadas y múltiples generaciones de personajes. Del mismo modo, muchas OVA's (especialmente las desarrolladas durante los años 90) se apoyan en arquetipos y tropos ya explorados en la serie original, casi como si fueran ecos o espejos narrativos, donde las líneas temporales alternativas o realidades paralelas se permiten jugar con lo que ya se conoce, sin romper con ello.

En tiempos más recientes, este principio de recuperación y reinvención ha encontrado un nuevo impulso gracias a Toyotaro, quien ha asumido el legado de Toriyama con una clara vocación por rescatar personajes menores, olvidados o subutilizados. Su enfoque combina fidelidad con reinterpretación: conserva la esencia visual y argumental de estos personajes, pero los recontextualiza dentro de tramas actuales, otorgándoles nuevos matices, un diseño más pulido o funciones narrativas relevantes. Este tipo de reconstrucción no solo revitaliza el pasado de *Dragon Ball*, sino que lo reescribe bajo una óptica contemporánea, conectando generaciones de fans a través de una continuidad activa, viva, y en permanente diálogo consigo misma.

En cierta medida, ya ocurría con los animadores de Toei pero, con Toyotaro es mucho más notable: Antes de ser mangaka fue fan, por lo que muchas veces se nota ese anhelo por determinados personajes o situaciones y el homenaje consiguiente que le realiza, aunque se trate de guiños en la obra o, en su caso, de publicaciones en contraportadas o redes sociales en las que saca a relucir aspectos o escenas emblemáticas.

El reciclaje de personajes es algo habitual en Dragon Ball, fundamentalmente aquellos personajes que no han tenido una relevancia determinante. Se expondrán, a continuación, algunos ejemplos:



1660



1661

Los compañeros de Krilin en el templo de Oorin, monjes budistas que encuentran en el 21 Tenkaichi Budokai en la primera fase de las eliminatorias, son posteriormente caracterizados como dos borrachos que deambulan por la ciudad oriental donde Tao Pai Pai se encuentra tras su batalla con Goku en primera instancia.



1662

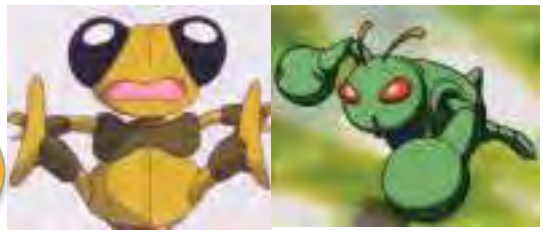
Goku y Goten guardan un parecido que va más allá de la casualidad. Si bien es cierto que son padre e hijo, el diseño idéntico y la actitud de Goten de pequeño es un caso extremo de reciclaje de personajes. En este caso, se trata de un reciclaje hecho para contentar a los melancólicos de Goku de niño (antes de las ideas peregrinas de *Dragon Ball GT* o *Daima*…), colocando en la serie un Goku niño de nuevo, con otro nombre y otro rol, pero con la suficiente importancia como para darle la alegría a los que así lo reclamaban.



1663

Goku y Turles son otro caso de reciclaje. Y también se trata de una causa similar a la de Goten. Muchos fans reclamaban por carta a la Toei, a Shueisha y al propio Toriyama una versión saiyajin auténtica de Goku, lo que hubiese sido de no haber venido a la Tierra o de no haberse golpeado la cabeza.

1664



Gregory y Dama son unos insectos, con cuerpos, tamaños y actitudes muy similares. Es un reciclaje de la segunda mascota de Kaio Sama para *Dragon Ball Super* en toda regla.

1665

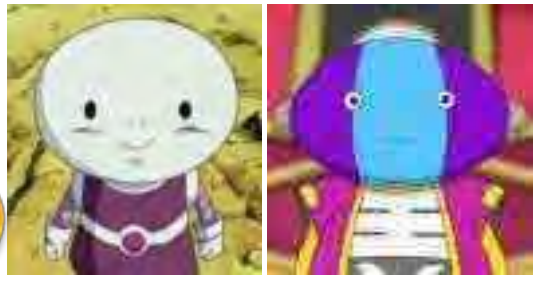


El Gran Kaio y Mutenroshi guardan más similitudes de los que a priori pudiesen aparentar. El diseño del primero está basado en el segundo, naturalmente, por una cuestión de necesidad narrativa: Hacía falta (o eso pensaron los buenos de Toei Animation) una figura de autoridad, con los rasgos de Roshi, la cual tuviese cosas que enseñar a Goku, cumpliendo con las funciones de maestro cómico, despreocupado y con actitudes desenfadadas, a pesar de tratarse de una eminencia. En ambos casos se cumple con todo este perfil, hasta en rasgos físicos.

1666



1667



Zeno Sama y Gre, la esposa de Tarble, el hermano menor de Vegeta, poseen un diseño muy similar. La tendencia hacia el minimalismo en el diseño podría ser la causa de su similitud o, directamente, su reciclaje.

1668



En *Dragon Ball GT* se produce otro de los reciclajes más claros, teniendo el Dr. Gero un alter ego que no solamente se le parece en la actitud, sino también en el físico, cambiando un poco el vestuario y la paleta de colores. El Dr. Mu no es sino Gero cambiado y, así y todo, continúa guardando un parecido y una estética más que semejantes.

1669



Piccolo y Nail son otro caso de personajes exactamente iguales. Cambia la ropa, aunque el físico y la actitud son muy parecidos. Tanto es así que el propio Piccolo es quien nos lo descubre, por si alguien no se había dado cuenta, reconociendo que son idénticos.

Y, aunque hay muchísimos más, como Cell Max y Cell Segunda Forma, Bardock y Goku, Pirina y Slug, Cooler y Freezer… y un largo etcétera, veremos en esta ocasión cómo se reciclan frames de animación, en episodios distintos:

1670



Como podemos apreciar, se trata de exactamente el mismo personaje, los mismos movimientos y acciones idénticas. Sin embargo, las capturas de izquierda y derecha corresponden a episodios de *Dragon Ball Super* distintos.

1671



1672

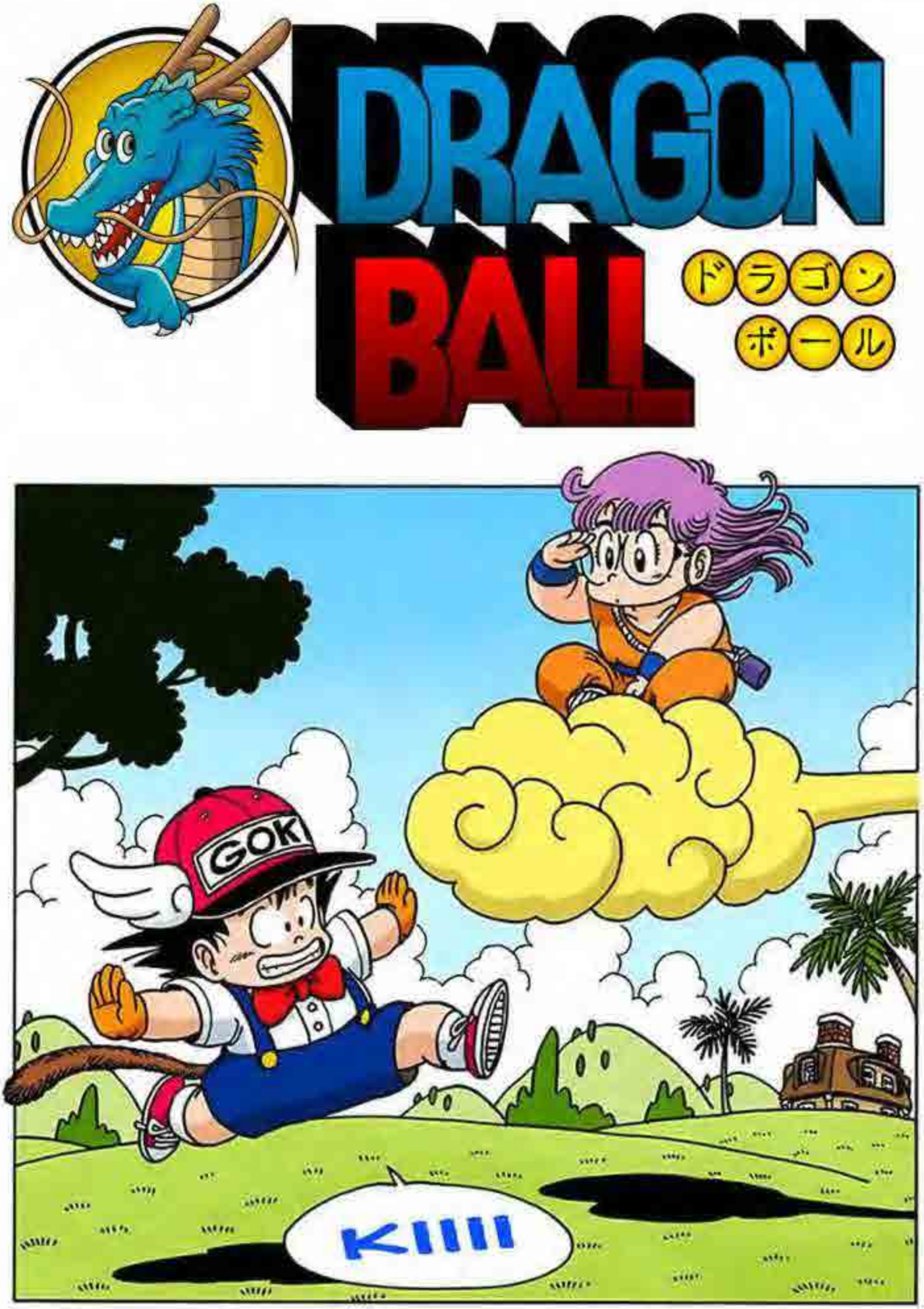
Otro caso distinto es el de la composición en una escena, en homenaje a otra anterior, de otro ámbito, a modo de homenaje. Aunque hay muchas, aquí se destacará una que parece sobresaliente, en cuanto a lo logrado que resulta dicho guiño y lo semejante que se ve la situación, el vestuario (daños incluidos), los enemigos y hasta el fondo de la escena:





La escena del enfrentamiento entre Goku y Vegeta frente a la marea de Zamasus fusionados en el arco de Trunks del futuro (*Dragon Ball Super*) remite visualmente a la OVA *Los guerreros de fuerza ilimitada*, donde ambos Saiyajin se disponen a combatir contra un ejército de clones metálicos del villano Cooler. La composición es prácticamente idéntica: los dos protagonistas de espaldas, perfilados en primer término, enfrentando un aluvión de enemigos que se expande más allá de los límites del horizonte. Más que una simple similitud estética, esta escena actúa como un verdadero homenaje interno, como espejo narrativo de una situación límite ya vivida en otra etapa de la franquicia, destacando no solo la magnitud del peligro, sino el vínculo estratégico y simbólico entre los dos guerreros. La amenaza, antes metálica y ahora divina, es más que un tributo. Es una evocación de un sentimiento ya vivido para millones de personas.

Capítulo 17: Crossovers





17- CROSSOVERS

Los *crossovers* en el mundo del cómic representan una de las manifestaciones más fascinantes del potencial narrativo del medio, donde universos previamente autónomos se entrelazan para ofrecer al lector encuentros inéditos y, a menudo, memorables. Esta práctica, que ha evolucionado desde simples guiños hasta elaboradas colaboraciones editoriales, funciona como un puente entre ficciones, permitiendo a los personajes trascender las fronteras de sus historias originales. En el caso del cómic occidental, los cruces entre editoriales competidoras como DC y Marvel han marcado hitos significativos: a pesar de su rivalidad histórica, ambas han sabido encontrar espacios para la convergencia, creando títulos compartidos en los que Superman y Spider-Man, Batman y Hulk, o los X-Men y la Liga de la Justicia han compartido página. Estas uniones, lejos de diluir la identidad de cada franquicia, han demostrado la elasticidad creativa del formato, sirviendo tanto como homenaje a sus respectivos legados como a la imaginación sin límites de sus autores. A veces, incluso han dado lugar a propuestas más ambiciosas como la fusión temporal de personajes en amalgamas inéditas. El cómic, más allá de editoriales, géneros o estilos, es un espacio fértil para el diálogo entre mundos que, de otro modo, nunca se habrían cruzado (Scolari, 2016).

Otro claro ejemplo de esta apertura creativa se encuentra en la inclusión, por parte de DC Comics, de figuras provenientes del cine de ciencia ficción y terror, como *Alien* y *Depredador*, dentro de su catálogo de historias. Estas criaturas, originalmente nacidas para la gran pantalla, han sido integradas en tramas que los enfrentan a icónicos superhéroes como Batman, Superman o la mismísima Liga de la Justicia, generando escenarios de tensión máxima entre el horror biológico y el idealismo heroico. Este tipo de cruces no se limita al ámbito del terror: también ha habido combates espectaculares entre figuras de la acción cibernética, como *Robocop* y *Terminator*, cuya confrontación ha sido explorada en múltiples líneas argumentales que ponen a prueba los límites del cuerpo mecánico y la inteligencia artificial. En el terreno de los superpoderes más clásicos, destacan los encuentros entre titanes como *Superman* y *He-Man*, o la colaboración entre *Leon-O*, líder de los *ThunderCats*, y héroes del universo DC. Estas propuestas, lejos de ser ejercicios meramente promocionales, han sabido construir relatos sólidos donde la esencia de cada personaje se respeta, a la vez que se exploran nuevas posibilidades narrativas nacidas del choque (o la unión) de mundos que, a priori,

pertenecen a realidades muy distintas. El resultado es un festín para el lector, que ve cómo los límites de lo posible se amplían, y el mito del héroe se reinterpreta una y otra vez bajo luces nuevas y audaces (Darius, 2015).

En el ámbito del manga, los *crossovers* entre personajes de diferentes series han adquirido una dimensión singular, especialmente cuando se trata de obras de gran calado popular como *Dragon Ball*. A diferencia de la estructura más fragmentada de los universos de cómic occidental, el manga suele desenvolverse dentro de líneas editoriales comunes (como la *Weekly Shonen Jump*), lo que favorece un terreno compartido en el que los personajes pueden encontrarse, interactuar o enfrentarse en contextos especiales, con naturalidad y complicidad hacia el lector. Estas colaboraciones no solo sirven como celebración del legado editorial, sino que permiten observar a los personajes desde prismas diferentes, fuera de la lógica de sus respectivas tramas principales. En el caso de *Dragon Ball*, la proyección mediática y cultural de su universo ha convertido a sus protagonistas en figuras centrales dentro de este juego de cruces, funcionando muchas veces como punto de conexión entre mundos narrativos diversos. Estas apariciones conjuntas (ya sea en relatos autoconclusivos, especiales conmemorativos o productos híbridos) contribuyen a reforzar el mito de los personajes y amplían el horizonte creativo del manga, permitiendo combinaciones que desbordan lo canónico y alimentan el imaginario colectivo del aficionado. Así, *Dragon Ball* no solo se presta a ser cruzado con otras historias, sino que actúa como catalizador, llevando consigo una carga narrativa tan poderosa que enriquece cualquier universo con el que se vincule, incluso por unas pocas páginas.



1675

Cross Epoch (Akira Toriyama/Eiichiro Oda, 2006)

Cross Epoch es una obra única dentro del panorama del manga japonés, no solo por la magnitud de los universos que fusiona, sino por la sintonía creativa que lograron dos de los autores más influyentes del medio: *Akira Toriyama* y *Eiichiro Oda*. Publicado como un *one-shot* especial el 25 de diciembre de 2006 en *Weekly Shonen Jump*, este capítulo conmemorativo fue concebido como una

celebración conjunta entre *Dragon Ball* y *One Piece*, dos series capitales del shonen moderno. Su naturaleza no canónica le permite liberarse de cualquier limitación argumental, funcionando más como un homenaje festivo, una carta de amor lúdica a ambas sagas que como un crossover en sentido tradicional.

Lo más llamativo de *Cross Epoch* es el modo en que entrelaza no solo personajes, sino también atmósferas, estéticas y tonos narrativos. Aquí no se trata de que Goku y Luffy simplemente se crucen o peleen, sino de ver cómo sus respectivos mundos se amalgaman en un universo híbrido completamente nuevo. El reparto se reconfigura en parejas inusuales, a menudo basadas en similitudes de personalidad o contrapuntos cómicos: Goku viaja junto a Luffy en una locomotora con tintes steampunk, Vegeta y Zoro se



1676

convierten en una dupla de caballeros nobles, Piccolo y Robin forman una extraña pareja de té en un castillo misterioso, y así sucesivamente.

La historia es ligera, casi episódica, sin grandes tensiones dramáticas, pero no por ello carente de intención. Se centra en una especie de peregrinaje hacia una fiesta de té organizada por Shenlong, que aquí adopta un rol ceremonial, casi mitológico. Esta meta (aunque sencilla) funciona como pretexto para ir desplegando todo un desfile de encuentros entre personajes, reinterpretados visual y temáticamente bajo una atmósfera de cuento fantástico.



1677

Toriyama y Oda logran un equilibrio muy particular entre sus estilos: el diseño de personajes, los escenarios, e incluso la composición de viñetas, conservan sus señas de identidad, pero se entrelazan con una fluidez sorprendente. Oda adopta parte de la limpieza y simpleza visual de Toriyama, mientras que este último se deja contagiar por el barroquismo creativo del mundo de *One Piece*. El resultado es una obra coral, desenfadada, y sobre todo autoconsciente de su propia condición de juego autorreferencial. *Cross Epoch* no solo es una rareza editorial: también representa la capacidad del manga para dialogar consigo mismo, para celebrar sus propios mitos sin necesidad de tomarse demasiado en serio. Es un carnaval gráfico donde la lógica interna de cada serie se suspende por un momento para dar paso a la pura fantasía del cruce imposible. Y, sobre todo, es un gesto de respeto mutuo entre dos autores que, desde sus trincheras estilísticas, entienden profundamente el valor emocional que sus personajes tienen para millones de lectores.



1678

Super Kochikame (Osamu Akimoto/Akira Toriyama, 2006)

Super Kochikame es una curiosidad editorial tan peculiar como entrañable, nacida del cruce entre dos universos que, aunque profundamente distintos en tono y enfoque, comparten el honor de haber marcado generaciones de lectores en la revista *Weekly Shonen Jump*. Publicado en 2006 como parte de las celebraciones por el 30º aniversario de *Kochira Katsushika-ku Kameari Kōen-mae Hashutsujo* (conocido simplemente como *Kochikame*), este especial titulado *"This is the Police Station in front of Dragon Park on Planet Namek"* es el fruto de una colaboración entre Akira Toriyama y Osamu Akimoto,

dos titanes del manga que confluyen en un ejercicio de humor, homenaje y afecto compartido por sus propias obras.

El capítulo no busca tensión dramática ni una gran trama épica; más bien, se apoya en la comedia de enredo y el absurdo característicos de *Kochikame*, que se ven potenciados por el contraste con el entorno de *Dragon Ball*, particularmente por su ambientación en el planeta Namek, reconvertido aquí en una especie de parque temático. La presencia de personajes como Goku, Vegeta o Freezer, lejos de aparecer como dioses de la acción, se ve integrada en la lógica disparatada de Ryo-san, el legendario y desquiciado policía protagonista de *Kochikame*, cuya personalidad exuberante sirve de motor para una sucesión de situaciones imposibles.

Este cruce es, en realidad, un juego de distorsión de lo familiar: los héroes de *Dragon Ball* son despojados momentáneamente de su grandeza para convivir en clave humorística con un personaje cuya fuerza narrativa reside en su humanidad torpe, ruidosa y entrañable. En lugar de una fusión forzada, lo que se percibe es una convivencia simbólica entre dos maneras de entender el manga: la fantasía marcial de proporciones cósmicas y la comedia de barrio más absurda. Toriyama y Akimoto, conscientes del peso de sus creaciones, no se toman demasiado en serio y permiten que sus mundos se contaminen de manera sana, como un gesto de respeto mutuo y de juego compartido. En definitiva, *Super Kochikame* es menos un encuentro de universos que una celebración del espíritu de *Jump*, donde lo épico y lo cotidiano, lo extraordinario y lo ridículo, pueden coexistir en una misma viñeta sin perder ni un gramo de autenticidad.



1679



1680

El especial **Dream 9 Toriko & One Piece & Dragon Ball Z Super Collaboration Special!!**, emitido el 7 de abril de 2013, representa uno de los ejercicios más ambiciosos de sinergia entre franquicias dentro del anime contemporáneo. Esta colaboración (dividida formalmente en dos partes, correspondientes respectivamente al episodio 99 de *Toriko* y al episodio 590 de *One Piece*) reúne en pantalla a tres de las series más emblemáticas de la *Weekly Shonen Jump*, en una celebración que rebasa los límites narrativos tradicionales para sumergirse en una lógica puramente festiva, donde lo primordial no es el canon, sino el juego compartido entre mundos aparentemente dispares. Lejos de estructurarse como una historia episódica convencional, este especial funciona como una exhibición de carácter coral, donde personajes de diferentes universos coinciden con una naturalidad que solo el contexto del *crossover* permite. El hilo conductor es una competición culinaria, lo cual no es casual: el nexo de *Toriko* con la gastronomía extrema sirve como excusa perfecta para reunir a Goku, Luffy y el propio Toriko en un desafío tan espectacular como disparatado, en el que la fuerza física, el apetito insaciable y la camaradería se convierten en los verdaderos protagonistas. A partir de ahí, se suceden enfrentamientos amistosos, situaciones absurdas, guiños constantes entre personajes y momentos de humor que sólo podrían existir bajo la lógica del homenaje conjunto.

Este tipo de colaboración destaca no solo por su rareza, sino por su capacidad de diluir los bordes entre universos estilísticos distintos sin que ninguno pierda su esencia. Cada serie conserva su tono característico (la nobleza salvaje de *Toriko*, el humor despreocupado de *One Piece*, la marcialidad cósmica de *Dragon Ball Z*), pero todos los elementos convergen en una dinámica unificada, bajo el ritmo frenético y colorido del anime de acción.



1681



1682



1683



1684

Dentro del ámbito del videojuego, los *crossovers* entre franquicias del manga han encontrado un terreno particularmente fértil, permitiendo a los aficionados no solo imaginar, sino controlar directamente los encuentros entre sus personajes favoritos. En este contexto, títulos como ***Jump Super Stars*** (2005) y ***Jump Ultimate Stars*** (2006), ambos para Nintendo DS, así como ***Battle Stadium D.O.N*** (2006), lanzado para PlayStation 2 y GameCube, representan manifestaciones ejemplares del espíritu de colaboración entre obras nacidas bajo el mismo sello editorial: la *Weekly Shonen Jump*. Estos juegos no aspiran a construir una continuidad argumental compleja, sino que funcionan como vitrinas interactivas del legado compartido de la revista, reuniendo a figuras como Goku, Naruto, Luffy y muchos más en combates imposibles que trascienden las barreras de sus respectivos universos narrativos. En los casos de *Jump Super Stars* y su secuela, se opta por un sistema de combate ágil y en formato de paneles, donde el jugador puede crear equipos mixtos y adaptar su estrategia según las habilidades únicas de cada héroe, integrando incluso personajes de apoyo y villanos en un solo tablero. Por su parte, *Battle Stadium D.O.N* propone un enfoque más directo y frenético, emulando el estilo de juegos de lucha como *Super Smash Bros.*, y permitiendo enfrentamientos en escenarios dinámicos y destructibles donde los personajes de *Dragon Ball*, *One Piece* y *Naruto* comparten protagonismo. En conjunto, son homenajes jugables al legado colectivo de *Shonen Jump*, donde *Dragon Ball*, por su peso histórico y simbólico, actúa como columna vertebral y referente constante en un mosaico de ficción compartida.

En el vasto universo narrativo de Akira Toriyama, el *crossover* no funciona únicamente como guiño puntual o capricho editorial, sino como un verdadero mecanismo de cohesión interna, una manera de entretejer sus creaciones en una misma cosmogonía reconocible, fluida y (a su manera) sorprendentemente orgánica. Lejos de limitarse a la interacción puntual entre personajes, Toriyama establece puentes entre obras que, aunque nacidas con vidas propias, acaban encontrando un punto de confluencia en el universo de *Dragon Ball*, que actúa como eje gravitacional de todo su corpus creativo. Es en esta lógica interna (donde el humor, la ciencia ficción y la aventura se combinan con naturalidad) donde se insertan las conexiones con títulos como *Dr. Slump*, *Nekomajin Z*, *Jaco el Patrullero Galáctico* y *Dragon Ball Minus*.



1685

Dr. Slump, la primera gran obra del autor, ya anticipaba muchos de los tics visuales, el tono desenfadado y la iconografía que más tarde cristalizaría en *Dragon Ball*. Pero más allá de lo estilístico, la conexión se vuelve literal cuando personajes como Arale o Senbei Norimaki se incorporan directamente en la serie de Goku, con una naturalidad casi infantil, como si ambas historias habitasen desde siempre el mismo universo.



1686

Por su parte, *Nekomajin Z* representa una versión paródica y autoconsciente de *Dragon Ball*, donde Toriyama se permite reírse de sus propios tropos, pero al mismo tiempo legitima la obra como parte del canon expandido, introduciendo personajes como Vegeta y Boo dentro de esa línea tan lúdica como subversiva. Con *Jaco el Patrullero Galáctico*, en cambio, el nexo se vuelve más estructural: lo que comienza como una historia de ciencia ficción ligera, con toques

de comedia costumbrista, acaba revelándose como una precuela directa de *Dragon Ball*, estableciendo vínculos familiares y argumentales con el pasado de Goku y, sobre todo, con la figura de su madre, Gine. Esta conexión se ve reforzada en *Dragon Ball Minus*, un breve relato que reconstruye el momento en que Bardock y Gine envían a su hijo a la Tierra, rompiendo con el tono trágico original e integrando de forma definitiva a Jaco y su mitología galáctica dentro del canon.

1687



Así, Toriyama no solo entrelaza sus obras; las redimensiona. Cada *crossover* no es una anécdota ni un capricho, sino un modo de expandir su universo sin necesidad de fracturarlo, de reírse de sí mismo mientras fortalece los lazos entre sus ficciones. En su mundo, un gato con traje de saiyajin puede convivir con un patrullero galáctico, una robot hipervitaminada puede cruzarse con un Dios de la Destrucción, y todo, absolutamente todo, tiene sentido. Porque en Toriyama, como en los buenos mitos, el humor y la épica no compiten: se saludan, se dan la mano y comparten viñeta.

1688





Capítulo 18: Curiosidades de Dragon Ball





18- CURIOSIDADES EN DRAGON BALL

En toda obra que alcanza un estatus legendario, más allá de su relato visible, habita un tejido oculto de detalles, anécdotas y decisiones que enriquecen su lectura y amplifican su dimensión cultural. *Dragon Ball*, con su vasto recorrido y su profundo impacto en generaciones enteras, no es ajeno a esta realidad. Detrás de cada escena icónica, de cada transformación, de cada combate inolvidable, existen hechos que, lejos de ser secundarios, revelan las costuras invisibles que mantienen viva la obra y permiten al lector o espectador descubrirla una y otra vez desde nuevas perspectivas. Este capítulo, por tanto, no pretende volver a contar lo que ya se ha contado, sino asomarse entre bambalinas, detenerse en lo aparentemente insignificante, y rescatar aquello que suele quedar en los márgenes: decisiones de producción, elementos simbólicos, guiños entre líneas, aspectos técnicos y creativos que ayudan a comprender la magnitud de una obra cuyo legado no se agota en su argumento. Así pues, abramos bien los ojos y afilemos la curiosidad: lo que está a punto de desplegarse no son simples datos, sino pequeñas piezas de un universo mucho más amplio de lo que se percibe a simple vista. Sumergirse en las curiosidades de *Dragon Ball* es, en el fondo, redescubrir la obra desde un lugar íntimo, casi arqueológico. No se trata solo de datos curiosos lanzados al azar, sino de pequeñas revelaciones que permiten comprender con mayor profundidad el carácter de su autor, la evolución de sus procesos creativos y el modo en que la obra fue construyéndose, capítulo a capítulo, episodio a episodio, hasta convertirse en el fenómeno que es hoy. Cada una de estas curiosidades actúa como un portal a otra capa de lectura, a menudo ignorada o simplemente asumida, que evidencia el peso de lo no dicho, de lo sugerido o incluso de lo improvisado. Porque *Dragon Ball* también se construyó en el camino, con cambios de rumbo inesperados, decisiones editoriales que moldearon destinos narrativos, y guiños que sólo años después cobrarían sentido dentro de un universo en expansión.

Al recorrer este catálogo de particularidades, el lector se convierte en observador privilegiado de una obra en movimiento, en constante diálogo consigo misma. Y es entonces cuando cobra verdadero sentido aquello que a veces se olvida: que *Dragon Ball* no es sólo una historia de acción, ni una simple fábula sobre el poder y la superación, sino también el reflejo de una época, de una forma de crear y de vivir el manga que, con todas sus rarezas y genialidades, sigue provocando fascinación. Estas curiosidades, pues, no son notas al pie: son testigos silenciosos de la historia detrás de la historia.



IMAGEN	DATO
	El combate en el Planeta Namek de Goku contra Freezer es el más largo de la historia del anime. Dura 19 episodios.
	La duración del combate es cercana a las cuatro horas.
	La última hora y media que vemos de combate equivale, en realidad, a solamente 5 minutos.
	La Genki Dama se ha utilizado únicamente 8 veces a lo largo de toda la serie.
	Al nacer, Broly disponía de un poder de pelea de 10.000 unidades, similar al de Bardock o el Rey Vegeta.

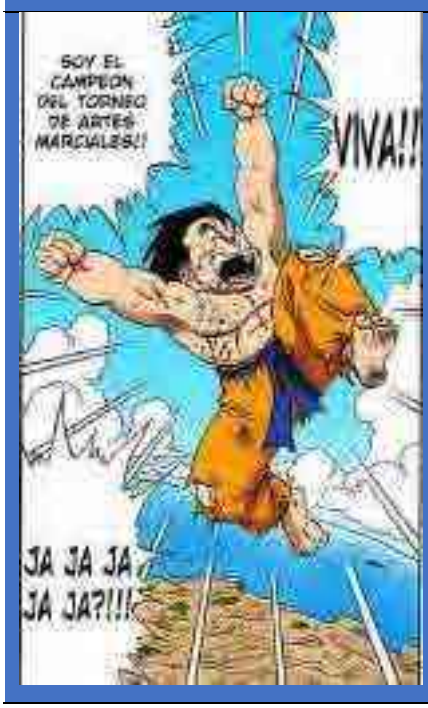
	Piccolo Jr. es apenas 4 años más mayor que Gohan. Cuando Piccolo lucha contra Goku en el Tenkaichi Budokai solo tiene 3 años.
	Vegeta tiene un miedo irracional a los gusanos y las lombrices, de todos los tamaños y especies.
	Goku, por su parte, a lo que tiene pánico es a las jeringuillas médicas. No es que le tema, pero también tiene manía a la comida de hospital.
	En toda la serie, Bulma ha tenido 17 cortes de pelo diferentes.
	Solamente dos personajes han logrado matar a Goku: Piccolo Jr. y Cell.

	Goku tiene el mejor récord de combates en Dragon Ball. Ha peleado 113 veces, venciendo en 80 de ellos. Ha perdido solamente 16 y otros 17 se han visto interrumpidos o no se han podido finalizar.
	En Dragon Ball y Dragon Ball Z hay 187 peleas.
	Entre las dos peleas de Goku y Vegeta, en los arcos de los Saiyajin y Majin Bu, respectivamente, pasan 200 capítulos exactamente.
	Pese a que se refiere a sí mismo como el Príncipe de los Saiyajin, lo cierto es que se trata del Rey, puesto que el Rey Vegeta murió poco antes de destruirse el Planeta.

	Masao Nozawa es la actriz de doblaje que da voz a Goku, desde el primer episodio hasta hoy en día.
	Solamente dos villanos han conseguido la inmortalidad con las Bolas de Dragón: Garlic Jr. y Zamasu.
	Pese a que Gohan siempre ha sido pacífico y no le gusta luchar, cuenta con 15 muertes de villanos en su haber.
	Yamcha ha sido derrotado por cada villano a los que se ha enfrentado (si contamos con que su combate contra las Fuerzas Especiales no fue tal) y jamás ha pasado de cuartos de final de un Torneo de Artes Marciales, ni en la serie ni en las OVA. Solamente ha derrotado algunos enemigos en el arco de Moro, en Dragon Ball Super.
	El único de los grandes villanos al que Goku no ha mordido ha sido Cell.

	El villano que ha repetido en recibir mordiscos ha sido Freezer, una vez en Namek, la otra como Golden Freezer.
	Se han propinado un total de 13 mordiscos durante toda la serie.
	Mutenroshi es la persona que más veces ha vencido en el Tenkaichi Budokai.
	Al inicio de la serie, Mutenroshi tiene más de 350 años. Bebió de la fuente de la juventud y la vida eterna. Tsuru también lo hizo. Tienen la misma edad, prácticamente.
	Majin Bu, pese a comportarse como un niño pequeño, tiene 5 millones de años.

	El anciano Kaioshin tiene 75 millones de años de edad.
	Piccolo es el personaje favorito de Akira Toriyama.
	Que se sepa, Son Goten es el Super Saiyajin más joven en la historia. Fue capaz de convertirse, como tarde, a los 7 años de edad. Puede que, incluso, lo lograse antes, ya que asegura no recordar cuándo pudo hacerlo
	La “Z” de Dragon Ball Z no era tal. Originalmente era un 2. Sin embargo, los animadores de la Toei se equivocaron y…
	Algo así pasó con la fuerza de Freezer, quien debió tener 12.000.000 de unidades de combate y, por un error tipográfico en la guía oficial, pasó a tener 120.000.000. Y claro, como está en la guía oficial, es ley. Sin embargo, en publicaciones, videojuegos supervisados por Toriyama y otras fuentes anteriores, la cifra es la correcta: Doce.

	Launch dejó de aparecer en la serie porque Toriyama, directamente, "la olvidó".
	El único gran enemigo contra el que Tenshinhan no pelea en Z es contra Freezer. Se enfrenta a todos los demás.
	Goku solamente ha vencido una vez el *Tenkaichi Budokai*. La 23 edición. En dos ocasiones ha resultado subcampeón.

	Piccolo es el más fuerte de los Guerreros Z en dos ocasiones. La primera es cuando se enfrenta a Freezer en su segunda forma. La segunda vez es al fusionarse con Kami Sama. En ambas ocasiones, el honor de ser el más fuerte le dura muy poco.
	En el anime, Cell da a luz a 7 pequeños seres con su misma apariencia, en miniatura, y con un enorme poder. Gohan, al transformarse en SSJ2, los mata sin contemplaciones. Sin embargo, cabe destacar que los Cell Jr. que extermina no son 7… Sino 8. ¿Qué sucede para que haya uno más? Simplemente, un error de Toei Animation.
	Curioso es que los Cell Jr. sobrevivieron de alguna manera (o bien, fueron resucitados con las Dragon Ball junto con todos los que murieron en este arco. Viven en la isla que custodia en Androide 17, tranquilos y serenos, sin ánimo de destruir ni de alborotar.
	Trunks es el único que ha visto a Cell en todas sus formas y estados. Es, además, el villano que más cambios tiene (8).
	Vegeta fue introducido en el anime con pelo rojo (o rojizo) y la armadura y complementos de otro color. Se debió a un error en la animación. No se habían dado instrucciones por parte de Bird Studio de los colores del Saiyajin, por lo que los animadores lo colorearon como les pareció conveniente… Teniendo que rectificar después. Le dan una explicación a esos colores y es… La diferente luminosidad del espacio exterior o las diferentes atmósferas de los planetas.

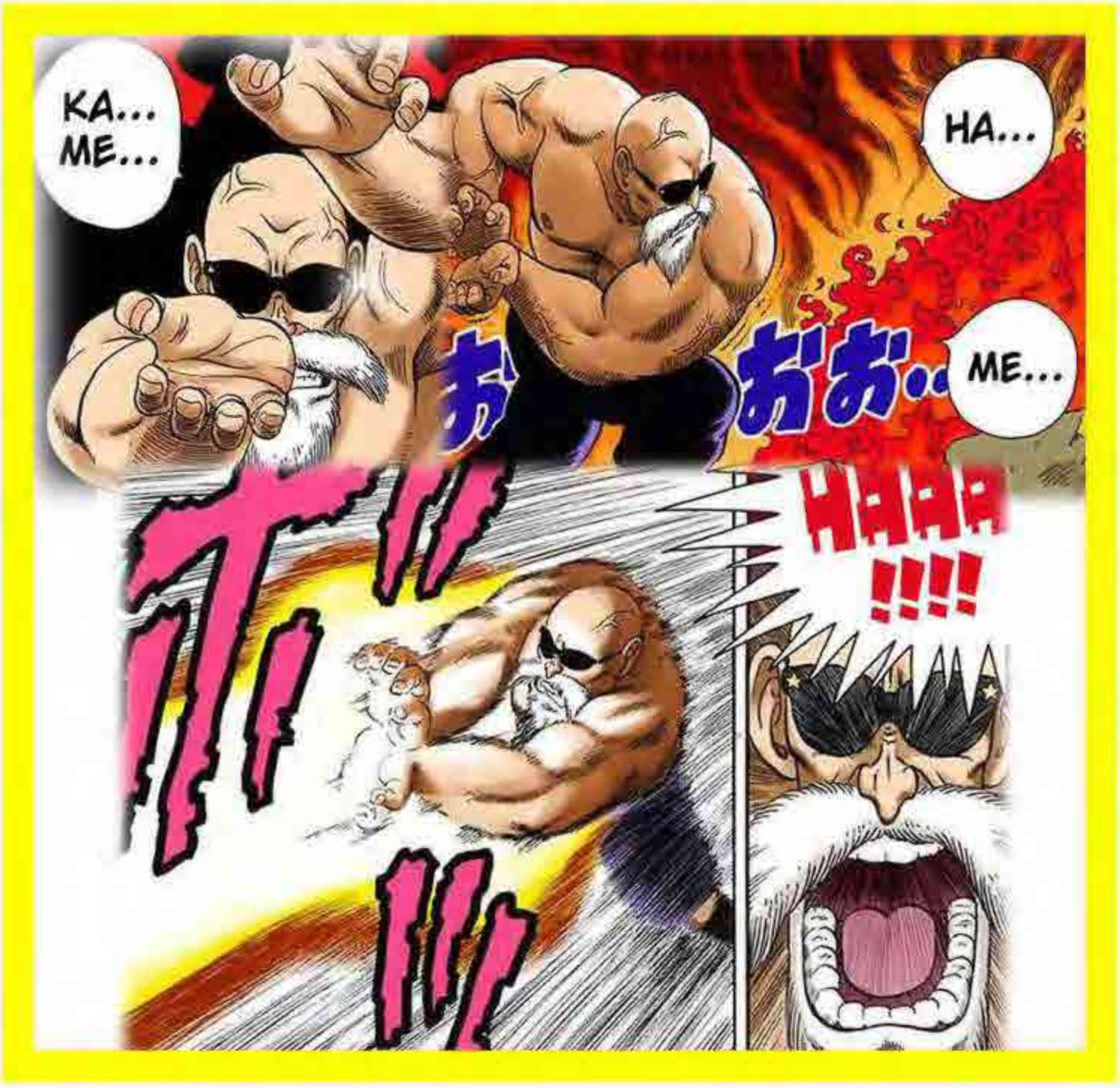
	Trunks cambia de color de pelo de Dragon Ball Z a Super, de morado claro a azulado. Es así un color de pelo más similar al de Bulma, su madre.
	Los hijos de Piccolo Daimaoh, como ya explicamos, no son namekianos al uso, sino deformaciones de los mismos o, híbridos con atributos de dragones, sin perder de vista la naturaleza de la partición del namekiano original, uno con Kami Sama, Kattatsu Jr.
	La transformación del Super Saiyajin obedece más a un apunte de practicidad que a otra cosa: En el manga, el cabello rubio se deja en blanco, mientras que el pelo de Goku en estado base, negro, cuesta mucho de entintar. Vegeta, Gohan, Goten… Todos alcanzan el estado SSJ… Y es mucho más fácil para los ayudantes del estudio.
	Krilin muere cuatro veces en Dragon Ball. Le siguen Chaoz con tres, Piccolo, Yamcha y Goku con dos.
	Gohan y Goten fueron creados para sustituir a Goku en la serie. Tras la lluvia de cartas quejándose de la pérdida de protagonismos de Goku, Toriyama decidió volver a ponerlo en primera línea.

	Goku y Vegeta se casan con dos mujeres ricas y poderosas. Chichi es la Princesa del Reino de Frypan. Bulma es la heredera de Capsule Corporation.
	Cell alcanza su forma perfecta bastante rápido ya que Yuu Kondo, editor de la serie, presionó a Toriyama para que lo hiciese de ese modo, puesto que odiaba las dos primeras formas de Cell.
	Vegeta, originalmente, iba a morir para no resucitar nunca más. Sin embargo, a los fans les gustó tanto que hizo que Toriyama lo volviese a la vida (y no porque le gustase el personaje).
	El único que ha derrotado a Goku en dos ocasiones es… ¡Yamcha!
	Goku envía a la banda del Conejo a la Luna. Y, así Toriyama enlaza este hecho con el cuento infantil del conejo en la Luna, de la cultura japonesa.
	Goku es el personaje que más transformaciones en sus distintas edades posee.



DRAGON BALL

a) Nombres, referencias y diseños de los personajes



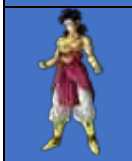
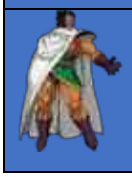

龜

a. NOMBRES, REFERENCIAS Y DISEÑOS DE LOS PERSONAJES

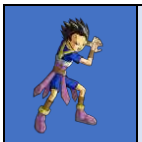
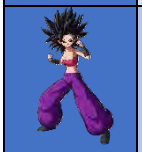
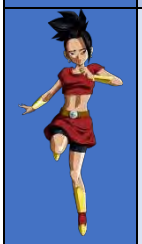
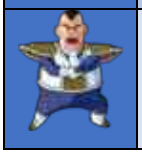
En el profundo y peculiar universo de *Dragon Ball*, una de las señas de identidad más características y reconocibles de Akira Toriyama (más allá de su trazo limpio, su sentido del ritmo o su peculiar manejo de los silencios visuales) es la elección de nombres para sus personajes. No se trata de simples etiquetas, sino de juegos de ingenio, asociaciones temáticas y referencias cruzadas que convierten la nomenclatura en un auténtico ejercicio de creatividad semántica. Este enfoque, que puede pasar desapercibido al primer vistazo, se revela como un patrón sistemático y profundamente intencionado cuando se observa el conjunto con cierta perspectiva. Toriyama, fiel a su estilo lúdico y desenfadado, emplea categorías temáticas para nombrar a grupos de personajes según su origen, especie, afiliación o función en la trama. De este modo, razas enteras, organizaciones, familias, clanes o planetas quedan vinculados por campos léxicos específicos: desde alimentos y bebidas hasta prendas de vestir, instrumentos musicales, objetos domésticos, plantas, condimentos o incluso unidades de medida. Esta estrategia dota de cohesión interna al universo narrativo, estableciendo una estructura invisible que conecta a los personajes más allá del guion, como si cada uno de ellos formara parte de un extenso tablero de afinidades ocultas, sugeridas con sutileza y siempre envueltas en una pátina de humor y complicidad. El efecto que esta decisión produce va más allá del simple guiño humorístico. Tiene una función casi hermenéutica: quien logra descifrar el patrón, accede a una capa adicional de lectura, en la que el nombre no es solo un distintivo, sino una pista, una marca que insinúa orígenes comunes, contrastes intencionados o ironías implícitas. La construcción de significado se convierte entonces en una experiencia compartida entre el autor y el espectador, un juego abierto que recompone constantemente el universo *Dragon Ball* en clave de inteligencia, memoria cultural y agudeza sensitiva.

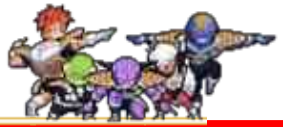
Este apartado, en consecuencia, no pretende limitarse a una simple recopilación de nombres curiosos. Lo que aquí se ofrece es un mapa temático del ingenio de Toriyama, una muestra ordenada del modo en que el autor logra crear mundos enteros desde el significado. Una forma de recorrer *Dragon Ball* desde su onomástica, de entender cómo el lenguaje se convierte también en herramienta narrativa, en vehículo de comicidad, y en firma de autor. Porque en cada nombre elegido hay una elección consciente que dibuja con precisión el equilibrio entre lo épico y lo cómico:

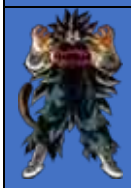


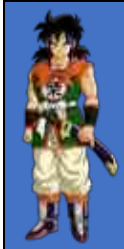
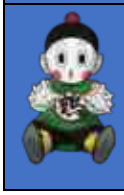
	NOMBRE / FAMILIA	SIGNIFICADO
	SAIYAJIN	**VEGETALES**
	Goku (Kakarotto)	Derivado de 'carrot' (zanahoria)
	Vegeta	De 'vegetable' (vegetal)
	Raditz	De 'radish' (rábano)
	Nappa	Repollo chino ('napa cabbage')
	Bardock	De 'burdock' (bardana)
	Turles	Anagrama de 'lettuce' (lechuga)
	Broly	De 'broccoli' (brócoli)
	Paragus	De 'asparagus' (espárrago)



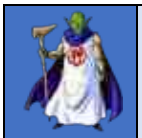
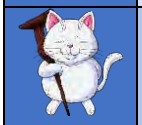
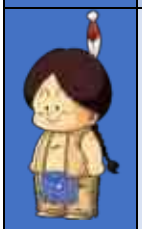
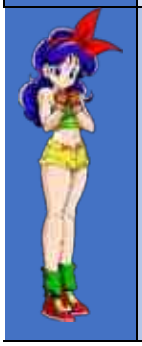
	Cabba	De 'cabbage' (col)
	Caulifla	De 'cauliflower' (coliflor)
	Kale	Nombre del vegetal kale (col rizada)
	Gine	Derivado de 'negi' (cebollino)
	Fasha (Seripa)	Juego de palabras con 'parsley' (perejil)
	Pambukin	De 'pumpkin' (calabaza)
	Borgos	Posible juego de 'onion' (cebolla)
	Toma	Juego de palabras con 'tomato' (tomate)
	Onio	Derivado de ‘onion’ (cebolla)



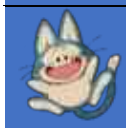
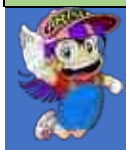
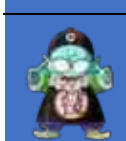
	Tarble	Segunda parte de ‘vegetable’ (vegetal)
	Cucumber	Literal de la misma parabra en inglés (pepino)
	Saibaimen	Sin nombre individual, 'sai' de vegetal (hombres vegetales)
	Brocco (Shorty)	De ‘brócoli’ y ‘cortito’
	Pump (Scarface)	De ‘Pumpkin’ y ‘cara cortada’
	NAMEKIANOS	**CARACOLES Y BABOSAS**
	Nail	De 'snail' (caracol)
	Slug	De 'slug', (babosa)
	Dende	Denden-mushi (Caracol en japonés)
	Kattatsu	Katatsumuri (Caracol en japonés)

	Moori	Katatsumuri (Caracol en japonés)
	Cargo	Escargot (Caracol en francés)
	Tsuno	Cuerno (de caracol)
	Saonel	Juego de palabras entre "Mar" ('Sao') y Neru como en Nail, que es otro juego de palabras con Caracol. Algo así como ‘caracol de mar’
	Pirina	Molusco extinguido
	Saichoro	‘Gran Anciano’
	GUERREROS Z Y ALIADOS	**PLATOS ORIENTALES Y MISCELÁNEA**
	Krilin	De 'kuri' (castaña) y -lin
	Yamcha	Del té 'yum cha'
	Tenshinhan	De 'tenshindon' (plato chino a base de tortilla de cangrejo sobre arroz)
	Chaoz (Chiaotzu)	De 'jiaozi' (empanadilla o gyoza)



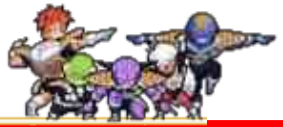
	Kami Sama	Literalmente, Dios
	Karin (Maestro Karin)	Nombre de una flor japonesa, también asociado a 'karin-sama'
	Yajirobe	Inspirado en un famoso personaje de kabuki japonés
	Bora	Viento del Este
	Upa	Onomatopeya de algo diminuto o tierno
	Hatchan	Diminutivo de ‘ocho’
	Suno	Juego con la palabra ‘snow’ (nieve)
	Launch	De 'lunch' (almuerzo)

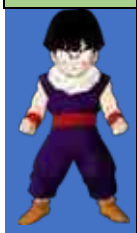
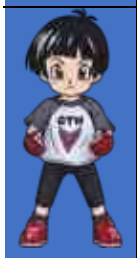


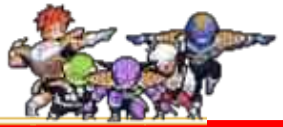
	Androide 17 - Lapis	Referencia al mineral azul
	Androide 18 - Lázuli	Referencia al mineral azul
	Marron	Referencia a castaña en francés
	Oolong	Tipo de té chino
	Puar	De 'Pu-erh', otro tipo de té chino
	DRAGON BALL	**MISCELÁNEA**
	Arale Norimaki	Nombre de un snack japonés de arroz (norimaki)
	Suppaman	Parodia directa del nombre de Superman
	Emperador Pilaf	Juego de palabras con arroz 'pilaf'
	Shu	Nombre corto, posiblemente inspirado en perro ninja

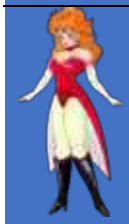
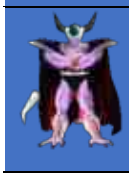


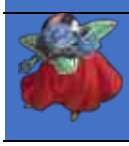
	Mai	Inspirado en 'mai', danza japonesa tradicional
	Jackie Chun (Muten Roshi)	Parodia de Jackie Chan + Chun (nombre chino común)
	Nam	De 'namaste', saludo hindú
	Ranfan	De 'ramen fan', juego de palabras con 'fan de ramen'
	Giran	De 'gila monster', lagarto venenoso
	Bacterian	De 'bacteria', por su pestilencia
	Wolf Man (Lobo Hombre)	Juego de palabras inverso
	Pamput	Inspirado en el boxeador tailandés Poompetch
	Rey Chappa	Nombre indio, referencia a estilo de combate hindú
	Baba la Vidente	De 'baba yaga' o 'abuela' en ruso
	Drácula Man	Referencia directa a Drácula



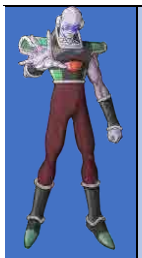
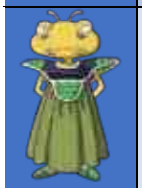
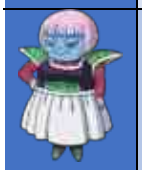
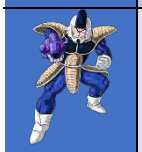
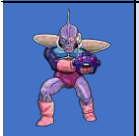
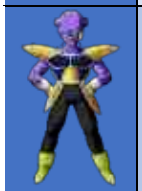
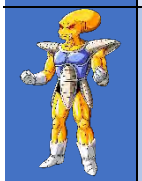
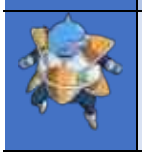
	La Momia	Literalmente
	El Hombre Invisible	Referencia al personaje literario de H.G. Wells
	Devilman / Akkman	De 'akuma' (demonio japonés)
	FAMILIA DE GOKU	
	Gohan	Significa 'arroz cocido'
	Chichi	Término coloquial con doble sentido (tetas). También es una palabra infantil para ‘mamá’
	Goten	Juego de palabras con 'Goku' y 'Ten' (cielo). Nació mientras Goku ‘estaba en el cielo’
	Pan	Pan, en español
	Gyumao (Rey de los Demonios Buey)	Padre de ChiChi, de 'gyu' (vaca) y 'mao' (rey demonio)



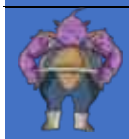
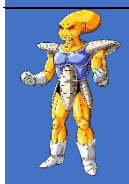
	MÍSTER SATAN	
	Mr. Satan	De 'Satan', parodia de campeón de lucha libre
	Videl	Anagrama de 'devil' (diablo)
	Bee	De ‘beer’ (cerveza)
	Caroni	De la comida italiana ‘maccheroni’
	Piroshki	Discípulo obeso, su nombre viene del plato ruso 'pirozhki'
	Pizza	Tal cual el alimento italiano
	EJÉRCITO DE FREEZER	**PRODUCTOS REFRIGERADOS**
	Freezer	De 'freezer' (congelador)
	Cooler	De 'cooler' (refrigerador)
	King Cold	De 'cold' (frío)

	Chilled	De 'chilled' (refrigerado)
	Zarbon	En japonés, ‘zabon’ o ‘shaddock’, se refiere al pomelo o a una variedad del citrus máxima, muy común en Asia
	Dodoria	De 'durian' (fruta)
	Ginyu	De 'gyunyu' (leche)
	Recome	De 'cream' (crema)
	Burter	De 'butter' (mantequilla)
	Jeice	De 'cheese' (queso)
	Gurdo	De 'yogurt' (yogur)
	Shisami	De 'shishamo' (tipo de pez japonés), también, juego con ‘sashimi’, estilo de sushi
	Sorbet	De 'sorbet' (sorbete)

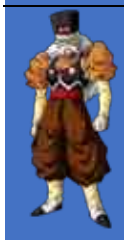


	Tagoma	De 'tamago' (huevo)
	Kikono	Ingeniero científico de Freezer, nombre sin clara traducción
	Berriblu	Nombre de fruta, 'blueberry'
	Cranberry	Otro nombre de fruta
	Navel	De 'navel orange' (naranja)
	Chopsui	Del plato ‘Chop Suei’ chino
	Kiwi	Pronunciado 'Kiwi' (fruta)
	Appule	De 'apple' (manzana)
	Orlen	Nombre menor, sin origen claro
	Abo	De 'abocado' (aguacate)

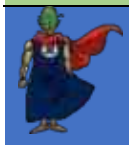


	Cado	De 'abocado' (aguacate)
	Aka	Fusión de Abo y Cado
	Cheelai	Aliada de Broly, exsoldado del ejército de Freezer
	Lemo	Derivado de ‘lemon’ (limón)
	Orun (Orlen)	Derivado fonético de ‘Cooler’
	RED RIBBON	**COLORES Y ESCATOLOGÍA**
	Comandante Red	Nombre basado en el color 'rojo'
	General Blue	Nombre basado en el color 'azul'
	General White	Nombre basado en el color 'blanco'

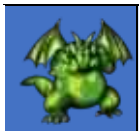
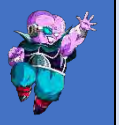
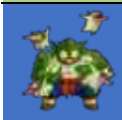


	General Black	Nombre basado en el color 'negro'
¿?	General Copper	Inspirado en el metal 'cobre', solamente lo nombran.
	Coronel Silver	De 'silver' (plata)
	Sargento Metálico	Referencia al T-800 de Terminator
	Coronel Yellow	De 'yellow' (amarillo)
	Coronel Violet	De 'violet' (violeta)
	Sargento Púrpura (Murasaki)	De 'violet' (violeta)
	Dr. Gero	El nombre Gero deriva fonéticamente del alemán "Gehirn", que significa "cerebro". Es la forma más común de expresar el sonido de alguien vomitando
	Vomi	Vomi suena extremadamente parecido a la palabra inglesa "vomit"

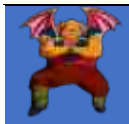
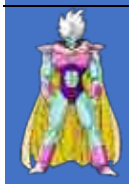


	Gevo	Son variantes o formas menos frecuentes que también imitan el sonido de arcadas o náuseas. A veces se utilizan para enfatizar el efecto de repulsión.
	Dr. Hedo	Puede interpretarse como el acto o sonido de vomitar, con una angustia extrema, un asco profundo
	Carmine	Referencia al color carmín
	Magenta	Referencia al color magenta
	Cell	La traducción al inglés de ‘célula’
	FAMILIA DEL MAL	**INSTRUMENTOS MUSICALES**
	Piccolo Daimaoh	Flautín Gran Rey de los Demonios
	Piccolo Jr. (Ma Junia)	Flautín Jr. (Maldad Junior)
	Tambourine	Instrumento musical de percusión

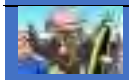


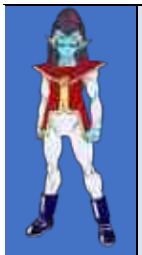
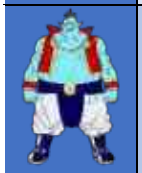
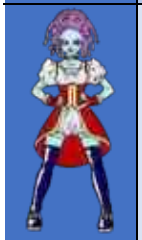
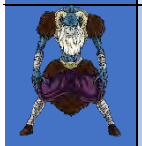
	Cymbal	Timbal
	Drum	Tambor
	Piano	Literal. Instrumento musical
	TROPA DE TURLES	**FRUTOS SECOS**
	Amond	De 'almond' (almendra)
	Cacao	De 'cacao'
	Daiz	De 'soja' en japonés
	Rasin	De 'raisin' (pasa)
	Lakasei	De cacahuete, nombre japonés
	TROPA DE SLUG	
	Medamatcha	'me-dama' (ojo) y “matcha” (té verde frío)
	Angira	De anguila
	Zeeun	Del inglés “season” (estación)



	Wings	De 'wings', alas
	Garlic Jr.	Nombre derivado de 'ajo' (garlic en inglés)
	Ginger	Nombre de especia ('jengibre')
	Nicky	De 'nikki' (curry picante en japonés)
	Sansho	Nombre de una pimienta japonesa
	Spice	Nombre directo en inglés 'especia'
	Mustard	De 'mustard' (mostaza)
	Salt	De 'salt' (sal)
	Bulma	De 'bloomers', pantalones cortos
	Dr. Brief	de 'briefs', ropa interior masculina



	Bikini	Fresca como la prenda a la que le da nombre
	Trunks	De 'trunks', bañadores
	Bra	De 'bra', sujetador (en japonés 'Bura')
	Tights	Medias
	DRAGON BALL SUPER	
	Granola	Ceresiano que desea vengar a su raza, nombre de cereal
	Oatmeel	IA de su visera, nombre de 'oatmeal' (avena)
	Elec	Líder de los Heata, de 'electric'

	Gas	Luchador más fuerte de los Heata, nombre literal
	Oil	Miembro corpulento del grupo, de 'oil' (aceite)
	Macki	Miembro femenino de los Heata, de 'macchiato'
	Hit	Golpe, en inglés
	Frost	Escarcha en inglés
	Moro	De la tribu habitante de la Mauritania Norte
	Jiren	De renji (entrenamiento)



Todos los **Dioses de la Destrucción**, así como sus **ángeles**, ya vistos, poseen nombres de **bebidas alcohólicas**. **Dabra, es la parte final del truco de magia**. **Kamehameha fue el primer Rey hawaiano** y, **Bibidi, Babidi, Bu**, además de tres villanos, **son el conjuro del Hada Madrina de la Cenicienta**… Seguramente no estén todos los que son, pero, desde luego, **¡SÍ SON TODOS LOS QUE ESTÁN!**





b) Planificación y temporalización





b. PLANIFICACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN



1690

La historia de *Dragon Ball*, tal y como la conocemos hoy, no nació con la intención de convertirse en una obra de largo recorrido ni en un fenómeno global. Akira Toriyama, autor ya consagrado por el éxito de *Dr. Slump* (1980–1984), buscaba embarcarse en un nuevo proyecto que le permitiera cambiar el registro humorístico por uno más centrado en la aventura y las artes marciales, aunque sin abandonar del todo su tono desenfadado. La idea primigenia se materializó en **1983** con la publicación de ***Dragon Boy***, un *one-shot* que sirvió como ensayo general de lo que, un año más tarde, sería *Dragon Ball*. Inspirado libremente en la novela china *Viaje al Oeste*, el concepto llamó la atención de los editores de *Weekly Shonen Jump*, quienes animaron a Toriyama a desarrollar una historia serializada bajo ese espíritu.



1691

Así, el manga de ***Dragon Ball* comenzó su publicación el 20 de noviembre de 1984**, en el **número 51 de *Shonen Jump*** (cabe destacar que el autor de estas líneas tenía la friolera de un mes y seis días de edad). La intención original del autor era ofrecer una historia corta, ligera y de tono cómico, que no se alargara demasiado: una treintena de capítulos a lo sumo. Sin embargo, el éxito entre los lectores fue inmediato. Desde los primeros capítulos centrados en la búsqueda de las esferas del dragón, Toriyama recibió un fuerte respaldo editorial (especialmente de su entonces editor, Kazuhiko Torishima) para

dar continuidad a la historia, ampliando su universo con más personajes, técnicas, torneos y enemigos. (Toriyama, 1995).



1692

Apenas un año después del inicio del manga, el fenómeno ya era imparable. En 1985, se anuncia oficialmente (**en el número 50 del manga, precisamente**) la adaptación animada por parte de **Toei Animation**, que comenzaría su emisión en la cadena **Fuji TV el 26 de febrero de 1986**. Es importante destacar que el anime comenzó a producirse mientras el manga aún se encontraba en sus primeros arcos narrativos, lo que obligó a los estudios a trabajar en paralelo, con una planificación abierta y flexible. El anuncio de la serie animada llegó cuando *Dragon Ball* aún se concebía como una aventura ligera. El tono del anime, en sus primeros episodios, reflejaba esa intención humorística y aventurera, muy en la línea de lo que Toriyama quería.



1693

Pese al crecimiento de la obra, Toriyama contempló en varias ocasiones la posibilidad de concluir el manga de manera definitiva. **El primer final previsto era tras el 21.º *Tenkaichi Budokai***, con Goku enfrentándose a Jackie Chun (identidad oculta de Mutenroshi). Luego se barajó **cerrar con la derrota de la Red Ribbon o** con el enfrentamiento con **Piccolo Daimaoh**, que marcaba un tono más serio y oscuro. Otra posibilidad fue **finalizar con el 23.º Torneo de las Artes Marciales**, donde Goku se casa con Chichi tras derrotar al hijo reencarnado de Piccolo. Este punto habría permitido cerrar el ciclo de crecimiento del protagonista de forma coherente y emotiva.

La serialización, sin embargo, seguía arrasando en popularidad, y **Shueisha insistía en prolongarla**. Así nació, ya dentro del manga, la saga de los Saiyajin, que desembocaría en el arco de Namek y Freezer, posiblemente el más icónico de toda la franquicia. Aquí,



nuevamente, **Toriyama contempló un final definitivo: tras la explosión del planeta Namek**, con Goku aparentemente muerto, pero habiéndose consagrado como el guerrero más fuerte del universo, **el autor sintió que era un cierre perfecto**. Un final heroico, sacrificial, sin regreso. Sin embargo, las presiones editoriales (y el deseo del público) le llevaron a continuar.

En este punto comienza una etapa más improvisada. Toriyama reconoció en múltiples entrevistas que no tenía un plan argumental sólido a largo plazo, y que **desarrollaba la historia prácticamente semana a semana**. Durante la saga de Cell, este agotamiento creativo se hizo evidente. El propio villano fue rediseñado varias veces (pasando por sus formas imperfecta, semiperfecta y perfecta) por imposición editorial. El autor, en ese momento, deseaba **concluir la historia con Gohan como relevo generacional**, algo que incluso llegó a ejecutar con la derrota de Cell. Pero una vez más, el enorme tirón comercial empujó a continuar (Toriyama, 1994).

La saga de Majin Bu fue escrita con mayor libertad por parte del autor, aunque ya muy fatigado. Finalmente, **el manga concluye con el capítulo 519, publicado el 5 de junio de 1995**, con Goku marchándose a entrenar a Ub, reencarnación del malvado Majin Bu, en un cierre simbólico que cerraba un ciclo, pero dejaba el universo abierto.

Así, lo que comenzó como una historia episódica de aventuras de un niño con cola y un bastón mágico, evolucionó en una epopeya galáctica con decenas de personajes, razas, líneas temporales y transformaciones, muchas de las cuales jamás estuvieron en el plan original de su autor. En realidad, el manga de *Dragon Ball* es también la historia del

compromiso entre la creatividad individual de Toriyama y las exigencias del medio editorial japonés (y su acérrimo público), y **por eso resulta tan fascinante desde un punto de vista no solo narrativo, sino también histórico, cultural e industrial**.

Tras la finalización del manga en 1995 y del anime en 1996 (en 1997, si consideramos, siquiera, *Dragon Ball GT*), la saga de *Dragon Ball* entró en un **periodo de letargo creativo**. Aunque *GT* cerró de forma simbólica la historia televisiva, no fue concebida por Toriyama más allá del diseño de algunos personajes. El autor, exhausto tras más de una década de serialización continua, se mantuvo al margen durante años, y la franquicia fue sostenida fundamentalmente por el consumo de merchandising, reediciones del manga, videojuegos y publicaciones derivadas. No obstante, incluso en esta etapa, se lanzaron productos que mantenían vivo el interés de los aficionados. Algunos de los especiales más importantes fueron las OVA's *Dragon Ball Z: El padre de Goku* (1990) y *El episodio de Bardock* (2011), así como *La historia de Trunks* (1993), que añadieron profundidad a personajes clave del universo expandido (Shueisha, 2016).



1696



1697

El paréntesis se prolongó más de una década. En **2009**, Toei Animation relanzó la serie bajo el nombre de ***Dragon Ball Z Kai***, una versión remasterizada de *Z* que eliminaba el relleno, ajustaba el ritmo narrativo y regrababa el doblaje original, conmemorando así el vigésimo aniversario de la versión animada de *Z* (y evitando, por cierto, la pérdida de los derechos intelectuales, como hacen prácticamente todos los títulos en ese aniversario). Esta etapa marcó un punto de inflexión: la nueva generación de seguidores empezaba a descubrir la obra, y los antiguos fans recuperaban su entusiasmo. El fenómeno *Dragon Ball* seguía latente, aguardando su oportunidad de resurgir con fuerza.

Esa oportunidad llegó en 2013. Tras más de quince años sin material argumental nuevo, **Akira Toriyama regresó oficialmente como**



1698

guionista y supervisor creativo de *Dragon Ball Z: La Batalla de los Dioses*, una película canónica estrenada en cines y protagonizada por el dios de la destrucción Bills y su asistente Whis. El éxito fue rotundo. Este evento **marcó el regreso de *Dragon Ball* como franquicia activa y viva**, renovada en estética y guion, pero con los ingredientes clásicos de siempre. Apenas dos años después, **en 2015, se estrenó *Dragon Ball Z: La Resurrección de F***, en la que Freezer regresaba con una nueva transformación. Ambas películas fueron adaptadas y expandidas posteriormente en la nueva serie televisiva.



1699

Así nació *Dragon Ball Super*, emitida desde julio de 2015 hasta marzo de 2018. Con Toriyama implicado en la historia y Toyotaro a cargo del manga homónimo (**publicado en *V Jump***), la saga exploró nuevos horizontes narrativos. Se introdujeron los multiversos, se desvelaron nuevos niveles de poder y se consolidaron personajes inéditos como Champa, Zamasu, Hit, Jiren o el Gran Sacerdote. El punto álgido llegó con el Torneo del Poder, un enfrentamiento a escala universal que reunió a luchadores de todos los universos y elevó la narrativa de la franquicia a cotas nunca antes alcanzadas.



1700

Finalizada *Super*, el universo de *Dragon Ball* no se detuvo. **En 2018 se estrenó *Dragon Ball Super: Broly***, película que reescribía el origen del personaje homónimo, ahora integrado en el canon. Toriyama revisó profundamente la historia original y ofreció una versión mucho más humana, desarrollada emocional y narrativamente. **En 2022,**



1701



1702



1703

Dragon Ball Super: Super Hero ofreció un cambio de enfoque: los protagonistas ya no eran Goku y Vegeta, sino Gohan y Piccolo, rescatando elementos clásicos como el Ejército Red Ribbon, pero actualizados con nuevas amenazas como los androides Gamma 1 y 2 y el monstruoso Cell Max.

En paralelo, **el manga de *Dragon Ball Super* continuó su curso**, desarrollando arcos exclusivos como el del **hechicero Moro, el del superviviente Granola, y una expansión del universo de *Super Hero***, incluyendo a Goten y Trunks adolescentes bajo sus alias de Saiyaman X1 y X2. Toyotaro, discípulo directo de Toriyama, ha mantenido viva la llama con tramas más complejas, profundas y conectadas con el pasado, lo que ha convertido al manga en un complemento indispensable del canon actual.

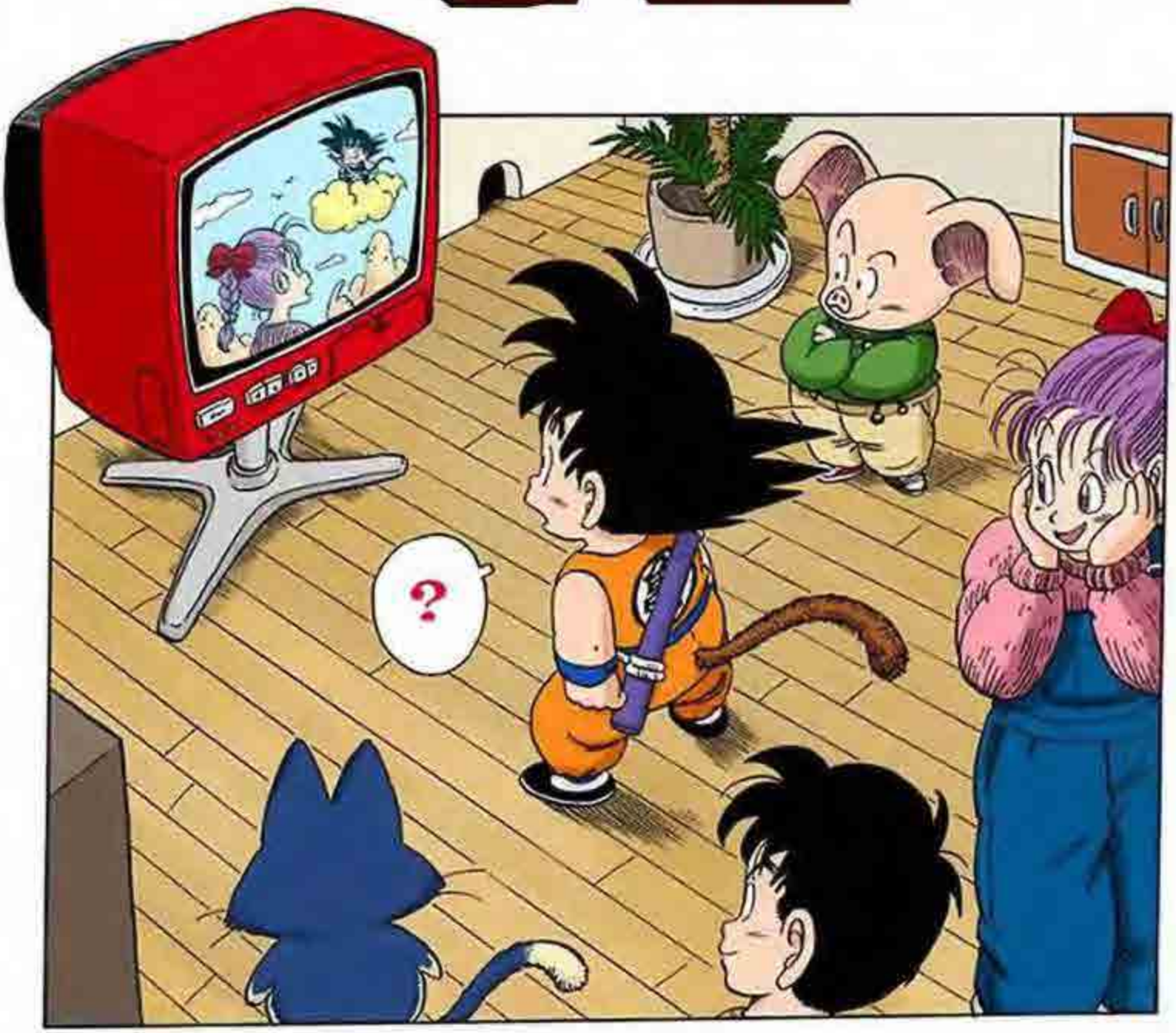
Finalmente, **en 2023 se anunció la llegada de *Dragon Ball Daima***, una nueva serie animada con estreno previsto para 2024. En este proyecto, Akira Toriyama retoma el control absoluto del argumento y el diseño de personajes, prometiendo una nueva aventura que, si bien se presenta con tintes ligeros (los protagonistas rejuvenecidos), apunta a una conexión directa con los pilares más místicos y desconocidos del lore. **Con motivo del 40.º aniversario de *Dragon Ball*, 2024 se posiciona como uno de los años más importantes de su historia, también por la pérdida de Akira Toriyama.**

A día de hoy, en pleno 2025, *Dragon Ball* no es simplemente una obra del pasado: es un fenómeno cultural en constante evolución, multigeneracional, que ha sabido adaptarse, reinventarse y seguir cautivando al mundo, desde las primeras páginas de *Shonen Jump* hasta las más modernas plataformas de streaming y manga digital (Shueisha, 2025).

Capítulo 19: Dragon Ball como obra de culto

DRAGON BALL

ドラゴンボール





19- DRAGON BALL COMO OBRA DE CULTO

Hablar de *Dragon Ball* como una simple serie de manga o anime sería quedarse corto, o, peor aún, cometer una injusticia. Porque *Dragon Ball* ha dejado de ser, desde hace ya décadas, una mera obra de ficción para convertirse en un fenómeno transversal, intergeneracional y cultural que rebasa los márgenes de las viñetas y los fotogramas. Como ocurre con toda obra de culto, su valor no se limita a lo estrictamente narrativo o visual: *Dragon Ball* habita la memoria colectiva, la nostalgia compartida, el inconsciente popular de varias generaciones que crecieron (y aún crecen) con el eco de un "¡Kamehameha!" resonando como mantra de infancia, de poder, de libertad.

Su naturaleza de obra de culto no se debe únicamente a su longevidad o al éxito comercial acumulado a lo largo de décadas. Se debe, más bien, a la forma en que ha sido capaz de penetrar en capas profundas de la identidad cultural contemporánea. *Dragon Ball* no solo se ha leído o se ha visto: se ha vivido, se ha jugado, se ha hablado, se ha tatuado. Ha alimentado debates escolares y tesis doctorales, ha atravesado idiomas y fronteras, ha parido mitologías nuevas y se ha convertido, para muchos, en un sistema de valores, de referencias, de afectos. Obra de culto es aquella que trasciende su condición artística para integrarse en la liturgia cotidiana de sus devotos. Una serie que, lejos de quedar olvidada en la estantería tras el último episodio, sigue reapareciendo con fuerza en camisetas, figuras, convenciones, redes sociales y homenajes infinitos. Y si hay una serie que haya cumplido con todos estos requisitos, es sin duda *Dragon Ball*, cuyo culto no se ha extinguido ni siquiera en los silencios editoriales, sino que se ha visto reavivado con cada relectura, cada nueva adaptación, cada generación que hereda la leyenda del Saiyajin que llegó a la Tierra en una cápsula y cambió la historia del manga, de la animación y el entretenimiento para siempre.



1704



DRAGON BALL

a) Aparición e influencia en oriente y occidente





a. APARICIÓN E INFLUENCIA EN ORIENTE Y OCCIDENTE

Cuando *Dragon Ball* vio la luz por primera vez en las páginas de la revista *Weekly Shonen Jump* en 1984, lo hizo sin grandes alardes ni promesas de convertirse en el fenómeno universal que terminaría siendo. Akira Toriyama, que ya había cosechado un éxito notable con *Dr. Slump*, planteó un relato que mezclaba aventura, humor y artes marciales, fuertemente inspirado en la novela clásica china *Viaje al Oeste*, con una pizca de ciencia ficción, folklore oriental y una narrativa visual que rompía con lo establecido. Lo que comenzó como un manga "raro", casi un experimento desinhibido, fue tejiendo un vínculo inmediato con el público japonés, creciendo poco a poco hasta convertirse en el estandarte de toda una generación de lectores y, más adelante, de espectadores.

La acogida en Japón fue progresiva pero constante, alcanzando su clímax durante la saga de Freezer en el manga y la emisión de *Dragon Ball Z* en televisión. En este punto, el fenómeno ya era imparable. La editorial Shueisha llegó a imprimir millones de ejemplares de cada capítulo semanal, y el anime se convirtió en un producto cultural casi de orden nacional, emitiéndose ininterrumpidamente durante más de una década. Figuras como Goku, Vegeta o Piccolo pasaron a formar parte del imaginario colectivo japonés, al mismo nivel que los héroes de leyenda o los personajes históricos. En los patios de las escuelas se imitaban sus técnicas; en los hogares, se organizaban horarios en torno a la emisión del episodio semanal. *Dragon Ball* no era simplemente una serie popular: era un fenómeno social (Ramírez Jurado, 2018).

Pero el verdadero impacto de *Dragon Ball* se entiende en toda su dimensión cuando observamos cómo cruzó fronteras. Su llegada a Occidente, aunque más tardía y desigual, produjo una revolución cultural sin precedentes dentro del ámbito de la animación japonesa. En muchos países, *Dragon Ball* fue la puerta de entrada al manga y al anime, el punto de inflexión que cambiaría para siempre la percepción de que "los dibujos animados eran para niños". Su narrativa episódica, su mezcla de acción trepidante, filosofía oriental, humor absurdo y épica emocional caló hondo en una generación de jóvenes espectadores que, aún sin entender del todo lo que veían, se sintieron identificados con sus protagonistas, sus retos y sus transformaciones.

A diferencia de otras series extranjeras que solían adaptarse al molde cultural del país receptor, *Dragon Ball* se mantuvo orgullosamente japonés, con sus nombres, sus

costumbres, su ritmo y su iconografía intactos (aunque a veces no exenta de censura o reinterpretaciones). Esto contribuyó, paradójicamente, a su éxito: había en *Dragon Ball* algo exótico y, a la vez, profundamente universal. Un relato de crecimiento, lucha interior y superación que hablaba directamente al corazón del espectador, sin importar su idioma o coordenadas geográficas.

Así fue como *Dragon Ball* pasó de ser una historia impresa en las páginas de una revista semanal japonesa a convertirse en un mito contemporáneo compartido por Oriente y Occidente, una de las escasas obras capaces de tender un puente auténtico entre culturas, generaciones y formas de ver el mundo. Su influencia ya no se mide solamente en cifras de ventas o capítulos emitidos, sino en su capacidad para crear comunidad, formar identidades y mantenerse vivo en la memoria emocional de quienes lo descubrieron (y lo siguen descubriendo) como si fuera la primera vez.

A día de hoy, la llama que encendió *Dragon Ball* no solo no se ha apagado, sino que sigue alimentándose con renovado vigor. La franquicia continúa expandiéndose mediante nuevas películas, capítulos del manga, videojuegos y productos derivados que no solo evocan la nostalgia de los veteranos, sino que siguen atrayendo con fuerza a nuevas generaciones. Y lo más sorprendente es que, aun después de cuatro décadas de historia, *Dragon Ball* continúa revelando matices y significados que antes pasaban desapercibidos. Ya sea a través del análisis académico, de la revisión emocional o del simple redescubrimiento visual, la obra sigue ofreciendo material para ser pensada, discutida y celebrada.

La publicación periódica del manga de *Dragon Ball Super*, la implicación continua de Toriyama en los proyectos más recientes, y la comunidad internacional que produce teoría, arte, reinterpretaciones y homenajes constantes, son la prueba más evidente de que estamos ante algo más que una serie: estamos ante un organismo vivo, mutante, palpitante, que sigue creciendo junto a sus seguidores. *Dragon Ball*, lejos de haberse convertido en una reliquia del pasado, es una historia que aún se escribe. Y eso, precisamente, es uno de los signos más claros de su condición de obra de culto.

Toyotaro, actual dibujante de *Dragon Ball Super*, representa como pocos la transición del fan al creador. Admirador profundo de Toriyama, comenzó realizando *fan-manga* y terminó heredando el trazo oficial del maestro. Su estilo respeta la esencia original, pero aporta una mirada renovada, demostrando que el culto a *Dragon Ball* no solo preserva, sino que también impulsa su evolución (Ramírez Jurado, 2018).

i. DRAGON BALL EN SU LUGAR DE ORIGEN. JAPÓN Y ASIA

Cuando *Dragon Ball* irrumpió en el panorama editorial japonés en 1984, pocos imaginaron que aquel manga desenfadado acabaría por convertirse en un fenómeno cultural intergeneracional.



1705

El crecimiento fue paulatino pero imparable, y tuvo su mayor empuje en el momento en que el torneo *Tenkaichi Budokai* capturó la atención de los lectores, transformando una serie simpática y cómica en un relato donde el combate, la aventura y la épica empezaban a marcar el ritmo. A nivel editorial, *Dragon Ball* se convirtió rápidamente en uno de los títulos más vendidos en la historia de Shueisha, alcanzando más de 150 millones de volúmenes comercializados en Japón hasta principios de la década de 2010. Aquello fue solo el inicio de una maquinaria cultural que engendraría una franquicia sin precedentes. Desde sus inicios, la fórmula de *Dragon Ball* (basada en personajes carismáticos, giros inesperados y una narrativa que evolucionaba a pasos agigantados) comenzó a crear un mundo propio que no tardó en saltar del papel a la pantalla.



1706

La adaptación animada por parte de Toei Animation en 1986 consolidó el fenómeno, y con *Dragon Ball Z* en 1989, la obra de Toriyama se adentró en una nueva dimensión. Las audiencias alcanzaban cifras apoteósicas, superando frecuentemente el 30% de cuota de pantalla en emisiones clave. Se emitían especiales de televisión, películas anuales y capítulos que interrumpían la rutina de

millones de japoneses frente al televisor. La franquicia generó ingresos astronómicos, y entre 1986 y 1999 ya había movilizado cerca de 3 mil millones de dólares (hablando de productos oficiales, con licencia, pudiéndose generar casi otro tanto al margen de la ley, si no más). Esta explosión de popularidad no fue solo un acontecimiento comercial, sino también social: Goku y sus amigos se convirtieron en íconos, en referentes culturales capaces de unir generaciones. La obra fue, y sigue siendo, celebrada por su capacidad de hibridar géneros: de la comedia se pasó al drama, de la aventura a la épica, del costumbrismo caricaturesco a la ciencia ficción más descabellada. Y todo ello, sin dejar de apelar a un público profundamente fiel.



1707

La progresión de *Dragon Ball* en Japón es un claro ejemplo de cómo una historia aparentemente sencilla, impulsada por la visión artística de un autor único, puede transformarse en columna vertebral de toda una industria (Azuma, 2001).



1708

El respeto que *Dragon Ball* ha cosechado dentro del manga japonés no se reduce únicamente a sus cifras de ventas o de audiencia, sino también a la profunda huella que ha dejado en el corazón de los creadores contemporáneos. Mangakas como Eiichirō Oda (*One Piece*), Masashi Kishimoto (*Naruto*) o Tite Kubo (*Bleach*) han manifestado reiteradamente que Goku, más que un personaje, fue un detonante de sus propias vocaciones artísticas.



1709

En Japón, donde la tradición manga es casi una religión, *Dragon Ball* ocupa un lugar sagrado. Sus personajes, técnicas y momentos icónicos han trascendido el medio que los vio nacer. Y aún hoy, tantos años después, se siguen publicando nuevos episodios, se producen nuevas películas, se reimprimen las ediciones clásicas, y se redibujan las aventuras desde la mano de Toyotaro, discípulo y heredero estilístico de Toriyama, que sigue alimentando la llama de una obra que no deja de reinventarse sin perder su esencia. El impacto de *Dragon Ball* en la sociedad japonesa no se ha limitado al consumo editorial, audiovisual o comercial. Lo que comenzó como un manga de éxito terminó transformándose en un fenómeno sociocultural de proporciones casi míticas, capaz de moldear imaginarios colectivos, transformar espacios físicos y condicionar incluso la vida privada de su autor. En un país donde la devoción por el manga y el anime forma parte de la identidad generacional, *Dragon Ball* no es simplemente una obra querida: es un símbolo. Esta adoración ha llegado, en ocasiones, a extremos impensables. El propio Akira Toriyama, hombre discreto y alejado de los focos, sufrió durante años el asedio constante de fans que, en su afán por entregarle cartas, obtener autógrafos o simplemente verlo en persona, descubrieron la ubicación de su residencia en la prefectura



1710

de Aichi. El acoso se volvió tan habitual que el autor tuvo que reforzar su privacidad y limitar al mínimo sus apariciones públicas, blindándose en un anonimato que, paradójicamente, alimentaba aún más su leyenda. (Azuma, 2001). (DBZeta, 2022).



1711

En paralelo, Japón ha hecho tangible el amor por la serie. Desde aeropuertos o estaciones de tren decoradas con murales de Goku hasta réplicas a escala real de esferas del dragón o monumentos dedicados a personajes icónicos, *Dragon Ball* se ha entretejido con el paisaje urbano del país. Un ejemplo paradigmático se encuentra en la ciudad de Kofu, donde una estatua de bronce de Goku en su juventud, levantando un brazo con la clásica sonrisa, da la bienvenida a los visitantes.



1712

También en Tokio, la franquicia ha sido homenajeada en exposiciones, eventos conmemorativos y cafés temáticos donde se puede comer una hamburguesa con el símbolo de Kame o beber una “bebida energética saiyajin”. Incluso han existido exhibiciones especiales en centros comerciales o museos donde se recorren cronológicamente las distintas etapas del manga y el anime, con bocetos originales, figuras de colección y merchandising de todas las épocas.



1713

Este fervor popular ha sido recogido por los medios, que en no pocas ocasiones han catalogado a *Dragon Ball* como una de las "joyas culturales" de la era Heisei. Su influencia va más allá del entretenimiento: forma parte de la educación emocional de muchas generaciones, como quien recuerda su infancia con olor a plastilina o canciones de patio. Así, *Dragon Ball* no solo se ha quedado en el papel, en la pantalla o en las vitrinas de las tiendas: se ha incrustado en la memoria colectiva japonesa, en sus calles, en sus objetos cotidianos, y en el corazón palpitante de su gente (ComiPress, 2008).

La expansión de *Dragon Ball* más allá de las fronteras del archipiélago nipón encontró, en el continente asiático, no solo terreno fértil, sino auténtico fervor. Países como China, Corea del Sur, Tailandia, Filipinas, Malasia, India o Indonesia adoptaron la serie como un fenómeno cultural propio, abrazando su narrativa como si de una epopeya nacional se tratase. A diferencia de lo que ocurrió en otros continentes, donde la llegada de *Dragon Ball* fue progresiva y muchas veces repleta de censuras y adaptaciones, en Asia la serie fue consumida, en gran medida, de forma más directa, convirtiéndose en un puente entre generaciones y una referencia compartida (Mohamad Noor, 2022).



1714

En **Corea del Sur**, a pesar de un inicio dificultado por las tensiones históricas con Japón, el manga y el anime alcanzaron cotas de popularidad inmensas. En la década de 1990, *Dragon Ball* se convirtió en uno de los títulos más pirateados en el país, tanto en formato impreso como en televisión. Aun así, su demanda fue tan alta que editoriales coreanas comenzaron a publicar traducciones oficiales. El anime fue emitido en cadenas como KBS y SBS, generando altos niveles de audiencia entre el público juvenil. Se organizaban incluso concursos escolares con preguntas sobre los personajes o los arcos argumentales, lo que demuestra hasta qué punto la obra formó parte del tejido cultural del país.



1715

En **China**, la situación fue aún más compleja. Debido a las restricciones del gobierno en cuanto a productos culturales extranjeros, *Dragon Ball* se difundió de manera irregular, muchas veces a través de copias no autorizadas o productos derivados de baja calidad. Sin embargo, esto no impidió que Goku y compañía calaran en la cultura popular. A mediados de los años 2000, con una apertura progresiva a contenidos internacionales, el fenómeno se reactivó oficialmente, y *Dragon Ball* comenzó a emitirse en plataformas como CCTV o emitirse en canales por cable como Animax, con cifras de audiencia muy destacadas en franjas juveniles. Las ventas de videojuegos y productos licenciados explotaron, especialmente entre 2012 y 2018, coincidiendo con el relanzamiento de la franquicia gracias a *La Batalla de los Dioses*, *Dragon Ball Super* y el auge del comercio digital.



1716

En **Tailandia**, el caso es paradigmático. Ya en 1997 se registraba un seguimiento masivo por parte de un público con un rango de edad que iba de los 4 a los 26 años, un dato atípico para una serie de animación, que tradicionalmente tiene un público objetivo más reducido. *Dragon Ball* se convirtió allí en una suerte de ritual de iniciación entre jóvenes, y aún hoy se mantienen ferias temáticas, exhibiciones y encuentros de cosplay que giran exclusivamente en torno al universo creado por Toriyama. En el mercado tailandés, los productos de la serie fueron líderes de ventas durante más de una década, desde figuras articuladas hasta mochilas escolares, y su anime fue repetido múltiples veces por los canales nacionales como Channel 9 y Thai PBS, alcanzando cuotas de pantalla superiores al 15% en horarios de tarde.



1717

Filipinas es otro ejemplo notable. Al haber sido fuertemente influenciada por la cultura estadounidense, la llegada de *Dragon Ball* encontró allí una base de espectadores ya familiarizada con las narrativas de superhéroes. El anime se emitió en inglés y en tagalo, siendo doblado por estudios locales y repitiéndose en varias cadenas entre los 90 y los primeros años 2000. Personajes como Goku o Vegeta pasaron a formar parte de la cultura escolar: dibujos en libretas, imitaciones en los recreos y hasta nombres de negocios que hacían alusión a la serie. El fenómeno fue tan profundo que, aún hoy, Dragon Ball es considerado uno de los animes fundacionales del país.



1718

En **India**, el fenómeno llegó más tarde, principalmente a través del canal Cartoon Network a comienzos de los 2000. Sin embargo, la recepción fue explosiva: la saga de *Dragon Ball Z*, emitida en hindi, tamil e inglés, cosechó audiencias

multimillonarias. Los niños indios adoptaron los gritos de batalla y las poses de energía como parte de su día a día, y la estética saiyajin encontró su sitio incluso en festivales de disfraces escolares. Años más tarde, *Dragon Ball Super* gozó de gran éxito en la plataforma Crunchyroll, convirtiendo a la franquicia en una de las más vistas del canal entre 2017 y 2024.

A nivel comercial, se estima que los ingresos por la venta de productos relacionados con *Dragon Ball* en Asia (fuera de Japón) superaron los 450 millones de dólares entre 2015 y 2023, gracias al empuje renovado de las películas y las plataformas digitales de streaming, que facilitaron el acceso a las nuevas generaciones. Además, la globalización del manga ha propiciado que *Dragon Ball Super* se publique en decenas de idiomas, y que existan ediciones simultáneas en inglés, chino, coreano, tailandés y vietnamita.

En todo este entramado asiático, el fenómeno no se limita al consumo. También se traduce en arte urbano, en figuras de colección de lujo, en cafés temáticos o en eventos masivos que celebran cada aniversario como si se tratara del cumpleaños de un héroe nacional. El legado de *Dragon Ball*, en Asia, ha trascendido la pantalla: se ha vuelto parte del alma cultural de millones de personas.

En países asiáticos de menor tamaño mediático pero gran importancia cultural (como **Vietnam**, **Malasia**, **Indonesia**, **Bangladés** o **Pakistán**) *Dragon Ball* también dejó una huella profunda, aunque su camino fue más accidentado y, en ocasiones, enfrentó reticencias derivadas de normativas religiosas o sensibilidades locales respecto a los contenidos audiovisuales (Harlock, 2023).



1719

En **Vietnam**, por ejemplo, la serie gozó de una popularidad enorme desde los años noventa, especialmente a través de ediciones locales del manga y emisiones del anime traducidas al vietnamita. Las aventuras de Goku llegaron a convertirse en herramienta didáctica para el aprendizaje del idioma japonés y como vehículo de iniciación al manga para una generación entera. En ferias del libro o tiendas especializadas, *Dragon Ball* sigue ocupando un espacio privilegiado junto a Naruto o One Piece.



1720

En **Malasia** e **Indonesia**, países de mayoría musulmana, la obra encontró una recepción masiva entre la juventud, aunque se sometió a ciertas censuras. La televisión malaya, por ejemplo, llegó a editar algunas escenas con desnudos o actitudes consideradas inapropiadas según la legislación islámica, especialmente en la primera etapa de *Dragon Ball*. Aun así, su impacto fue enorme: se realizaron doblajes tanto en malayo como en inglés, y los productos licenciados (juguetes, cuadernos, mochilas, cromos) inundaron los mercados escolares. Tanto es así que continuaron, de manera no oficial, con el manga, tras su parón artístico con el fin de Dragon Ball GT.



1721

En **Indonesia**, el anime se convirtió en fenómeno cultural desde mediados de los años 2000, con múltiples reposiciones televisivas y una penetración importante en comunidades urbanas, especialmente en Yakarta y Surabaya. Aunque algunas organizaciones religiosas se opusieron ocasionalmente a su emisión, lo cierto es que *Dragon Ball* logró sortear las polémicas y mantenerse vigente entre las nuevas generaciones. Incluso hoy, su popularidad se ve reflejada en fan arts, convenciones y abundante presencia digital.



1722

En **Pakistán** y **Bangladés**, si bien el acceso fue más tardío y limitado, las emisiones a través de canales satelitales indios (como Cartoon Network India en inglés o hindi) permitieron que la serie se difundiera progresivamente entre el público joven. Al igual que en otros contextos musulmanes, ciertas escenas fueron censuradas o editadas por las cadenas de distribución, pero eso no impidió que la narrativa épica, el valor del entrenamiento, la amistad o la superación personal conectaran con los valores familiares y sociales predominantes. Muchos jóvenes de estas regiones descubrieron el anime japonés precisamente a través de *Dragon Ball*, abriendo la puerta

a otros títulos del género shonen. Reivindica, incluso, la cesión de derechos para televisiones públicas o en abierto, para no tener accesos limitado por vía de pago o digital.



1723

Incluso en países de acceso más restringido como **Irán**, se han documentado casos de emisiones no oficiales y distribución de mangas o DVD piratas de *Dragon Ball Z*, especialmente en la década de los 2000. Aunque la difusión fue claramente subterránea, existe una comunidad fan considerable que comparte contenido traducido al farsi en redes sociales y foros especializados, preservando el espíritu de la obra en entornos menos accesibles (W, 2022).



1724

También en Asia, aunque dentro de la Península Arábiga, encontramos un proyecto que, a base de petrodólares, hará realidad un sueño para muchos fans, que puede lanzar Arabia Saudita mucho más lejos que el hecho de llevar estrellas del fútbol a su liga de fútbol.

En el marco del ambicioso proyecto Qiddiya City, Arabia Saudita se prepara para albergar el primer parque temático del mundo dedicado íntegramente franquicia de *Dragon Ball*. Este colosal emprendimiento, respaldado por la Qiddiya Investment Company en colaboración con Toei Animation, promete ofrecer una experiencia inmersiva sin precedentes para los seguidores de la saga. El parque abarcará una extensión superior a 500.000 metros cuadrados, consolidándose como una de las atracciones más destacadas

dentro de Qiddiya City, una metrópoli en desarrollo situada a aproximadamente 40 minutos de Riad, la capital saudita.



1725

Este megaproyecto forma parte de la iniciativa Vision 2030, que busca diversificar la economía del país y posicionarlo como un epicentro global del entretenimiento y el turismo.

Inspirado en las siete míticas Esferas del Dragón, el parque se dividirá en siete áreas temáticas, cada una recreando escenarios emblemáticos del universo Dragon Ball. Entre estos destacan lugares tan simbólicos como la Kame House, la Capsule Corporation o el planeta del dios de la destrucción Bills.



1726

El parque contará con más de treinta atracciones, incluyendo cinco de última generación que prometen experiencias únicas a nivel mundial. La joya de la corona será una

monumental estatua de Shenlong de setenta metros de altura, en cuyo interior se integrará una montaña rusa repleta de giros, velocidad y ambientación narrativa.

Para complementar la experiencia, el parque dispondrá de hoteles y restaurantes temáticos, permitiendo a los aficionados sumergirse completamente en el mundo de Dragon Ball durante estancias prolongadas. Estas instalaciones estarán diseñadas para reflejar la estética y el ambiente de la serie, desde los uniformes del personal hasta los menús y los elementos decorativos.



1727

La realización de este parque es fruto de una alianza estratégica entre la Qiddiya Investment Company y Toei Animation, la prestigiosa casa productora japonesa responsable de la adaptación animada de Dragon Ball. Además, el diseño y planificación del parque están siendo supervisados por Falcon's Creative Group, una firma internacional especializada en la creación de experiencias temáticas. La apertura del parque está prevista para el año 2027, y supone un nuevo hito en la expansión global de la franquicia, que demuestra su vigencia, impacto y capacidad para generar ilusión entre generaciones de seguidores a lo largo y ancho del planeta. Este parque temático no solo rinde homenaje a una de las obras más influyentes del manga y el anime, sino que se erige como símbolo de cómo la ficción puede transformarse en experiencia tangible, fundiendo el imaginario colectivo con la innovación arquitectónica y tecnológica.

(Dragon Ball Official Site, 2024).

ii. DRAGON BALL EN ESPAÑA

La historia de *Dragon Ball* en España es la de un fenómeno sociocultural sin precedentes, cuyo impacto se articuló a través de múltiples canales autonómicos antes de consolidarse como parte integral de la memoria colectiva nacional. La primera emisión tuvo lugar el dos de febrero de 1989 en Canal Sur, aunque se vio interrumpida su emisión hasta prácticamente un año después. En TV3 se emitió, por primera vez, el 15 de febrero de 1990, con doblaje al catalán, y fue un auténtico éxito: llegó a liderar su franja horaria con cuotas de pantalla que rozaban el 40% de share entre el público infantil y juvenil. Días antes, el 2 de febrero del mismo año, Canal Sur reinició su emisión en Andalucía con doblaje al castellano, y en cuestión de meses se incorporaron otras cadenas autonómicas: ETB (Euskal Telebista) en el País Vasco lo emitió en euskera desde abril de 1990; TVG en Galicia, a partir de marzo, con doblaje gallego; y Canal 9 en la Comunidad Valenciana (posteriormente À Punt), que emitió la serie en valenciano desde el 2 de marzo de 1991.



1728

En Telemadrid, *Dragon Ball* debutó a finales de 1990 y fue una de las series más vistas del canal en su franja matinal, manteniéndose con éxito durante varios años. Otras cadenas como Castilla-La Mancha Televisión, IB3 en Baleares o Televisión Canaria se sumaron a la fiebre progresivamente. La serie se convirtió en un fenómeno transversal: se emitía en horarios estratégicos, justo antes de la comida o a la salida del colegio, y acumulaba audiencias superiores a los 800.000 espectadores diarios por canal autonómico, generando un efecto dominó que impulsó a las editoriales y jugueteras a reforzar su apuesta por la franquicia (Sánchez-Migallón Jiménez, 2023).



1729

La serie original (Dragon Ball) y su continuación con Z fueron emitidas en Antena 3 a mediados y finales de los 90, en lo que fue su entrada al circuito nacional, con doblaje castellano para todo el territorio y audiencias que superaban el millón de espectadores en franjas de

mañana o tarde, compartiendo parrilla con otras series de animación como *Transformers*, *Óliver y Benji* o *Los caballeros del zodiaco* (Redondo, 2015).

1730



En los años 2000, el testigo pasó a canales temáticos infantiles como Canal Buzz, Canal Panda y, especialmente, Boing, que reemitió *Dragon Ball Z Kai* y *Super* en horario prime para el público joven. La llegada de plataformas de streaming como Crunchyroll, Netflix, Amazon Prime Video o incluso HBO Max ha garantizado su vigencia en la era digital, con *Dragon Ball Super* como estandarte y doblaje simultáneo en varios idiomas (Fernández, 2023).

1731



En el ámbito editorial español, *Dragon Ball* se convirtió en piedra angular del manga moderno. Fue Planeta DeAgostini, a través de su sello Planeta Cómic, quien adquirió los derechos de publicación tras el éxito televisivo y se encargó de popularizar la obra de Toriyama en formato papel. Comenzaron en 1992 con una edición en grapa, al estilo del cómic americano, conocida como la "Serie Blanca", seguida por la "Serie Roja" (que luego fueron reeditadas en las series amarilla y azul, respectivamente) ya con más fidelidad al formato original japonés. Posteriormente, llegaron las ediciones en tomos recopilatorios: la primera versión tankobon, la llamada "Edición amarilla", y más tarde, la "Ultimate Edition", que respetaba el formato japonés y presentaba nuevas portadas y mayor calidad de impresión. La aceptación fue tan alta que el manga llegó a colocarse durante años entre los más vendidos del país, compitiendo de tú a tú con publicaciones nacionales. Hasta la fecha, se estiman más de cinco millones de tomos vendidos solo en España, sin contar reediciones ni libros paralelos como las guías (*Daizenshuu*, *Chozenshu*, *Dragon Ball Landmark*, *Forever*...), libros de arte y enciclopedias no oficiales.

1732





1733

El doblaje español ha sido otra de las columnas vertebrales del fenómeno. En otras comunidades, como en Cataluña, Galicia o Euskadi, se adaptó con intérpretes locales que dotaron a los personajes de una personalidad propia. Cabe señalar que, debido a diferencias entre productoras, la versión castellana no siempre respetó la original japonesa, con cambios de nombres o escenas recortadas. No obstante, esta variedad de versiones ayudó a que cada comunidad tuviera una conexión emocional particular con la serie. Hoy, actores de doblaje que participaron en la serie son auténticas leyendas dentro del mundo del anime en España.

En el plano del merchandising, *Dragon Ball* fue un huracán comercial: desde las primeras figuras de Bandai hasta los álbumes de cromos de Panini, mochilas, disfraces, muñecos articulados, gashapons y videojuegos que arrasaban en consolas como la Super Nintendo, la PlayStation o la Game Boy, como veremos en los apartados dedicados a tal efecto. Las tiendas especializadas en manga y anime nacieron y se multiplicaron al calor de esta fiebre. Ferias como Salón del Manga de Barcelona, Expomanga (hoy Heroes Manga Madrid), Mangafest en Sevilla o, la Feria del Cómic y la Japan Week, en Valencia, han tenido siempre una fuerte presencia de *Dragon Ball*, siendo habitual ver cosplays de Goku, Vegeta o Majin Bu como parte del paisaje visual del evento. Además, en cada edición se lanzan productos exclusivos y proyecciones especiales de películas en pantalla grande que generan colas kilométricas.

En cuanto al impacto generacional, España vivió un fenómeno único: el de una serie que



1734

traspasó a tres generaciones con idéntica intensidad. Padres que lo vieron en TV3 o Canal Sur, hoy lo comparten con sus hijos a través de *Dragon Ball Super* en Boing o en plataformas de streaming. Incluso, han podido adquirir en formato físico la serie, con una calidad tremenda, tanto en DVD o Blue-Ray, cuestión que permite, además, reeditar el visionado en la lengua madre de los padres (como, por ejemplo, la versión Blue-Ray de Selecta Vision que, por primera vez, lleva aparejado el doblaje en valenciano ese formato). Esta conexión familiar se ha convertido en un ritual compartido.

Asimismo, es habitual encontrar grafitis urbanos con iconografía de *Dragon Ball* en ciudades como Madrid, Barcelona o Valencia, y proyectos artísticos, incluso académicos, que lo incluyen como objeto de estudio en universidades, tal como en el que nos encontramos. *Dragon Ball* no es solo una serie más emitida en España: es, posiblemente, el anime que creó al fan español del manga y del cómic japonés moderno.

En la Comunidad Valenciana, como acabamos de comentar brevemente, la llegada de *Bola de Drac* a través de Canal 9 Televisió Valenciana supuso un fenómeno sociocultural sin precedentes. La serie se estrenó el 2 de marzo de 1991, y lo hizo doblada íntegramente al valencià, lo que marcó profundamente a toda una generación de niños y jóvenes que encontraron, por primera vez, una producción japonesa que hablaba su idioma con naturalidad y autenticidad. Para muchos fue no solo el descubrimiento del anime, sino también una reivindicación cultural del uso cotidiano del valenciano, en una época donde el idioma luchaba por consolidar su presencia en los medios y en la enseñanza. Además, y muy de agradecer, diferenciándola del doblaje en catalán de la TV3, dándole el lugar que merece a la lengua valenciana y, aunque sea en ese pequeño acto, liberándola del yugo del adoctrinamiento supremacista norteño.



1735

El doblaje al valencià, elaborado por profesionales locales, fue uno de los grandes aciertos de Canal 9. Con expresiones genuinas del habla de aquí y una entonación ajustada al carácter de los personajes, logró que frases como *"¡Tira-li el Kamekame!"* o *"¡Eixa força no pot ser humana!"* se convirtieran en emblemas grabados a fuego en la memoria colectiva. Muchos espectadores siguen identificando esas voces como las verdaderas, por encima incluso de las versiones en castellano.

La acogida fue masiva: los datos de audiencia eran espectaculares, y en determinados momentos del día, *Bola de Drac* reunía a miles de jóvenes frente al televisor. Se emitía a menudo a mediodía, o bien por las tardes, o ambas, tras la jornada escolar, y generaba tal expectación que muchos niños corrían a casa para no perderse ni un minuto del episodio del día. La serie se reemitió en múltiples ocasiones, desde el principio, consolidando una familiaridad con los personajes que superaba la mera afición: se transformó en una especie de rito generacional (Monleon, 2025).

Además, *Bola de Drac* abrió la puerta a una oleada de anime en valenciano que incluyó títulos como *Ranma ½*, *Detectiu Conan*, *Sailor Moon*, *Múscul Man* o *Doraemon, el Gat*

Còsmic. Pero ninguno alcanzó el fenómeno social que generó la obra de Toriyama. El merchandising inundó los quioscos, las papelerías y las jugueterías de todo el territorio:



1736

figuras, álbumes de cromos en valencià, mochilas, llaveros, camisetas… y el famoso opening, cantado en valenciano, se convirtió en todo un himno, capaz de poner la piel de gallina a quien lo escucha hoy en día.

No se trató únicamente de una emisión exitosa, sino de una revolución cultural, que dignificó el idioma valenciano en el entretenimiento y conectó a miles de jóvenes con una obra que hablaba de amistad, esfuerzo, sacrificio y superación, todo ello en su lengua propia. Cuando Canal 9 cerró en 2013, muchas de las voces que se alzaron en defensa de la cadena lo hicieron desde el recuerdo de *Bola de Drac*, como un símbolo del potencial cultural, lingüístico y emocional que se había construido durante décadas.

En definitiva, el paso de *Dragon Ball* por Canal 9 no fue un mero fenómeno televisivo: fue un hecho social y lingüístico de primera magnitud. Una manifestación de cómo el entretenimiento, cuando se adapta con respeto y cariño, puede dejar una huella indeleble en la identidad de un pueblo. Para muchos valencianos, *Bola de Drac* no es solo una serie: es parte de su vida. (Bola de Drac en Valencià, 2014).



1737

iii. DRAGON BALL EN EL RESTO DE EUROPA

El fenómeno de *Dragon Ball* en Europa ha sido tan explosivo como en España o Asia, aunque algo más tardía. Tras su arrollador éxito en Japón y su expansión por Asia, la serie aterrizó en Europa con una fuerza imparable, convirtiéndose en un verdadero ícono cultural, especialmente durante las décadas de 1990 y 2000.



1738

Francia fue, sin duda, una de las principales puertas de entrada. Allí, *Dragon Ball* comenzó su emisión en 1988 en el canal TF1 dentro del programa infantil "Club Dorothée", donde arrasó en audiencia desde sus primeros episodios y pasó, rápidamente, a llenar las páginas de su revista infantil/juvenil (el equivalente en España a la Superpop, por ejemplo). El manga, editado por Glénat desde 1993, superó los 30 millones de copias vendidas, convirtiéndose en uno de los títulos más vendidos del país. El impacto fue tan grande que muchas generaciones de lectores franceses descubrieron el manga a través de esta obra, y Toriyama se convirtió en una figura de culto (Le Monde, 2024).



1739

Italia no se quedó atrás. En RAI 4, Mediaset (Italia 1) y otras cadenas locales, *Dragon Ball* se emitió a partir de mediados de los 90, siendo un absoluto éxito de audiencia. La serie fue traducida y adaptada con doblaje al italiano, incluidas las introducciones, con canciones diferentes a, por ejemplo, la archiconocida *Cha-la head cha-la,* aunque sufrió varias censuras, sobre todo en las escenas con contenido sexual o violencia explícita (si acaso, más pronunciadas que en España o Francia, extraño en el caso de Mediaset, muy dada a la apertura de contenido). Sin embargo, el entusiasmo por la saga se mantuvo, y el manga publicado por Star Comics se vendió con un ritmo impresionante, llegando a superar las 250.000 copias por tomo en algunos momentos del auge. El impacto cultural fue tal que incluso se llegaron a organizar eventos oficiales con dobladores, artistas e ilustradores invitados, llenando auditorios enteros con fans de todas las edades (Parini, 2012).



1740



1741



1742

Alemania vivió su propio boom *dragonbolero*, algo más tarde, entre finales de los 90 y principios de los 2000. *Dragon Ball* y *Dragon Ball Z* fueron emitidos en RTL II a partir de 1999, atrayendo a millones de espectadores. El manga, publicado por Carlsen Verlag desde 1997, se convirtió rápidamente en el más vendido del país. En apenas seis años, se habían vendido más de cinco millones de tomos. El estilo de narración, la evolución de los personajes y las secuencias de combate conquistaron a un público amplio, y *Dragon Ball* se situó como la serie de referencia para toda una generación de lectores y televidentes alemanes (Schwarz, 2021).

El fenómeno también tuvo fuerte presencia en **Reino Unido**, aunque con algo más de retraso, si cabe. El anime llegó en los años 2000, especialmente a través de canales como Cartoon Network y Toonami, con doblaje al inglés. Aunque inicialmente hubo cierto recelo por el estilo y la violencia, el atractivo universal de sus personajes y las épicas batallas ganaron terreno entre el público juvenil. El manga, editado por Viz Media en inglés, también circuló ampliamente, aunque fue más consumido a través de las grandes cadenas que por coleccionistas puros (RegularCapital., 2013)



1743

En países como **Portugal, Polonia, Grecia, Bélgica** o los **Países Bajos**, *Dragon Ball* también gozó de una recepción entusiasta. Fue traducido a numerosos idiomas y emitido por cadenas nacionales o regionales, consolidándose como parte del imaginario colectivo europeo. En muchos de estos países, especialmente en Portugal, el doblaje fue una pieza clave del éxito, con canciones adaptadas y voces entrañables que hoy siguen siendo recordadas con nostalgia. En otros, como Grecia o Polonia, aunque con más limitaciones, el fenómeno fue igualmente notorio, con emisiones de los episodios más importantes y la distribución masiva de merchandising y videojuegos (AnimeLand., 2016).

iv. DRAGON BALL EN NORTEAMÉRICA

El viaje de *Dragon Ball* a los Estados Unidos no fue un proceso inmediato, ni siquiera rápido, sino más bien un procedimiento progresivo que fue ganando potencia hasta convertirse en uno de los fenómenos más duraderos y rentables de la historia del anime en el continente. Aunque hoy día parezca imposible imaginarlo, los inicios de Goku y compañía en tierras estadounidenses no fueron precisamente gloriosos.



1744

La primera emisión de *Dragon Ball* llegó en 1989, con una versión muy recortada y editada para el público infantil, de la mano de Harmony Gold. Sin embargo, esta versión fue un fracaso. El doblaje era impreciso, la censura excesiva y los nombres mal traducidos. El resultado: cancelación temprana tras tan solo trece episodios (Baculi, 2020).



1745

Pero la verdadera eclosión llegó a mediados de los años 90, con el estreno de *Dragon Ball Z* en Syndication y más tarde en Cartoon Network, a través del famoso bloque Toonami, a partir de 1998. Esta vez, la distribución corrió a cargo de Funimation, con apoyo de Saban Entertainment, y poco a poco se fue generando una oleada de popularidad que terminó por explotar de forma definitiva. Aunque el doblaje inicial aún arrastraba censuras y adaptaciones discutibles, fue precisamente esa versión (con voces icónicas, efectos de sonido más dramáticos y una banda sonora rockera compuesta por Bruce Faulconer) la que marcó a toda una generación de jóvenes estadounidenses y canadienses.

Dragon Ball Z pronto se convirtió en el programa más visto de Cartoon Network, superando incluso a los superhéroes tradicionales, y posicionando a Goku como el nuevo estandarte del heroísmo. En septiembre de 1999, un episodio de la saga de Cell rompió récords de audiencia con 1,7 millones de espectadores en un solo día, un dato asombroso

para una serie extranjera. Durante años, *Dragon Ball* fue el nombre más buscado en los portales web como Lycos, y su dominio era absoluto en las conversaciones escolares, las mochilas, las carpetas, y las ferias de coleccionismo (New York Post, 1999).



1746

El manga, distribuido por Viz Media, también tuvo una importante acogida. Aunque al principio se publicó en sentido de lectura occidental, más tarde se adoptó el formato japonés, y se convirtió en uno de los títulos más vendidos en Norteamérica. Las ventas superaron fácilmente el millón de copias a lo largo de la primera década de los 2000. Además, el fenómeno traspasó las fronteras del entretenimiento audiovisual: *Dragon Ball* se volvió omnipresente en tiendas de juguetes, videojuegos, tarjetas coleccionables, ropa, y más. De hecho, las cifras combinadas en merchandising, licencias, videojuegos y otros productos relacionados generaron, como hemos dicho anteriormente, más de 3 mil millones de dólares en todo el mundo hasta el año 2000, y una parte significativa de esos ingresos provino del mercado norteamericano.

A pesar de las críticas que recibió por parte de algunos sectores (acusaciones de sexismo, violencia excesiva y falta de madurez en sus personajes), *Dragon Ball* resistió todas las embestidas gracias al respaldo incondicional de sus fans.



1747

Funimation llegó a reeditar la serie sin censura, en DVD y Blu-ray, y más adelante, la saga se relanzó con éxito en plataformas digitales, incluyendo Crunchyroll, Hulu, Funimation Now y Netflix, donde sigue atrayendo a nuevos públicos. Con el regreso de *Dragon Ball Super* en 2015, el fervor alcanzó una nueva generación, y las películas como *Battle of Gods*, *Resurrection F*, *Dragon Ball Super: Broly* y *Super Hero* se convirtieron en éxitos de taquilla en cines estadounidenses y canadienses, con ingresos multimillonarios y entradas agotadas en muchas salas.

Hoy, *Dragon Ball* no es solo una serie querida en Norteamérica. Es parte de su identidad cultural friki, un puente entre generaciones, y el punto de partida de millones de artistas, animadores, y escritores. Desde convenciones como Anime Expo o New York Comic Con, San Diego Comic Con, hasta eventos exclusivos de *Dragon Ball* con dobladores, paneles y estrenos anticipados, la serie se ha consolidado como un fenómeno imperecedero en suelo norteamericano (Gongbonk, 2023).

v. DRAGON BALL EN LATINOAMÉRICA

Si Japón fue el lugar donde *Dragon Ball* nació, Europa y Estados Unidos donde se globalizó, fue Latinoamérica (con México como epicentro emocional y mediático) el lugar donde la serie echó raíces profundas, casi místicas, para convertirse en algo más que un producto de entretenimiento: en una religión laica, un himno cultural.



1748

La llegada del anime a tierras latinas se dio en los años noventa, en plena efervescencia televisiva de canales abiertos. En **México**, *Dragon Ball* se estrenó el 2 de septiembre de 1997 a través del Canal 5 (Televisa), pese a que estaba programada su emisión para el día uno, y desde entonces, el Kamehameha pasó a ser patrimonio nacional. No se emitió el día uno por una ordenanza gubernamental que estuvo a punto de cancelarla completamente. Sin embargo, la acogida fue tan masiva que la emisión se mantuvo durante años sin interrupciones, y cada reemisión arrastraba a nuevas generaciones con la misma fuerza de anterior.

Uno de los ingredientes mágicos fue, sin lugar a dudas, el doblaje latino. Dirigido por José Lavat, Carlos Segundo, Mario Castañeda (Goku adulto) y René García (Vegeta), entre muchos otros talentos, esta versión se convirtió en canon emocional para toda Hispanoamérica. Sus voces no solo se amoldaron perfectamente a los personajes, sino que añadieron matices dramáticos, épicos y hasta filosóficos que elevaron el producto original. A menudo, los diálogos doblados en español latino superan en intensidad al guion japonés, gracias a una sensibilidad particular que conectó con los valores locales.



1749

El fenómeno no fue menor en Sudamérica. En **Argentina**, se emitió por Canal 13 y luego por Magic Kids, convirtiéndose rápidamente en el show más visto de su franja horaria. En **Chile**, TVN se encargó de llevar a Goku a los hogares, y la popularidad fue tal que el final de *Dragon Ball GT* generó un fenómeno mediático similar al de un evento deportivo nacional. En **Perú**, Panamericana Televisión convirtió

la serie en su buque insignia y en **Colombia**, Caracol y Canal 1 disputaban el privilegio de emitirlo. En países como **Venezuela**, **Ecuador** o **Bolivia**, *Dragon Ball* fue un elemento de cohesión social, con barrios enteros reuniéndose frente a la televisión.

El merchandising se disparó en todos los países del área: desde álbumes de figuritas, mochilas y tarjetas hasta videojuegos de dudosa procedencia, todo era válido si tenía el rostro de Goku o la melena dorada de un Super Saiyajin.

Los VHS pasaban de mano en mano como oro en polvo, y los cines explotaban cada nuevo estreno con colas kilométricas, en especial con *La Batalla de los Dioses*, *Resurrection F*, *Broly* y *Super Hero*, que en muchos países del continente superaron incluso a los *blockbusters* de Hollywood en su primer fin de semana.



1750

A nivel social, el impacto fue tal que *Dragon Ball* ha sido citado por líderes de opinión, políticos e incluso sacerdotes. En México, tras el fallecimiento de Akira Toriyama, miles de fans organizaron vigilias espontáneas. En Argentina, las plazas se llenaron de seguidores entonando el "¡EL PODER NUESTRO ES!" del inicio de *Dragon Ball Z*. Y en Chile, el Gobierno tuvo que emitir comunicados pidiendo mesura en las concentraciones callejeras organizadas para ver capítulos finales de la serie en pantallas gigantes (Atomix, 2014).

Hoy, *Dragon Ball* sigue tan vivo como siempre en Latinoamérica. No solo se reemite en televisión y se consume vía streaming en plataformas como Crunchyroll o Netflix, sino que las nuevas generaciones crecen con el mismo fervor que sus padres y hermanos mayores. El doblaje sigue siendo una institución, y los actores de voz son celebridades con giras, paneles y firmas de autógrafos. En convenciones como La Mole (México), Comic Con Argentina, Frikiplaza y Otaku Fest Perú, *Dragon Ball* tiene siempre el puesto de honor. (Huarpe, 2019). (Infobae, 2024).

vi. CENSURA, PROBLEMÁTICA DE CONTENIDOS SEXUALES Y VIOLENCIA



1751



1752



1753

El camino de *Dragon Ball* hacia la universalidad, desde su publicación en 1984 no fue un sendero libre de escollos. Lejos de limitarse a la popularidad masiva y a la proliferación de productos derivados, la obra de Akira Toriyama ha sido también blanco constante de críticas, censuras, ediciones forzadas, demandas judiciales y polémicas mediáticas en distintos países del mundo.

El choque entre los códigos culturales japoneses y los parámetros morales de otras sociedades (particularmente en lo que respecta a la representación de la violencia y el tratamiento del humor sexual) ha sido, sin lugar a dudas, uno de los ejes más conflictivos de su expansión internacional.

En Japón, donde el manga y el anime forman parte del paisaje cultural desde hace décadas, *Dragon Ball* fue consumido sin apenas cortapisas por una audiencia juvenil acostumbrada a los dobles sentidos, la irreverencia y la hipérbole visual. No obstante, cuando la serie comenzó su viaje hacia otros territorios, sobre todo en Occidente, empezaron a levantarse voces críticas. El humor subido de tono en la etapa clásica (con escenas donde Goku inspecciona genitales, donde Bulma exhibe su ropa interior por accidente o donde Muten Roshi protagoniza episodios de acoso cómico) se

1754



1755







1756



convirtió en material sensible para los filtros de las cadenas de televisión. En algunos casos, estos contenidos fueron simplemente eliminados; en otros, modificados digitalmente para ocultar desnudos o alterar diálogos considerados inapropiados.

Uno de los focos más intensos de controversia tuvo lugar en España. A mediados de los años 90, asociaciones como la Asociación en Pro de los Derechos de los Niños pidieron la retirada de la serie de la parrilla televisiva por considerar que fomentaba actitudes sexistas, competitivas y violentas. Telemadrid, Canal Sur y otras autonómicas se vieron forzadas a editar episodios enteros, llegando a recortar hasta siete minutos en un solo capítulo. A pesar de ello, *Dragon Ball* mantuvo un seguimiento multitudinario, con audiencias millonarias, y se convirtió en un símbolo generacional. En la Comunidad Valenciana, por ejemplo, *Bola de Drac* se emitía íntegra y en valenciano en Canal 9, sin apenas censura, lo que propició una auténtica devoción cultural en la región. En otras comunidades, sin embargo, las versiones eran mucho más recortadas, lo que alimentó un debate sobre hasta qué punto era lícito modificar el material original para adecuarlo a los criterios locales (Redondo, 2015).

En Latinoamérica, *Dragon Ball* fue también objeto de fuertes críticas, especialmente en países de mayoría católica donde se denunció su supuesto “contenido demoníaco” y su carga de violencia. En Chile, por ejemplo, se vetó la emisión de ciertos episodios en horarios infantiles. En Argentina, hubo sectores





1757



1758



1759

de la prensa que tachaban la serie de "programa dañino" para el desarrollo infantil. México vivió su propia polémica en los años 2000 cuando varias organizaciones religiosas solicitaron que se revisaran los contenidos de *Dragon Ball Z*. No obstante, el fervor de los fans latinoamericanos fue tal que muchas de estas críticas quedaron ahogadas por el clamor popular y el arraigo que la serie fue ganando en el corazón de los espectadores.

Estados Unidos representa uno de los casos más emblemáticos de adaptación y censura. Cuando *Dragon Ball Z* fue licenciado por Funimation en los años 90, se sometió a una transformación total. Se eliminaron referencias sexuales, se modificaron diálogos con lenguaje suave, se sustituyó la música original por otra de corte más occidental, y se ocultó toda imagen de sangre, golpes excesivos o expresiones faciales demasiado explícitas. Aun así, en 1999, la serie rompió todos los récords de audiencia en Cartoon Network, superando los 1,7 millones de espectadores. Se había transformado en un producto doméstico, moldeado a las exigencias de una cultura audiovisual temerosa de cruzar ciertos límites. Paradójicamente, ese mismo año, el término "Dragon Ball" fue uno de los más buscados en internet en Estados Unidos, y el éxito comercial de su merchandising no hizo sino dispararse (Reddit, 2023).

En otros países, la situación fue más drástica. En Finlandia, la publicación del manga fue



1760



1761



1762



1763

cancelada debido a las protestas por el contenido sexual de sus primeras etapas. En China, aunque la serie alcanzó niveles notorios de popularidad, también fue objeto de censura intermitente en distintas provincias debido a su violencia y a la "actitud rebelde" de sus protagonistas. En algunos países islámicos, *Dragon Ball* ha sido vetado o ha tenido una distribución muy limitada, por no ajustarse a los valores culturales de sus sociedades, especialmente en lo relativo al cuerpo, el género y la representación de fuerzas sobrenaturales que contradicen preceptos religiosos. Incluso en el sudeste asiático, donde *Dragon Ball* ha sido históricamente bien recibido, se han impuesto ciertas restricciones en canales públicos para garantizar su adecuación a la infancia.

Por último, no pueden obviarse las implicaciones judiciales que ha acarreado la serie. Aunque no ha habido condenas explícitas contra sus creadores, sí se han producido juicios mediáticos que cuestionaban la validez ética de emitir ciertos contenidos en franjas protegidas. Se ha debatido en más de una ocasión en tribunales de lo audiovisual sobre la idoneidad de sus escenas en horario infantil, y algunas cadenas se han visto forzadas a reprogramar o cancelar sus emisiones ante la presión mediática o social. *Dragon Ball* ha sido una obra de extremos: adorada y perseguida, celebrada y recortada, emblema de la libertad creativa y símbolo de la transgresión para muchos.

b) El fenómeno social y sus seguidores: Mangakas, otakus y cossplayers




殺

b. EL FENÓMENO SOCIAL Y SUS SEGUIDORES: MANGAKAS, OTAKUS Y COSPLAYERS

El fenómeno de *Dragon Ball* como obra de culto ha propiciado no solo una legión de seguidores, sino también la formación de auténticas escuelas de dibujo, interpretación y narración gráfica que giran en torno a su universo.

Muchos mangakas contemporáneos, tanto profesionales como amateurs, han encontrado en la obra de Toriyama una inspiración que va mucho más allá del entretenimiento: ha sido su punto de partida, su base formativa y, en no pocos casos, su pasarela al éxito. Algunos artistas, como el célebre Toyotaro, comenzaron su trayectoria dentro del mundo del fanmanga (concretamente con *Dragon Ball AF*, un proyecto no oficial que en su día alcanzó enorme difusión internacional) y, gracias a su talento, perseverancia y fidelidad al estilo del maestro, acabaron integrándose oficialmente en la franquicia como dibujante principal del manga de *Dragon Ball Super*.

Toyotaro no es el único ejemplo del fenómeno. En el ámbito internacional han florecido autores que, pese a no tener vínculos directos con la industria japonesa, han creado contenidos de una calidad tan notable que se han ganado un hueco en el imaginario colectivo del fandom. Es el caso del francés Salagir, responsable de *Dragon Ball Multiverse*, una de las historias alternativas más longevas y mejor estructuradas, cuyo universo expandido y rigor narrativo lo han convertido en referencia obligada.

En España, el artista Tablos ha destacado por su capacidad para reinterpretar arcos conocidos con una visión personal y sólida, ganándose el reconocimiento de miles de lectores en todo el mundo, siendo el autor original y el diseñador de los personajes de *Dragon Ball AF*.

JsCandyHell, por su parte, ha sido celebrada por su estilo ágil y expresivo, de gran fidelidad a la estética toriyamesca, a la vez que dotado de una personalidad marcada en obras, por ejemplo, como la de *Rademption*.

Además de estos creadores independientes, no se puede ignorar el talento que ha nutrido al equipo oficial de Akira Toriyama y Toei Animation. A lo largo de las décadas, la franquicia ha contado con animadores y diseñadores que han sabido adaptar, mejorar y expandir el estilo gráfico original, aportando dinamismo y calidad a los episodios más icónicos. Artistas como Tadayoshi Yamamuro, Naotoshi Shida o Masaki Sato, entre otros, han dejado huella en el apartado visual de la serie, siendo capaces de replicar la esencia

de Toriyama hasta hacerla indistinguible, e incluso elevando el acabado visual en algunos momentos clave del anime o las películas (RPP Noticias, 2018).

Este culto compartido entre autor y seguidores, entre creadores consagrados y jóvenes promesas, convierte a *Dragon Ball* no solo en una serie mítica, sino en una plataforma desde la cual se ha nutrido y proyectado buena parte del talento gráfico más influyente del manga actual. Es, sin duda, una cantera inagotable de creatividad.

El universo *otaku* en torno a *Dragon Ball* no solo ha resistido el paso del tiempo, sino que ha evolucionado hasta convertirse en una auténtica subcultura con estructura propia y un alcance verdaderamente global. Lo que comenzó como una pasión juvenil por una serie de animación se ha transformado en un fenómeno sociocultural consolidado, donde los seguidores se agrupan en comunidades organizadas, tanto físicas como virtuales, generando contenidos, intercambiando teorías, compartiendo ilustraciones y manteniendo un debate constante sobre el presente, pasado y futuro de la obra.

En Japón, país de origen del término *otaku*, este tipo de seguidores se agrupan en *circles* (grupos de fans que editan sus propios *dojinshi* (fanzines) y participan activamente en eventos como el Comiket de Tokio, el mayor encuentro de autoedición del mundo, donde los materiales relacionados con *Dragon Ball* ocupan un lugar de honor desde hace décadas. Además, se organizan reuniones temáticas, proyecciones especiales y exposiciones itinerantes oficiales, muchas veces con la implicación directa de Shueisha o Toei Animation. En Akihabara o Nakano Broadway, barrios santuarios del merchandising, no es extraño encontrar tiendas enteramente dedicadas a la franquicia, gestionadas por coleccionistas de largo recorrido o empleados cuya devoción va más allá de lo profesional (Hijazi, 2024).

En occidente, este fenómeno se replica adaptado a los hábitos culturales de cada país. En España, por ejemplo, la comunidad *otaku* de *Dragon Ball* floreció a partir de los años 90, impulsada por el éxito televisivo de la serie y por revistas especializadas como *Dokan* o *Minami*, que ofrecían reportajes, teorías y acceso a materiales inéditos en nuestro idioma. Hoy día, redes sociales como Twitter/X, YouTube, Instagram, Reddit, TikTok y especialmente Discord han tomado el relevo, convirtiéndose en los nuevos foros de debate, análisis y fanatismo. Allí, los usuarios no solo comparten información, sino que se organizan para asistir a eventos, comprar juntos ediciones exclusivas, colaborar en *fanprojects* y mantener vivas teorías argumentales con una pasión digna de académicos. Hay servidores enteros dedicados solo a analizar *Dragon Ball Daima* o comparar doblajes

regionales, otros enfocados exclusivamente a videojuegos como *Dragon Ball Legends* o *FighterZ*, e incluso comunidades donde se desarrollan universos paralelos (*fanversos*) completos. (Ares Informática, 1997–2008).

Además, los *otakus* más comprometidos organizan encuentros presenciales, a menudo en convenciones como el *Japan Weekend Madrid, Salón del Manga de Barcelona*, *Salón del Manga de Valencia*, o eventos de gran escala internacional como el *Comiket* de Tokio, *Japan Expo* en París, *Anime Expo* en Los Ángeles o *Comic-Con* en San Diego, que pasaremos a desarrollar seguidamente. En estas ferias no solo se homenajea la obra de Toriyama, sino que también se ofrecen concursos de cosplay, charlas sobre la evolución narrativa, proyecciones exclusivas, venta de ediciones limitadas y hasta torneos de videojuegos. Muchos de los asistentes lo hacen caracterizados como sus personajes favoritos, en un despliegue visual que mezcla nostalgia con devoción. El fenómeno trasciende edades: lo mismo encontramos a adultos que crecieron con la serie como a nuevas generaciones que han descubierto *Dragon Ball Super* o *Super Hero* como si fuese una novedad.



1764

La **Japan Weekend Madrid** se ha consolidado como uno de los mayores eventos de cultura japonesa y entretenimiento asiático en España, y, sin duda, en uno de los epicentros anuales del fenómeno otaku en el país. Celebrada en el recinto ferial de IFEMA desde hace varias ediciones, esta convención congrega cada año a decenas de miles de asistentes (llegando a superar los 60.000 visitantes en sus ediciones más multitudinarias) que peregrinan hasta la capital para sumergirse durante un fin de semana completo en un

universo de anime, manga, videojuegos, música, cosplay, cultura tradicional y, por supuesto, todo lo relacionado con *Dragon Ball*.

Su origen se remonta a 2009, como un evento modesto con pretensiones de dar voz a la creciente comunidad de amantes del anime y el manga, en un país donde la influencia japonesa había calado profundamente desde los años 90. Con el paso del tiempo, Japan Weekend no solo creció en tamaño, sino también en ambición, calidad y programación, convirtiéndose en un fenómeno itinerante con ediciones en varias ciudades (Barcelona, Bilbao, Valencia, Granada...), pero siendo la edición madrileña la más emblemática, extensa y visitada.

La Japan Weekend Madrid es un festival multidisciplinar, con múltiples pabellones y escenarios temáticos. A lo largo del recinto se distribuyen zonas de conciertos de J-pop, K-pop y anisongs, espacios dedicados al *cosplay* profesional (con concursos que otorgan acceso a certámenes internacionales como el *World Cosplay Summit* o el *EuroCosplay*), torneos de videojuegos, proyecciones, talleres de artes marciales y escritura japonesa, así como una amplísima zona comercial, donde pueden encontrarse desde figuras exclusivas hasta ediciones limitadas de mangas, reproducciones de katanas, merchandising oficial y tesoros ocultos para los coleccionistas más exigentes.

Dragon Ball ocupa, edición tras edición, un lugar privilegiado. Ya sea a través de stands oficiales, exposiciones de ilustraciones y portadas originales, competiciones de *cosplay* con Gokus, Vegetas, Cells y Majin Bus entre el público, mesas redondas sobre el fenómeno de Toriyama o actividades relacionadas con videojuegos como *FighterZ*, *Kakarot* o *Xenoverse*, su presencia es constante. Además, algunos años, los organizadores han traído invitados internacionales vinculados con la franquicia: ilustradores, doblad ores (como los actores de voz del doblaje catalán, valenciano o castellano), youtubers especializados, cosplayers reconocidos o expertos que imparten charlas monográficas sobre *Dragon Ball* y su impacto cultural.

Una característica única de la Japan Weekend es su capacidad para reunir a fans de todas las generaciones: desde los veteranos que crecieron viendo la serie en TV3, Canal 9 o Telecinco, hasta los más jóvenes que han conocido *Dragon Ball Super* o las películas recientes como *Super Hero*. Para muchos, el evento no es solo una cita para el ocio, sino una experiencia emocional que los conecta con sus recuerdos, pasiones y comunidades de afinidad.

La relevancia económica del evento no es menor: solo en la edición de 2023, se estima que generó un impacto económico en la ciudad superior a los 4 millones de euros, tanto

por venta directa como por turismo, hostelería y transporte. Cada año atrae también a medios de comunicación, marcas, editoriales y distribuidoras interesadas en promocionar sus productos ante un público apasionado y fiel.

Encontramos que la Japan Weekend Madrid es mucho más que una convención: es un altavoz para la cultura japonesa en España, un espacio de convivencia otaku, un homenaje viviente a iconos como *Dragon Ball* y, sobre todo, un ritual colectivo donde miles de personas se reencuentran, año tras año, con lo que más les gusta... y con quienes sienten como iguales. (Japan Weekend Madrid, 2025).



1765

Si la Japan Weekend de Madrid es el corazón efervescente del fandom emergente, **el Salón del Manga de Barcelona** es la catedral veterana, el lugar de peregrinación por excelencia para generaciones enteras de otakus, coleccionistas, artistas, mangakas, lectores, curiosos y, por supuesto, fieles devotos de *Dragon Ball*. Organizado por FICOMIC, esta convención nació en 1995, y desde entonces se ha convertido en uno de los eventos de cultura japonesa más grandes de Europa, con una evolución tan vertiginosa como la de Goku a lo largo de las sagas.

En su primera edición apenas alcanzó los 3.000 asistentes, pero para la actualidad, el Salón del Manga (rebautizado en los últimos años como Manga Barcelona) supera habitualmente los 160.000 visitantes durante sus cuatro días de duración, convirtiendo el recinto de Fira Barcelona Montjuïc en un templo al que acuden apasionados desde todas las comunidades autónomas e incluso desde fuera de España.



1766

Este evento se celebra habitualmente a finales de octubre o principios de noviembre, y su programación es una auténtica odisea de actividades que van desde exposiciones exclusivas de arte manga, hasta conciertos, talleres gastronómicos japoneses, clases de idioma, proyecciones de cine, torneos de videojuegos, áreas de cultura tradicional y, cómo no, una descomunal zona comercial donde el merchandising de *Dragon Ball* ocupa siempre un lugar destacado: figuras de coleccionista, ediciones especiales de manga, pósters, camisetas, maquetas, peluches, y prácticamente cualquier objeto imaginable relacionado con Goku y compañía.

Lo más característico del Manga Barcelona es su papel como punto de encuentro intergeneracional, donde padres que vivieron el fenómeno de los 90 en *TV3* o *Canal Sur* llevan a sus hijos pequeños disfrazados de Gotenks o Trunks del futuro. También es habitual que los cosplayers organicen macroencuentros temáticos, destacando entre ellos los de personajes de *Dragon Ball*, con decenas de Piccolos, Tenshinhans o Androide 18 reunidos en un mismo espacio.

A lo largo de los años, el salón ha contado con figuras internacionales vinculadas a la franquicia, como ilustradores de *Toei Animation*, diseñadores de videojuegos (*Budokai*, *Xenoverse*, *FighterZ*), mangakas y guionistas invitados por Planeta Cómic (editora del manga en España desde los años 90). Además, se han celebrado exposiciones exclusivas dedicadas a Akira Toriyama, con paneles originales, bocetos inéditos, y reediciones de portadas míticas. En algunas ediciones, se han organizado estrenos simultáneos en cines del evento, como ocurrió con *Dragon Ball Super: Broly* o *Super Hero*, creando una atmósfera eléctrica entre los asistentes.

Desde un punto de vista económico, el impacto del Salón del Manga es enorme: genera decenas de millones de euros en ventas directas e indirectas en la ciudad condal, impulsa el turismo especializado y convierte a Barcelona, durante una semana al año, en la capital europea del manga. En paralelo, se desarrollan ciclos académicos, conferencias universitarias y encuentros editoriales que posicionan al manga japonés como un elemento con valor cultural propio. (FICOMIC, 2025).

Dragon Ball, como no podía ser de otra manera, es el estandarte incuestionable. Es el primer manga para muchos, la puerta de entrada a la cultura japonesa, el ídolo común de generaciones enteras que se reconocen entre risas, auras de energía, kamehameha improvisados y camisetas de Capsule Corp. En los paneles, en los puestos de firmas, en los concursos de trivia, en los photocalls... Goku y sus amigos siempre están presentes.



1767

Si Barcelona es la catedral y Madrid el crisol vibrante del fenómeno otaku nacional, Valencia se alza como el escenario donde el **Salón del Manga de Valencia** (también conocido como Heroes Manga Valencia o, más recientemente, dentro del marco de Dreamhack y eventos organizados por Valencia Comic Fest) ha crecido hasta convertirse en un punto de encuentro imprescindible para los seguidores del manganime, especialmente para aquellos cuyo corazón late al ritmo de un *kamehameha*. En la Feria de Valencia, año tras año, se reúnen miles de asistentes (más de 30.000 visitantes en sus ediciones más concurridas) en un ambiente cálido, cercano y enérgico.

Nacido a la sombra de los grandes eventos nacionales, el Salón valenciano ha sabido construir su propia identidad, con un firme apego a la cultura otaku de la Comunidad Valenciana, que tiene uno de los legados más antiguos y sólidos del país. No en vano, *Bola de Drac* fue un fenómeno de masas gracias a su emisión, íntegra y en valenciano, en la mítica Canal 9 desde 1990, y eso se palpa, se respira, se percibe en el ambiente: aquí se habla con devoción de Goku, Vegeta y compañía desde hace más de tres décadas. El vínculo es emocional, generacional y profundamente enraizado.



1768

El Salón del Manga de Valencia ofrece una programación variada y siempre vibrante: concursos de cosplay, proyecciones, conferencias sobre anime, talleres de dibujo, exposiciones de arte manga, conciertos de J-Pop y K-Pop, y, por supuesto, una zona comercial con puestos repletos de figuras, merchandising, ediciones especiales de manga y rarezas que hacen las delicias de los coleccionistas. En ese entorno, *Dragon Ball* es una religión. Siempre hay cosplayers de Piccolo, Gohan o el Androide 17; siempre se cuela una versión regional del Maestro Mutenroshi, o niños disfrazados de Goku pequeño con bastón mágico incluido. No es solo una moda: es una herencia.

El impacto económico, aunque más modesto que el de Barcelona, no es desdeñable. Contribuye notablemente al tejido cultural de la ciudad, con especial repercusión en la industria del entretenimiento, los comercios especializados, las editoriales de manga y los sectores turísticos y hosteleros. Cada edición cuenta con la participación de autores

invitados, dobladores, youtubers especializados y creadores de contenido otaku, atrayendo público de toda la región levantina y más allá.

Además, en los últimos años ha habido una marcada voluntad por internacionalizar el evento y convertirlo en un escaparate cultural más allá del manga. Esto ha dado paso a colaboraciones con instituciones japonesas, talleres de caligrafía, gastronomía nipona, y exhibiciones de disciplinas como el kendo o la ceremonia del té.

Pero lo más importante es el espíritu. El Salón del Manga de Valencia no solo rinde homenaje a *Dragon Ball*, sino que lo vive, lo celebra y lo honra con una naturalidad que solo se alcanza cuando una obra ha sido parte esencial de tu infancia, tu juventud y tu identidad cultural. Aquí no hay distancias entre generaciones: hay un idioma común que se habla con energía y orgullo. Y ese idioma se llama Toriyama.

(Salón del Cómic de Valencia, 2025).

España entera, de norte a sur, de este a oeste, vibra con el eco del *kamehameha*. Y si bien Valencia, Madrid o Barcelona son las metrópolis otaku por excelencia, no se puede entender el fenómeno *Dragon Ball* sin poner la lupa en otras ciudades que, con eventos potentes y carismáticos, han consolidado auténticos santuarios culturales para los amantes del manganime. Son escenarios donde se alza el espíritu de Toriyama entre pancartas, cosplay y figuras de colección; donde el fan se convierte en feligrés y el salón, en catedral.



1769

Comenzando por Alicante, la ***Alicante Manga*** (también conocida en otras ediciones como *FicZone Alicante* o *Alicante OtakuFest*) ha sabido construir un espacio vibrante

para los fans. Con ediciones que han rozado los 20.000 asistentes, se celebra habitualmente en el Instituto Ferial Alicantino (IFA) y cuenta con la complicidad del buen clima y el fervor de la comunidad local. *Dragon Ball*, como era de esperar, tiene presencia central, con zonas de exposición, concursos de cosplay centrados en el universo Saiyajin y puestos comerciales donde se pueden encontrar primeras ediciones del manga, *fanarts*, e incluso talleres para aprender a dibujar al estilo Toriyama. (JW, 2025).



1770

En **Sevilla**, el referente principal es el **Mangafest**, uno de los mayores festivales de entretenimiento y cultura asiática del sur de España. Celebrado en el Palacio de Congresos y Exposiciones de Sevilla (FIBES), ha superado los 80.000 asistentes en sus mejores ediciones. Allí, *Dragon Ball* es omnipresente: desde torneos de videojuegos como *Budokai Tenkaichi* o *FighterZ*, hasta mesas redondas sobre el legado de la serie, pasando por invitados que han dado voz a personajes legendarios del doblaje en castellano. No es raro encontrarse a Goku compartiendo espacio con Naruto y Tanjiro en los pasillos, mientras en una sala anexa alguien intenta doblar la voz de Freezer ante una audiencia entregada. (Mangafest Sevilla, 2025).



1771

Málaga, por su parte, **acoge el Gamepolis**, que aunque nace desde el mundo del videojuego, ha ido abrazando con fuerza todo el universo otaku. En el Palacio de Ferias y Congresos de Málaga, *Dragon Ball* tiene tribuna preferente, especialmente en su faceta lúdica: campeonatos, speedruns, figuras y estatuillas de edición limitada, réplicas de espadas de Trunks o del báculo sagrado. Con más de 60.000 asistentes en sus últimas ediciones, se ha convertido en punto clave para los fans andaluces. (Gamepolis, 2025).



1772

En el norte, Bilbao marca territorio con el **Salón del Manga de Bilbao** (ahora rebautizado dentro del *Japan Weekend Bilbao*), una cita que ha ido ganando peso, hasta llegar a cifras superiores a los 15.000 visitantes. Celebrado en el BEC (Bilbao Exhibition Centre), combina cultura japonesa con el impacto de franquicias como *Dragon Ball*, que gozan de una enorme base de seguidores en Euskadi. Cosplays cuidados hasta el último detalle, debates sobre el final de Super o el impacto del fallecimiento de Akira Toriyama son temas de conversación recurrentes. (JW B, 2025).

1773



No podemos dejar fuera ciudades como **Granada con su *FicZone***, que reúne miles de asistentes en el recinto ferial con una programación mimada; Zaragoza, que con su ***Salón del Manga y Cultura Japonesa de Zaragoza*** en la Sala Multiusos del Auditorio ha ido creciendo año a año; o **Valladolid con su *Salón del Cómic y Manga***, que atrae a un público joven y vibrante, devoto del universo Z y conocedor profundo de cada arco de *Super* o de las OVA clásicas. (Ficzone, 2025). (Ultimatemanga, 2025). (SCZ, 2025).

A nivel internacional, como hemos destacado, existen eventos que multiplican exponencialmente los ya célebres y populosos nacionales.

1774



Con más de 750.000 asistentes en sus mejores ediciones, el **Comiket de Tokio** no es solamente una convención: es un fenómeno sociocultural de dimensiones colosales, donde lo amateur se funde con lo profesional, y lo comercial con la pasión más genuina. Desde su fundación en 1975, este evento ha crecido exponencialmente, convirtiéndose en el mayor mercado de *dojinshi* (revistas autopublicadas) del mundo. Y, cómo no, *Dragon Ball* ha tenido siempre una posición privilegiada en este epicentro creativo. No hay edición del Comiket en la que no haya decenas, si no cientos, de *fanmanga* dedicados a Goku, Vegeta, Freezer, Broly, Bardock o Trunks. Y muchos de esos *dojinshi*, por cierto, han servido de cantera para que Toyotaro , actual dibujante oficial de la franquicia, saltase al radar de Shueisha gracias a su obra *Dragon Ball AF*, nacida en este entorno.



1775

En el Comiket, se pueden encontrar desde versiones alternativas de combates famosos (como Goku contra Jiren con otros finales) hasta reinterpretaciones románticas, dramáticas o de humor absurdo dentro del universo *Dragon Ball*. Además, abundan los cosplays de altísima calidad, con Gokus en Ultra Instinto, Vegetas en modo Ego y Kaio-Shin con trajes perfectamente acabados, paseándose por los pabellones abarrotados de público. Pero no solo se trata de *fandom* en bruto: las editoriales como Shueisha aprovechan estos eventos para sondear tendencias, estudiar el impacto del universo de Toriyama y detectar nuevos talentos. Muchas de las ideas y giros visuales de artistas independientes han terminado, con el tiempo, filtrándose en proyectos oficiales.

El Comiket es la Meca del fan japonés, y dentro de ese crisol de creatividad, *Dragon Ball* sigue brillando como una de las joyas indiscutibles de la corona. Ninguna otra saga ha logrado un equilibrio tan fuerte entre lo oficial y lo alternativo, entre lo canónico y lo *fanmade*, entre el recuerdo y la constante renovación. Y Comiket es el corazón que bombea vida a esa dualidad mágica. (COMIKET, 2025).



1776

Ubicado en el recinto Parc des Expositions de Paris-Nord Villepinte, la **Japan Expo de Paris** atrae regularmente a más de 250.000 visitantes en sus ediciones más multitudinarias, con cifras que compiten de tú a tú con gigantes como el Comiket o la Anime Expo. Este evento no solo ha sido un punto de encuentro para los fans, sino que ha servido también como plataforma de expansión internacional para franquicias japonesas, y *Dragon Ball* es una de las estrellas absolutas desde sus primeras ediciones.

El universo creado por Akira Toriyama cuenta con su propio espacio habitual, ya sea mediante stands oficiales de Toei Animation, Shueisha, Bandai o Crunchyroll, o a través de paneles temáticos, exposiciones, firmas de autores, proyecciones exclusivas, torneos



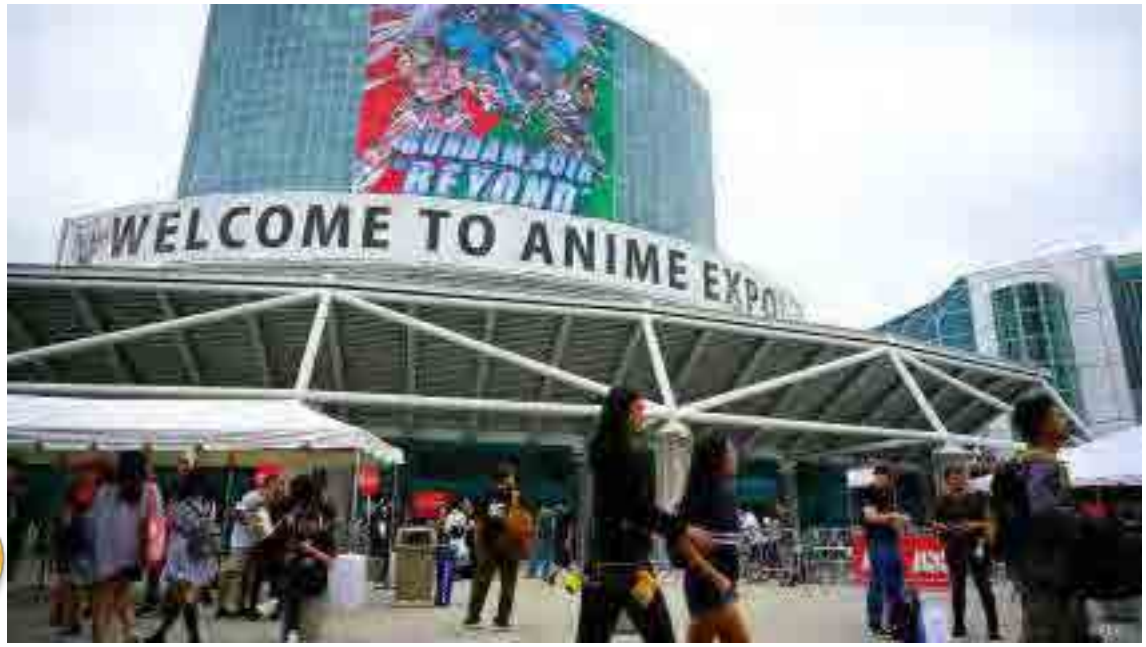
1777

de videojuegos y exhibiciones de figuras de colección y *fanart*. Algunas ediciones incluso han contado con homenajes directos a Toriyama y retrospectivas de la evolución del manga y el anime de *Dragon Ball*, con materiales exclusivos traídos directamente desde Japón.

Además, la Japan Expo es también un hervidero de cosplayers profesionales y amateurs que lucen sus mejores galas inspiradas en Goku, Vegeta, Broly, Beerus o Jiren. Algunos de los concursos de cosplay han contado con actuaciones coreografiadas basadas en combates memorables de la serie. No es raro ver incluso a familias enteras disfrazadas como la dinastía Son.

Otro detalle relevante es que esta feria acoge a creadores de todo el continente: fanmangakas franceses como Salagir (autor de *Dragon Ball Multiverse*, uno de los proyectos *fan* más longevos y exitosos de la historia) tienen su espacio garantizado cada año, y presentan novedades con miles de seguidores haciéndoles cola para la firma. Así, la Japan Expo fusiona lo oficial con lo fanmade, y demuestra que el legado de *Dragon Ball* ha arraigado con fuerza propia en Europa, especialmente en Francia, país donde el manga y el anime tienen una de sus comunidades más apasionadas del mundo.

La Japan Expo de París es el principal bastión de *Dragon Ball* en Occidente, un lugar donde la obra de Toriyama es reverenciada como parte de la cultura popular contemporánea, no solo japonesa, sino global. (Japan Expo Paris, 2025).



1778

La **Anime Expo de Los Ángeles**, conocida popularmente como AX, es el evento de cultura japonesa más importante de Norteamérica y uno de los más grandes del mundo, junto con el Comiket de Tokio y la Japan Expo de París. Organizada por la Society for the Promotion of Japanese Animation (SPJA), se celebra anualmente desde 1992 y ha convertido el *Los Angeles Convention Center* en una auténtica meca para los amantes del anime, el manga, los videojuegos japoneses y, cómo no, *Dragon Ball*. Con más de 300.000 asistentes acumulados durante sus jornadas más recientes, la Anime Expo no es solo un punto de reunión para fans, sino también una cita obligada para productoras, editoriales, estudios, dobladores, artistas y empresas de merchandising. En cada edición, *Dragon Ball* cuenta con una presencia imponente, al ser una de las franquicias más queridas, longevas y rentables del sector.



1779

A lo largo de los años, la AX ha acogido estrenos mundiales de capítulos o películas de *Dragon Ball*, como ocurrió con *Dragon Ball Super: Broly* (2018), donde los propios Sean Schemmel (voz de Goku en inglés) y Christopher Sabat (Vegeta y Piccolo) ofrecieron paneles y encuentros con los fans. El ambiente se electrificó cuando se proyectaron tráilers inéditos o se revelaron nuevas líneas de productos oficiales de Bandai, Tamashii Nations o Funimation (ahora Crunchyroll). En muchas ediciones, Toei Animation ha dispuesto stands temáticos inmersivos, recreando escenarios icónicos como el Torneo de Poder o la Capsule Corporation.

Pero más allá de los espacios comerciales y los paneles de industria, la comunidad fan brilla con luz propia. Los concursos de cosplay reúnen cada año a centenares de participantes disfrazados como personajes de la franquicia, desde los más clásicos (como Goku niño o Tao Pai Pai) hasta versiones más elaboradas como el Ultra Instinto, Cell Max o incluso personajes *fanmade*. También es común encontrar paneles dedicados a fan theories, doblaje, historia de la franquicia o retrospectivas del legado de Akira Toriyama, con ponentes académicos, influencers y youtubers especializados.



1780

Uno de los atractivos singulares de la Anime Expo es la presencia constante de artistas occidentales y asiáticos que han trabajado en *Dragon Ball* en alguna de sus muchas encarnaciones (videojuegos, animación o cómics), así como creadores emergentes que rinden homenaje a la serie con obras originales. En el Artist Alley, los pasillos están llenos de fanarts, pósters, camisetas y cómics alternativos que mantienen vivo el espíritu de la serie desde nuevas perspectivas.

La Anime Expo de Los Ángeles representa el corazón pulsante del fandom estadounidense e internacional de *Dragon Ball*, un lugar donde la nostalgia, la actualidad y la pasión se funden en una experiencia que celebra no solo el legado de Toriyama, sino su impacto imperecedero en la cultura pop global. (AX, 2025).



1781

La **San Diego Comic-Con International**, más conocida simplemente como Comic-Con de San Diego, es el evento de cultura pop más importante y mediático del mundo. Nacida en 1970 como una convención modesta centrada en los cómics, ha evolucionado hasta convertirse en un gigantesco escaparate de todo lo relacionado con el entretenimiento: cine, televisión, videojuegos, literatura fantástica, cómic occidental, manga, anime y cultura *geek* en general.

A pesar de su raíz profundamente estadounidense y superheroica, la Comic-Con ha abierto sus puertas de par en par al anime japonés, y dentro de este nicho, Dragon Ball ha tenido una presencia cada vez más destacada, especialmente en los últimos años, con el relanzamiento de la franquicia a través de *Dragon Ball Super*, sus películas canónicas y su expansión global.

Toei Animation, junto con Bandai, Crunchyroll y otras marcas asociadas, suele disponer de stands inmersivos y gigantescos en los que los fans pueden sacarse fotos con réplicas a escala de Shenlong, la cápsula de viaje saiyajin o incluso recreaciones del torneo de artes marciales. También han montado experiencias VR, paneles con artistas y proyecciones exclusivas.

En 2018, por ejemplo, durante el auge de *Dragon Ball Super: Broly*, la convención sirvió como plataforma de lanzamiento mundial del primer tráiler oficial, lo que generó una expectación enorme en redes y medios. Los paneles contaron con las voces inglesas del reparto principal, diseñadores de personajes, productores y ejecutivos de Toei y

Funimation. El hype fue tan monumental que medios generalistas como CNN, The Guardian o Variety dedicaron espacio al fenómeno *Dragon Ball*.

Además, el merchandising exclusivo de Dragon Ball es un gran reclamo en cada edición. Figuras limitadas, ediciones especiales de mangas o artbooks, y camisetas que solo se venden durante esos días convierten la Comic-Con en un paraíso para los coleccionistas. En ocasiones, se han presentado prototipos de videojuegos de la saga, como *Dragon Ball FighterZ* o *Kakarot*, que han podido probarse en primicia.



1782

La Comic-Con de San Diego reúne a más de 135.000 asistentes cada año, con más de 2 millones de personas siguiéndola online a través de redes sociales y plataformas de streaming. Es una oportunidad única para que *Dragon Ball*, como obra de culto global, consolide su posición no solo como manga y anime, sino como parte del entramado de la cultura pop internacional, compartiendo espacio con gigantes como Marvel, Star Wars o Harry Potter.

En definitiva, la Comic-Con de San Diego ha dejado de ser un evento ajeno al anime para convertirse en uno de sus mayores escaparates occidentales, y *Dragon Ball* brilla allí como uno de los referentes incuestionables del medio. Un símbolo más del impacto cultural sin fronteras que ha tenido la obra de Akira Toriyama. (COMIC-CON, 2025).

El cosplay, nacido como subcultura japonesa y convertido hoy en fenómeno global, es una forma de arte que trasciende el disfraz y permite a miles de personas encarnar a sus personajes favoritos con pasión, creatividad y destreza técnica, y entre todas las franquicias, Dragon Ball ha sido históricamente una de las más icónicas y representadas en este ámbito. Desde los años 90 hasta la actualidad, sus personajes (con diseños reconocibles, poderosos y emocionales) han inspirado a generaciones enteras de cosplayers, desde Goku, Vegeta o Trunks hasta Bulma, Androide 18 o Majin Bu en todas sus formas, apareciendo en convenciones internacionales, pasarelas, redes sociales y concursos de alto nivel como el World Cosplay Summit o el EuroCosplay Championship. La facilidad con la que sus personajes pueden identificarse, sumada a la complejidad visual de algunas transformaciones y trajes, ha dado lugar tanto a representaciones accesibles para principiantes como a auténticas obras de ingeniería textil y corporal para expertos. Más allá de la caracterización, el cosplay de Dragon Ball es también un fenómeno social que une a personas de todas las edades, géneros y condiciones, permitiendo homenajes personales, reinterpretaciones y performances que llevan el universo de Toriyama del papel y la pantalla al mundo real, convirtiendo al fan en creador, al admirador en intérprete, y validando que esta obra no solo se ve, se lee o se colecciona, sino que se vive. (Worldcosplaysummit, 2025).



1783



1784



1785

(Eurocosplay, 2025)



1786

Los cosplay, en general, son de todos los tipos. En ocasiones los resultados de los trabajos artesanales de confección del disfraz y maquillaje son sencillamente espectaculares, mientras que otros son ridículos, hasta caer en lo cómico (a veces, de manera intencionada y otras, por no dar la creación para más).

En las convenciones, como se ha visto, realizan concursos para aquellos que quieran inscribirse, con premios y reconocimiento para los mejores cosplay y, en no pocas veces, incluso premios para los peores disfraces, o los más estrafalarios.

i. SITUACIÓN ACTUAL VS. SITUACIÓN ORIGINAL

En sus orígenes, el fenómeno otaku estuvo marcado por una fuerte carga de estigmatización social. A lo largo de los años 80 y 90, tanto en Japón como en el resto del mundo, ser otaku era sinónimo de rareza, aislamiento o, incluso, inmadurez. Quienes mostraban abiertamente su entusiasmo por series como *Dragon Ball*, *Sailor Moon* o *Evangelion* eran a menudo tildados de "frikis" o "bichos raros", excluidos de los círculos sociales más convencionales y considerados obsesivos por su afición.

Sin embargo, con la expansión de internet, la globalización cultural y el crecimiento de los medios digitales, la comunidad otaku comenzó a organizarse, ganar visibilidad y, sobre todo, a demostrar su creatividad y compromiso. A partir de los años 2000, el fenómeno dejó de estar relegado a lo marginal y fue adquiriendo cada vez más reconocimiento social: nacen eventos multitudinarios, los cosplayers desfilan en convenciones internacionales, los youtubers y creadores de contenido especializados cosechan millones de seguidores, y los productos relacionados con el anime mueven cifras millonarias en merchandising y licencias. Hoy en día, el término "otaku" ha sido en parte resignificado: lejos de ser un insulto, se convierte en símbolo de identidad cultural y tribu global, capaz de unir a personas de todas las edades y países bajo un mismo idioma visual y narrativo. Series como *Dragon Ball*, pionera en este proceso, han sido esenciales en esa transición: de afición minoritaria a fenómeno respetado, que ha conseguido reconocimiento académico, artístico y social. En la actualidad, ser otaku puede suponer incluso un prestigio dentro del mundo de la ilustración, la animación o el entretenimiento, con fans que se convierten en artistas, guionistas o productores, y que demuestran que el fervor fan, bien canalizado, puede convertirse en una verdadera fuerza cultural.

El *otaku* de *Dragon Ball* ha evolucionado en paralelo a la franquicia, pero nunca se ha desligado de sus raíces. Es un fan que consume, crea, analiza, debate, viste, colecciona y celebra cada pequeña novedad como si fuera un acontecimiento histórico. Es la encarnación viva del culto contemporáneo a una obra que ha sabido trascender el papel y la pantalla para convertirse en una forma de identidad compartida.

(Menkes, 2012).

c) Merchandising





c. MERCHANDISING

El **merchandising de *Dragon Ball*** es, sin duda, uno de los pilares que ha sostenido su inmenso éxito comercial y cultural a lo largo de casi cuatro décadas. Desde sus inicios, cuando el manga comenzaba a ganar popularidad en *Weekly Shonen Jump* a mediados de los años 80, la maquinaria del producto derivado se puso en marcha con una rapidez asombrosa. Lo que al principio eran simples figuras de acción, cromos o camisetas, pronto se transformó en un imperio de licencias que abarca desde videojuegos, líneas completas de ropa, coleccionables de alta gama, artículos escolares, electrodomésticos temáticos, hasta colaboraciones con grandes marcas.

1787





1788

El punto de inflexión se produjo a finales de los 80 y principios de los 90, coincidiendo con la emisión de *Dragon Ball Z*, cuando la serie rompió fronteras y se convirtió en fenómeno mundial. En Japón, la línea de figuras *Soft Vinyl* y los videojuegos de Famicom se vendían por millones, mientras que en Europa y América Latina comenzaron a surgir productos adaptados a sus respectivos mercados, desde álbumes de cromos y carteles hasta muñecos articulados y disfraces. En Estados Unidos, con la llegada de la serie a Cartoon Network a finales de los 90, se produjo una verdadera explosión comercial: se calcula que sólo en el periodo entre 2000 y 2008, *Dragon Ball* generó más de 3.000 millones de dólares en ventas de merchandising.

1789



Con el regreso de la franquicia a través de *Dragon Ball Super* en 2015, el fenómeno vivió un renacimiento espectacular. El merchandising se modernizó: figuras de edición limitada como las de *SH Figuarts*, modelos de resina de alto coste, colaboraciones con marcas de moda urbana y hasta joyería inspirada en las Esferas del Dragón. Sólo en 2023, *Dragon Ball* generó más de 157 millones de dólares en ingresos

por concepto de licencias y productos asociados, manteniéndose como una de las franquicias más rentables de Toei Animation y Bandai Namco. El mercado se ha expandido tanto que existen ferias dedicadas exclusivamente a la venta de merchandising oficial, y canales de YouTube que giran exclusivamente en torno a su unboxing, valoración y coleccionismo.

1790



1791



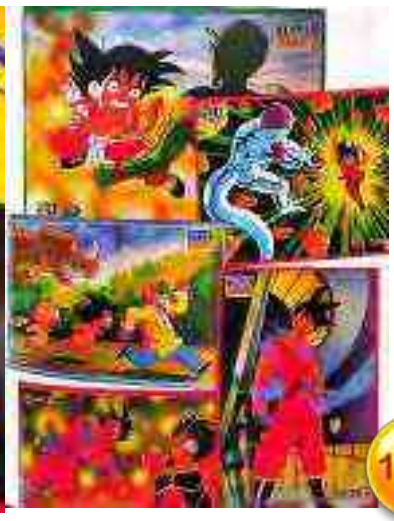


1792

En el caso de España, gran parte del merchandising que existía era doméstico, de fabricación o licencia española (quiere decir, en muchos casos… inexistente), puesto que todavía no existía el fenómeno boyante del actual comercio internacional globalizado. Productores de alimentación, como Matutano, Danone o Panrico, en 1992, promocionaban en los paquetes de sus snacks regalos que tenían como protagonistas a Goku y sus amigos. Se coleccionaban varias pegatinas que, además, brillaban en la oscuridad para, intercambiando los cartoncillos traseros, obtener una figurita de goma de borrar de *Dragon Ball*.

1793





1794



1795

Revistas como Pronto o Teleindiscreta publicaban posters o adhesivos con ilustraciones de Dragon Ball, a la vez que promocionaban la emisión de la serie en las distintas cadenas autonómicas, también en 1992 (Flores, 2023).



1796



1797

Sin embargo, aunque no se trataba de productos oficiales, circularon antes y durante la venta de este merchandising una joya para todo niño que, además, se mercadeaba y coleccionaba en los recreos de los colegios: Las fotocopias. No se sabía de dónde habían surgido, pero lo cierto es que circulaban como la pólvora en carpetas azules de cartón, normalmente de la marca *Papier*, y valían, al precio del tráfico entre los chavales, a duro (cinco pesetas) por fotocopia.



1798

En 1992 surgió una colección de cromos, tras la publicación del manga de Planeta DeAgostini, que resultó una verdadera fiebre entre la infancia. Las fotocopias dejaron de venderse, pasando a ocupar un lugar de honor en la colección de cada niño o niña, para centrar todo el esfuerzo económico en reunir los cinco duros necesarios para comprar un sobre de estos cromos: Las *Target Cards* de Ediciones Este. Los dibujos eran de malísima

1799



calidad, aunque visualmente muy superiores a las fotocopias. Estaban numerados, los colores y nombres de los personajes a menudo eran erróneos y las descripciones traseras, también erradas y muy generales. Pero… ¿a quién le importaba? Los niños de aquella época no tenían ni idea, entre otras cosas, porque los cromos llevaban personajes que ni siquiera habían aparecido aún en los tebeos o en los dibujos animados de la tele. La colección constaba de 140 cromos y, además, se podía comprar por veinte duros (cien pesetas) un simple estuche de cartón que, además, incorporaba en su compra dos sobres de cromos.

1800



En el 1993 se puso a la venta una nueva colección de cromos, muy superior en cuanto a calidad se refiere, a la *Target Cards*: Las *Combat Cards*, de Panini. A pesar de que existían errores notables en nombres de los personajes o descripción de las escenas o las técnicas,



1801

poseían un dibujo mucho más vistoso, con colores acertados y una maquetación muy notable. Eran un verdadero tesoro que, a toda costa, se tenía que coleccionar. Fue una época donde la juventud de portó excepcionalmente bien, puesto que el premio, en la mayoría de los casos, era la adquisición de un nuevo sobre de cromos. Añadiendo las buenas notas y la ayuda en casa, en ocasiones generaban el combo de la compra del manga de *Dragon Ball* semanal de la Serie Blanca con algún (o algunos) sobres de *Combat Cards*, motivo de la máxima felicidad para cualquier infante de la época.

Portarse mal o no estudiar no era una opción, ya que podía ser causa de no obtener nuevos cromos o, lo peor de todo, no tener algún número de la Serie Blanca.



1802

En 1994 tuvimos una nueva fuerza de la naturaleza entre la juventud y, pese a que no se trataba únicamente de un producto con referencia a *Dragon Ball* (habían de la Warner Bros. O de Chiquito de la Calzada), los Tazos (marca que registro la propia Matutano, que los distribuía en los paquetes de snacks de 25 pesetas) de la serie de Toriyama eran los mejores, los más codiciados y el motivo por el que se compraban de manera impulsiva *Cheetos*. Lo mejor de los Tazos era que se podía competir ellos e, incluso, ganarse (o perderse). Había jóvenes que eran ases del Tazo, dejando desplumados a otros niños jugándoselos en partidas frenéticas y llenas de tensión. Sin embargo, todo el mundo respetaba las reglas de ganar y perder Tazos (y, como se decía en aquella época, "y, si no, no habértelos jugado"). El sistema era sencillo: dos jugadores, o más, colocaban boca abajo idéntico número de Tazos. Con uno, el de lanzamiento, se trataban de derribar y girar boca arriba, alternando el lanzamiento. Aquellos que se girasen por parte de un jugador se recogían y pasaban a ser de su propiedad y, así, hasta girarlos todos.



1803

En aquella época no se estilaba comprar más ropa cuando se estropeaba la vieja, sino que se reparaba. Los parches o rodilleras de Dragon Ball llegaron a ser también muy populares. Llevar una rodillera o parche de Goku y sus amigos no era tan malo, ni siquiera una vergüenza. Era más bien como una medalla al honor del guerrero que ha jugado mil juegos y sigue con su uniforme de combate, luciendo a Piccolo, Trunks o Vegeta, planchados por las madres de familia que hacían malabares para poder llegar a fin de mes. No había para ropa nueva, cromos, mangas, Cheetos… Teníamos que elegir.



1804

Estos arreglos de ropa se podían complementar con prendas económicas, de estampados sencillos, pero que resultaban ser la mayor de las maravillas. También había camisetas de Dragon Ball, normalmente carentes de licencia, las cuales hacían las delicias de sus jóvenes usuarios.



1805

Para rizar el rizo, se disponía de una fragancia de *Dragon Ball*, unisex, con un olor característico que, pese a no ser la mejor colonia infantil en cuanto a olor se refiere, todo niño que la llevase puesta salía por las mañanas hacia el colegio con una esencia distinta, con un poco de ese *ki* de Son Goku, de espíritu Saiyajin, que le ayudaría a afrontar sus responsabilidades de un modo mucho más sencillo.



Y, como colofón, para poder revivir las aventuras de Goku y compañía o crear otras nuevas, la chiquillería tenía en el mercado una serie de muñecos que… bueno… Hacían las veces. Con qué poquito nos conformábamos los de aquella generación (Flores, 2023).







1806

Nada que ver con auténticas obras maestras hechas figuras, articuladas o no, hoy día. Realizarlas es una proeza de la escultura ya que, antes de res producidas y pintadas, se modelan a mano, se realiza un molde y, o bien a base de plástico o a base de resina, se puede inyectar en dicho molde para luego, obtener resultados como los que se adjuntan a continuación.














1807



Capítulo 20: El manga y anime japonés

DRAGON BALL

ドラゴンボール




BERSERK

20- EL MANGA Y EL ANIME JAPONÉS



1808

El manga japonés es mucho más que una forma de entretenimiento gráfico: es una expresión artística, cultural y narrativa profundamente arraigada en la historia del país nipón. Sus orígenes se remontan a siglos atrás, con antecedentes en los *emaki* y las ilustraciones satíricas de la era Edo, aunque su configuración moderna comenzó a definirse a lo largo del siglo XX, especialmente tras la Segunda Guerra Mundial. A partir de entonces, y en plena reconstrucción del país, el manga se consolidó como un medio accesible, versátil y cercano, que supo conectar con públicos de todas las edades a través de una enorme diversidad temática y estilística. Su estructura visual (basada en la secuencialidad, el uso del blanco y negro, la expresividad de los personajes y el dinamismo de las viñetas) propició una forma única de contar historias, cargada de emoción, ritmo y simbolismo. Desde sus primeras décadas de expansión, el manga no solo ha reflejado valores tradicionales y dilemas modernos del Japón, sino que ha sabido adaptarse a los nuevos tiempos, ganando una popularidad inmensa también fuera de sus fronteras. Hoy día, el manga es considerado un fenómeno cultural global, y su influencia se percibe no solo en el ámbito editorial, sino también en el cine, la televisión, la moda y las formas de consumo contemporáneas. Esta introducción marca el punto de partida para sumergirse en el análisis de algunas de las obras más significativas que han definido este arte narrativo con identidad propia.

En este apartado se tratará de realizar un sucinto resumen de las obras que, por su relevancia histórica, impacto cultural, innovación narrativa, longevidad y legado artístico encumbran el olimpo del manga y el anime.

Son las obras que han acompañado a Dragon Ball, algunas por coincidir en el tiempo, otras por ser precursoras y servir de rampa de despegue y, otras que, siendo posteriores, han bebido de las primeras fuentes y, desde luego, de la obra de Toriyama.

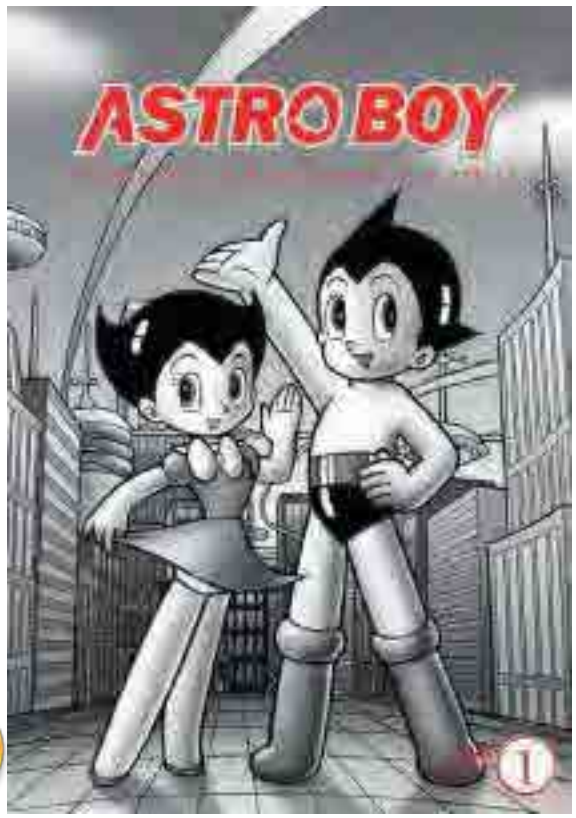
Todas y cada una de estas obras son una joya en sí misma, por lo que figurarán en esta obra con todo el respeto y admiración que merecen. Se referencian todas ellas con la siguiente entrada: (Fuentes, 2024).



1809

ASTRO BOY - 1952

Nacido de la mente visionaria de Osamu Tezuka, *Astro Boy* (conocido en Japón como *Tetsuwan Atom*) se erige como una obra fundacional, no solo en el ámbito del manga, sino en toda la cultura visual contemporánea japonesa. Publicado por primera vez en 1952 y más tarde adaptado como anime en 1963, este pequeño androide con forma de niño no solo representaba un hito técnico y narrativo, sino que introducía una sensibilidad humanista profundamente revolucionaria para la época. En un mundo futuro, donde humanos y robots conviven con tensiones inevitables, Astro Boy surge como una figura trágica y entrañable: un niño creado para llenar el vacío de una pérdida, dotado de emociones, conciencia moral y una incansable voluntad por la justicia. Tezuka, en una narrativa tan tierna como filosófica, canaliza la ansiedad atómica de la posguerra y la transforma en esperanza, progreso y reconciliación. La serie, lejos de ser una simple aventura de ciencia ficción, planteaba dilemas éticos profundos sobre la identidad, la humanidad y el alma artificial, décadas antes de que estos temas inundaran el cine y la literatura global. *Astro Boy* fue mucho más que entretenimiento: fue la semilla que germinó en el árbol frondoso del manga y el anime, influyendo directamente en toda una generación de autores y consolidando las bases de lo que hoy entendemos por narrativa gráfica japonesa.



1810



1811

DORAEMON - 1969

Si *Astro Boy* sentó las bases del manga como vehículo de reflexión tecnológica y humanista, *Doraemon* lo consolidó como refugio cotidiano de las emociones más puras de la infancia. Creado en 1969 por el genio Fujiko F. Fujio, este gato cósmico azul proveniente del siglo XXII se convirtió en un icono nacional japonés y en un fenómeno global capaz de traspasar generaciones y culturas. En esencia, *Doraemon* es una fábula moderna que convierte lo doméstico en extraordinario: un niño torpe y soñador, Nobita, recibe la ayuda de un robot enviado por sus descendientes para cambiar su destino. Lo que en apariencia podría ser solo una excusa para vivir aventuras con inventos futuristas (el gorrocóptero, la puerta mágica o el bolsillo de cuatro dimensiones) es en realidad una sutileza narrativa sobre la superación personal, la amistad, el miedo al fracaso y la necesidad de imaginar un futuro mejor. Con una estructura episódica pero repleta de ternura, humor y crítica social suave, *Doraemon* no solo entretiene: enseña, consuela y acompaña. Su éxito ininterrumpido durante más de medio siglo, su omnipresencia en todos los formatos (televisión, cine, merchandising, educación) y su capacidad para conectar con los más pequeños y con adultos nostálgicos por igual, lo convierten en un emblema de la cultura japonesa contemporánea. Más que un personaje, *Doraemon* es ya un amigo universal: un símbolo de que, con un poco de ingenio y mucho corazón, cualquier problema puede enfrentarse.



1812



1813



1814

MAZINGER Z - 1972

Mazinger Z no solo inauguró un subgénero dentro del anime (el de los "mechas" tripulados por humanos), sino que encarnó como pocos el espíritu de una época marcada por el temor y la fascinación ante la ciencia y el poder de la tecnología. Ideado por el genial Go Nagai y estrenado en 1972, esta obra mítica representa un antes y un después en la animación japonesa, transformando al robot gigante de amenaza externa en un aliado del ser humano, capaz de convertirse en un dios o un demonio según quién lo controle. A través del joven piloto Koji Kabuto, heredero de un legado científico y moral tras la muerte de su abuelo, la serie plantea un conflicto entre el bien y el mal encarnado en el maquiavélico Dr. Hell, con sus bestias mecánicas y su sed de dominación. Con un diseño que dejó huella (puños fuera, rayos láser, alas retráctiles), *Mazinger Z* combinaba acción, dramatismo y un mensaje claro: el futuro de la humanidad depende de su capacidad para usar con sabiduría los avances tecnológicos. Su éxito fue apoteósico tanto en Japón como en el extranjero (con España como uno de sus bastiones occidentales más fervorosos) y dejó una impronta que aún hoy resuena en decenas de obras posteriores. *Mazinger Z* fue mucho más que una serie de entretenimiento: fue una declaración de intenciones, una metáfora del poder en manos humanas y un ídolo de acero que marcó la infancia de millones.



1815



1816

CANDY CANDY - 1975

En un universo donde la dureza de la vida muchas veces eclipsa la ternura, *Candy Candy* se erige como una de las historias más conmovedoras jamás narradas en el mundo del manga y el anime. Nacida de la pluma de Keiko Nagita (bajo el seudónimo de Kyoko Mizuki) y del trazo de Yumiko Igarashi, esta obra vio la luz en 1975 y, desde entonces, ha sido sinónimo de nostalgia, lágrimas y resiliencia. La historia de Candice White, una niña huérfana de cabello dorado y espíritu indomable, no es solo la narración de su crecimiento desde la infancia hasta la adultez, sino también una odisea emocional que atraviesa la amistad, el abandono, la búsqueda de identidad y, por supuesto, el amor. Ambientada entre finales del siglo XIX y principios del XX, *Candy Candy* destila una sensibilidad poética y una profundidad dramática que la elevan por encima de muchos dramas románticos contemporáneos. Los amores imposibles, las tragedias repentinas, los reencuentros y las cartas selladas con lágrimas han dejado una marca indeleble en toda una generación. En países como Italia, México, Argentina o España, *Candy Candy* fue más que una serie: fue una ceremonia diaria, un espejo emocional donde muchas niñas (y no tan niñas) se vieron reflejadas. Con su mezcla de belleza clásica, tristeza infinita y una protagonista que nunca se rinde, esta obra sigue siendo uno de los estandartes más delicados y al mismo tiempo más feroces del shojo clásico.



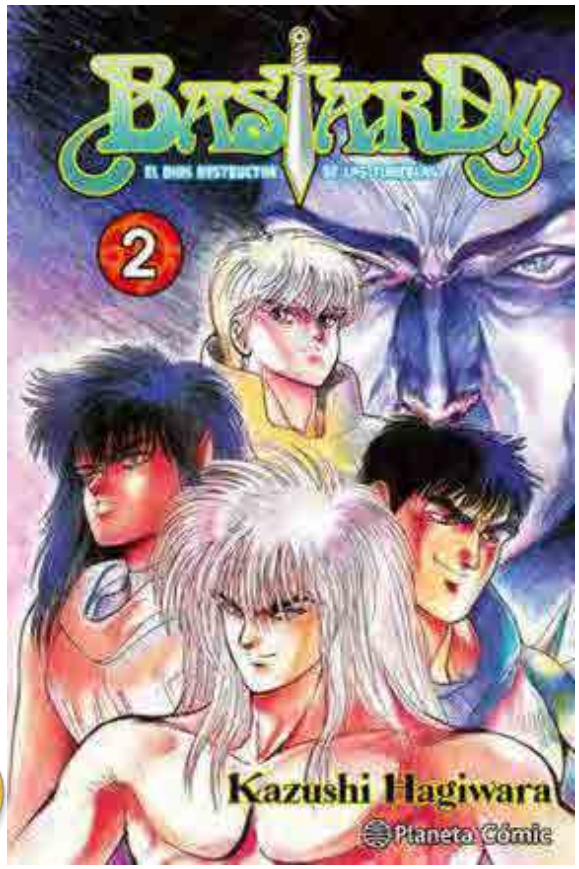
1817



1818

HEIDI - 1974

Pocas obras han logrado anidar con tanta dulzura en la memoria colectiva como *Heidi*, una historia que, sin necesidad de poderes, combates o efectos especiales, conquistó generaciones enteras a base de emoción, paisaje y humanidad. Basada en la novela de Johanna Spyri de 1880 y adaptada al anime en 1974 por el prestigioso estudio Zuiyo Eizo (con el trío legendario Isao Takahata en la dirección, Hayao Miyazaki en los fondos y Yoichi Kotabe en el diseño de personajes), *Heidi, la niña de los Alpes* fue uno de los pilares fundacionales del anime internacional. La serie narra la vida de una niña huérfana que, tras ser llevada a los Alpes suizos para vivir con su abuelo, encuentra en las montañas una libertad y felicidad puras, tan sencillas como universales. Pero no todo es calma en el valle: cuando es enviada a la ciudad para educarse, el desarraigo y la tristeza tiñen su mundo de gris. Esa dialéctica entre naturaleza y civilización, libertad y obligación, se convierte en el eje emocional de una historia aparentemente infantil, pero profundamente filosófica. *Heidi* fue una de las primeras series japonesas emitidas en España y Latinoamérica, donde su melodía inicial y sus lágrimas sinceras marcaron la infancia de millones. Su estilo artístico, sus paisajes minuciosamente dibujados y su ritmo pausado contrastaban con la vorágine moderna, y, sin embargo, siguen latiendo con fuerza como símbolo de una época en la que las emociones hablaban en voz baja, pero llegaban muy hondo.



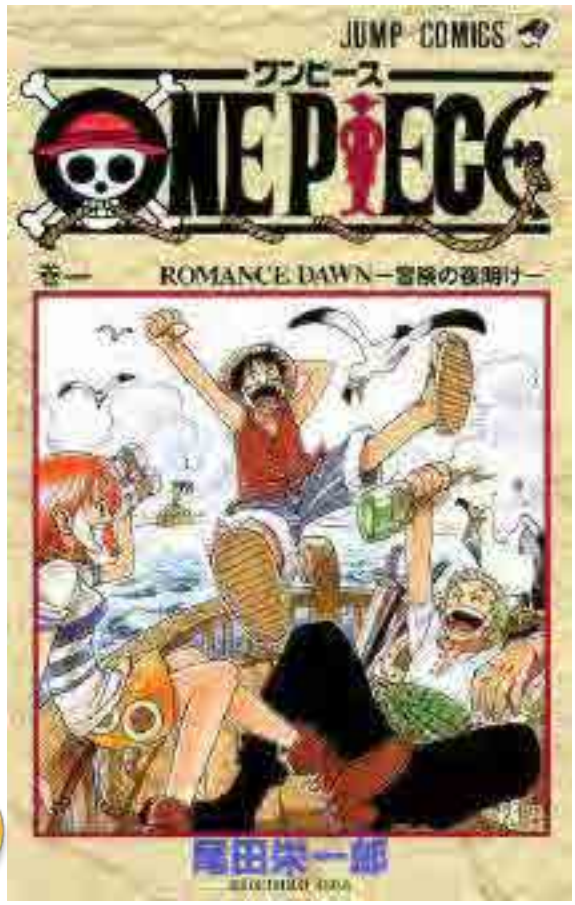
1819



1820

BASTARD!! - 1988

Si existe un manga que destila desenfreno, excesos y un amor incondicional por el heavy metal, la fantasía oscura y la magia desbordante, ese es *Bastard!!*, de Kazushi Hagiwara, una obra de culto que hizo temblar los límites editoriales del shonen. Publicado originalmente en 1988 en la *Weekly Shonen Jump*, este manga arranca en un mundo apocalíptico lleno de demonios, hechiceros y ejércitos infernales, donde la única esperanza de la humanidad es un mago resucitado y desatado: Dark Schneider, un anti-héroe tan poderoso como arrogante, narcisista y lujuriosamente provocador. Con un estilo de dibujo hipertrabajado, reminiscente de los grabados barrocos y los pósters de bandas de metal, Hagiwara construye una epopeya donde cada hechizo tiene nombre propio, cada combate se alarga en páginas de puro espectáculo visual y cada capítulo se siente como una canción de *Manowar* o *Iron Maiden*. *Bastard!!* no sólo se convirtió en una rareza reverenciada por su estética y por haber influido profundamente en obras posteriores como *Berserk*, sino que también sirvió de inspiración para diseñadores de videojuegos y para toda una generación de lectores que encontraron en Dark Schneider un reflejo de la rebeldía más pura. A medio camino entre lo épico y lo delirante, la serie ha mantenido su vigencia con reediciones, una OVA en los años noventa y una nueva adaptación animada de Netflix, que ha devuelto a este universo impío y brutal al primer plano. *Bastard!!* no es sólo un manga: es un grito salvaje, eléctrico y medieval que resuena aún hoy entre espadas, invocaciones y guitarras distorsionadas.



1821

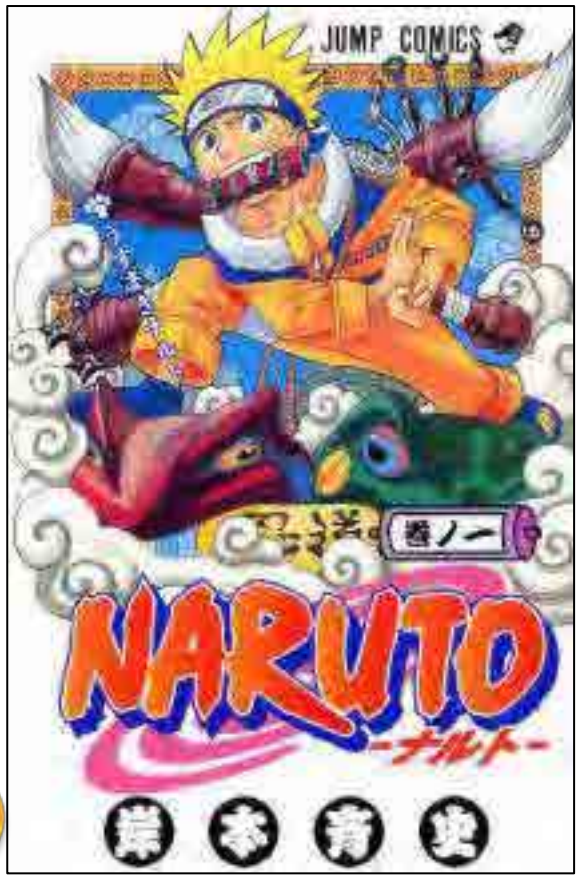


1822

ONE PIECE - 1997

Hablar de *One Piece* es hablar de una odisea colosal. Concebida por Eiichiro Oda en 1997, esta obra se ha convertido en el estandarte del manga moderno, arrastrando tras de sí a millones de lectores y espectadores durante más de dos décadas de publicación ininterrumpida. El relato arranca con un jovencísimo e intrépido pirata de sombrero de paja, Monkey D. Luffy, cuya inocente ambición de convertirse en el Rey de los Piratas encierra una de las epopeyas narrativas más vastas jamás concebidas. Con un mundo extensísimo, islas imposibles, culturas exquisitamente diferenciadas y una historia tejida con precisión de relojero, *One Piece* es más que una historia de aventuras: es un tratado sobre la libertad, la justicia, la amistad y la lucha contra la opresión, con una emotividad que golpea con fuerza en los momentos clave. Oda se atreve a tratar temas complejos, a esconder verdades en líneas de diálogo aparentemente banales, a introducir pistas años antes de que florezcan, mientras dibuja personajes que, pese a lo caricaturesco de su trazo, se sienten terriblemente humanos. Las sagas se suceden como arcos mitológicos y el "Gran Tesoro" del título es, en realidad, el camino recorrido: una lectura iniciática que ha hecho reír, llorar, soñar y crecer a legiones de fans de todo el mundo. Con más de 100 volúmenes, récords de ventas que rozan lo inabarcable, una adaptación al anime que lleva también más de mil episodios y una longevidad que desafía todas las convenciones editoriales, *One Piece* ha dejado de ser un simple manga para convertirse en una leyenda contemporánea, capaz de unir generaciones bajo una misma bandera: la de la aventura sin límites.





1823



1824

NARUTO - 1999

Naruto, obra del mangaka Masashi Kishimoto, irrumpió en *Weekly Shonen Jump* en 1999 con el estruendo de un jutsu bien ejecutado. Ambientada en un mundo de ninjas donde la tradición, la técnica y la guerra conviven con la humanidad más sincera, *Naruto* nos presenta a un niño rechazado, solitario, impulsivo y ruidoso, portador de una bestia colosal encerrada en su interior, cuyo único anhelo es ser aceptado y convertirse en el líder de su aldea, el Hokage. Lo que a simple vista podría parecer un relato clásico de superación se convierte, con el paso de los capítulos, en una profunda exploración de la identidad, el legado, el dolor, la amistad y la redención. Kishimoto logra construir un universo rico en clanes, técnicas, códigos y traiciones, en el que cada personaje lleva consigo una herida que define sus motivaciones. El viaje de Naruto es también el de Sasuke, Sakura, Kakashi y tantos otros, cuyos pasados se entrelazan en una narrativa llena de matices y emociones que golpean con fuerza en el lector. Las batallas, coreografiadas con dinamismo y cargadas de tensión emocional, se alternan con momentos de introspección, filosofía y épica. Con más de 700 capítulos entre la serie original y *Shippuden*, un anime igualmente longevo, decenas de películas, videojuegos y una secuela directa (*Boruto*), *Naruto* se convirtió en uno de los mayores fenómenos del manga y el anime, dejando una impronta indeleble en la cultura pop contemporánea. Su legado se mide tanto por su éxito comercial como por la huella emocional que ha dejado en quienes lo acompañaron en su camino del ninja.





1825



1826

ATTACK ON TITAN - 2009

Shingeki no Kyojin, conocido internacionalmente como *Attack on Titan*, es el puñetazo en la mesa que Hajime Isayama propinó al manga y al anime contemporáneo. Publicado por primera vez en 2009 en las páginas de *Bessatsu Shonen Magazine*, su irrupción fue como la caída de un titán sobre el género: brutal, inesperada y con estruendo. En un mundo distópico, la humanidad vive encerrada tras colosales murallas que la protegen de unos seres gigantescos y grotescos, los titanes, cuya única motivación aparente es devorar humanos. Lo que comienza como una historia de supervivencia se transforma rápidamente en una trama densa y ambiciosa, cargada de misterio, giros narrativos, revelaciones que rompen el tablero, y una reflexión escalofriante sobre la guerra, el poder, la manipulación ideológica y la naturaleza humana. Eren Jaeger, Mikasa Ackerman, Armin Arlert y el resto del elenco evolucionan de forma tan profunda y desgarradora que el lector no puede más que acompañarlos, aun en sus caídas más oscuras. La serie, tanto en su manga como en su adaptación animada, ha alcanzado una relevancia global sin precedentes, convirtiéndose en símbolo de una nueva era del anime más maduro y comprometido. El diseño de los titanes, el simbolismo de las murallas, la revelación de las verdades ocultas… todo está orquestado con una tensión narrativa que no deja respiro. La serie culminó en 2021, dejando tras de sí un sendero de debate, fascinación y controversia que la encumbra como uno de los relatos más potentes y revolucionarios del medio. *Attack on Titan* no solo ataca a los titanes: destruye certezas, zarandea conciencias y deja una cicatriz narrativa imposible de ignorar.



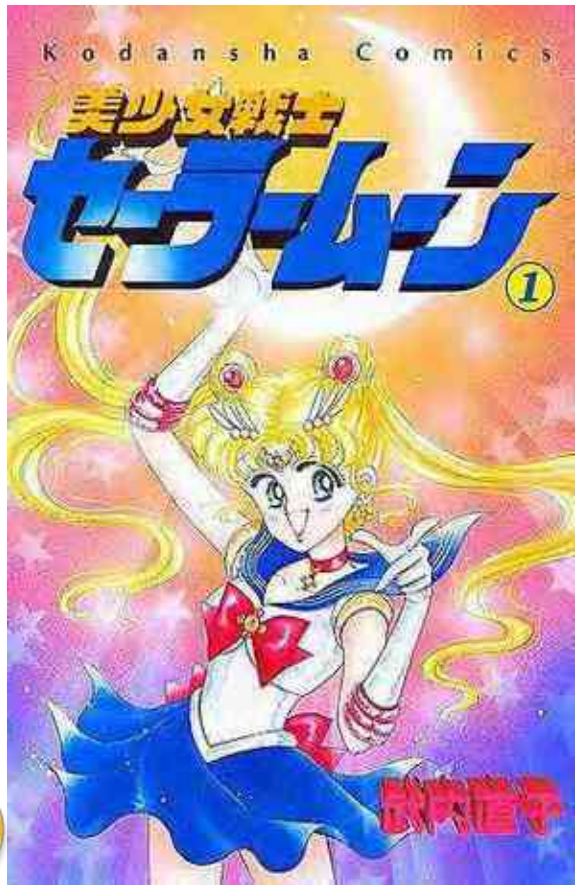
1827



1828

DEATH NOTE - 2003

Death Note es el susurro oscuro que corrompió la inocencia del manga shonen tradicional, convirtiendo la batalla física en un duelo intelectual de proporciones casi mitológicas. Concebida por el guionista Tsugumi Oba y plasmada con maestría visual por Takeshi Obata, la historia nos sitúa frente a una premisa tan sencilla como perturbadora: un cuaderno que puede matar a cualquier persona, siempre que se escriba su nombre en él y se conozca su rostro. El portador de ese poder es Light Yagami, un brillante estudiante de secundaria que, movido por su visión de justicia, decide erradicar el mal del mundo, convirtiéndose en Kira, un dios autoproclamado del nuevo orden mundial. Frente a él se alza L, un excéntrico y genial detective que hará del caso su obsesión. El enfrentamiento entre ambos es un auténtico ajedrez psicológico, donde cada movimiento es una amenaza, cada gesto una trampa, y cada palabra, una bomba de relojería. Con un ritmo trepidante, diálogos afilados como bisturíes y una atmósfera densa que oscila entre el thriller, el horror y la filosofía, *Death Note* se consagró como un fenómeno global, amado por su complejidad y su audacia moral. La obra no solo cuestiona la justicia, sino la legitimidad del castigo, la corrupción del poder y el precio de la divinidad humana. En apenas doce tomos, marcó un antes y un después, con una estética sombría y elegante que se convirtió en seña de identidad. Adaptada a anime, películas live action, novelas y hasta versiones occidentales, su legado sigue latiendo en cada rincón de la cultura otaku. *Death Note* es la prueba de que un simple cuaderno puede contener no solo la muerte… sino también una narrativa inmortal.



1829



1830

SAILOR MOON - 1991

Sailor Moon es mucho más que una historia de chicas mágicas combatiendo el mal: es el estandarte brillante de una generación, el prisma que transformó el género *mahou shojo* para siempre. Creada por Naoko Takeuchi, la serie narra las aventuras de Usagi Tsukino, una adolescente torpe, llorona y encantadora que descubre su destino como guerrera lunar en defensa del amor y la justicia. Con el poder del Cristal de Plata y la guía de la gata parlante Luna, Usagi despierta a sus compañeras (las demás Sailor Senshi), cada una con una personalidad marcada y poderes ligados a planetas del sistema solar, formando así un equipo que entremezcla mitología, astrología, ciencia ficción y una emotividad desbordante. La narrativa oscila entre la comedia ligera, el romance adolescente y el drama cósmico, permitiéndose momentos de introspección sobre el sacrificio, la identidad y el poder del vínculo humano. Su impacto fue arrollador, tanto en Japón como en el resto del mundo: el anime, el manga, las adaptaciones teatrales, los musicales y el alud de merchandising convirtieron a *Sailor Moon* en un fenómeno transversal, capaz de conectar con públicos muy distintos. Su estética icónica, los uniformes escolares con galones mágicos, los bastones brillantes y las transformaciones coreografiadas al milímetro, han sido homenajeados, parodiados y replicados hasta la saciedad. Pero más allá del brillo y los lazos, *Sailor Moon* significó un empoderamiento inesperado: enseñó a miles de niñas (y no pocos niños) que la fuerza puede ser dulce, que el amor no es una debilidad y que, con o sin varita, cualquiera puede ser su propia heroína. Hoy, su legado brilla con la misma intensidad que la luna llena sobre Tokio.



1831



1832

DETECTIVE CONAN - 1994

Detective Conan, también conocido como *Case Closed* en algunos territorios, es la prueba irrefutable de que la astucia no depende del tamaño del cuerpo, sino de la agudeza de la mente. Nacido del genio narrativo de Gosho Aoyama en 1994, este manga (y posteriormente anime) nos presenta a Shinichi Kudo, un joven detective prodigio que, tras ser envenenado por una organización criminal, ve su cuerpo reducido al de un niño. Bajo la identidad falsa de Conan Edogawa (un guiño directo a Arthur Conan Doyle y Edogawa Ranpo), se instala en la casa de su amiga de la infancia, Ran Mori, mientras investiga en secreto a los hombres de negro responsables de su situación. A lo largo de cientos de capítulos y episodios, Conan resuelve misterios de todo tipo: desde asesinatos imposibles hasta acertijos de habitación cerrada, crímenes en mansiones victorianas o pistas encriptadas en haikus. Pero no todo es deducción y lógica: la serie equilibra el suspense con momentos de humor, drama y romance, en una fórmula que nunca se agota. Su estructura episódica ha permitido mantener el interés de la audiencia durante décadas, sumando más de mil capítulos y una veintena de películas que arrasan en taquilla japonesa año tras año, convirtiéndose en eventos cinematográficos nacionales. La figura de Conan, con su pajarita parlante, su reloj somnífero y sus gafas con rastreador, se ha convertido en un icono cultural. Y aunque el misterio central aún no se ha resuelto del todo, *Detective Conan* es ya parte de la historia del manga y el anime: una obra que ha educado en lógica a generaciones enteras, convirtiendo a sus lectores y espectadores en detectives en potencia. Porque, como diría el propio protagonista, «hay una sola verdad, y él la descubrirá»



1833



1834

MY HERO ACADEMIA - 2014

My Hero Academia, o *Boku no Hero Academia* en su título original, es la historia de cómo un mundo dominado por superpoderes (llamados quirks) forja héroes a la altura de las adversidades modernas. Nacida del lápiz vibrante de Kohei Horikoshi en 2014, esta serie irrumpió con fuerza en las páginas de *Weekly Shonen Jump*, ofreciendo una nueva perspectiva del género heroico en clave manga, que bebe con descaro del cómic estadounidense, pero lo reinterpreta bajo el filtro emocional, ético y narrativo japonés. Izuku Midoriya, su protagonista, es el paradigma del antihéroe: un joven sin poderes en un mundo donde el 80% de la población los tiene, que sin embargo logra heredar el poder de su ídolo, All Might, y comienza su transformación para convertirse en el mayor héroe de todos. A través de su evolución personal y de los enfrentamientos entre la UA (la academia de héroes) y la Liga de Villanos, la obra propone una reflexión constante sobre la justicia, la herencia, el esfuerzo y el verdadero significado del heroísmo. Pero *My Hero Academia* es más que su protagonista: es una sinfonía coral de personajes entrañables, con diseños únicos, arcos argumentales ricos y un trasfondo social que profundiza en la idea de qué significa nacer con (o sin) poder. Sus combates, animados con espectacularidad en su versión televisiva, han convertido a esta saga en una de las más populares del último decenio, capaz de competir cara a cara con los grandes nombres del manganime moderno. Su éxito no se limita a Japón: ha calado hondo en Occidente, donde generaciones que crecieron con *Dragon Ball*, *Naruto* o *One Piece* han encontrado en Midoriya y su clase 1-A una nueva antorcha que seguir. *My Hero Academia* se ha ganado su lugar entre los grandes.



1835



1836

TOKYO GOUL - 2011

Tokyo Ghoul, concebido por la pluma oscura y elegante de Sui Ishida, se desliza como un poema macabro entre la dualidad humana y monstruosa, dibujando con pulso firme los contornos de una sociedad en la que las criaturas que devoran carne humana (los ghouls) conviven ocultas entre los hombres. Publicada entre 2011 y 2014, esta obra, y su continuación directa *Tokyo Ghoul:re*, exploran los límites de la identidad, el dolor, la marginación y el instinto, personificados en Ken Kaneki, un estudiante tímido y amable que, tras un accidente quirúrgico, se convierte en mitad ghoul, mitad humano. Es entonces cuando comienza su descenso (o ascenso, según se mire) hacia una transformación física, psicológica y existencial que lo lleva a cuestionar todo lo que había dado por hecho. *Tokyo Ghoul* no es un manga de combates al uso, aunque sus enfrentamientos, bestiales y coreografiados con precisión, deslumbran por su intensidad; es, sobre todo, una tragedia contemporánea disfrazada de historia de acción. La serie se adentra en los matices de la naturaleza humana, retratando a sus personajes con una ambigüedad moral que recuerda más a Dostoievski que a otros shonen. La brutalidad, la introspección y el simbolismo visual (en especial, los elementos florales y quirúrgicos) se combinan en una narrativa que no teme pisar el barro de la desesperación. Su adaptación al anime, con luces y sombras en cuanto a fidelidad y ritmo, no ha impedido que *Tokyo Ghoul* se erija como una obra de culto moderna, especialmente entre aquellos lectores que buscan una reflexión profunda en sus mangas. Ishida, con un trazo estilizado y afilado, nos conduce por un Tokio alternativo, donde el hambre y el amor, la muerte y el arte, se confunden en un mismo bocado.



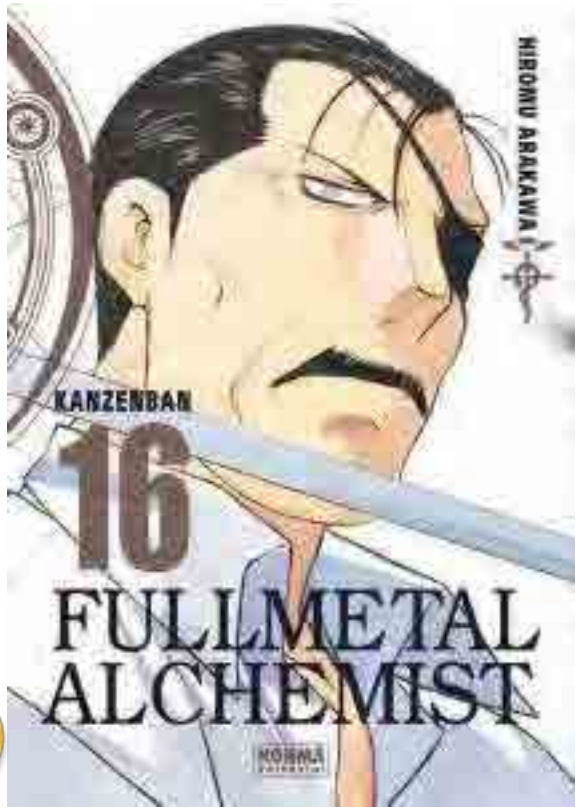
1837



1838

BLEACH - 2001

Bleach, obra de Tite Kubo, irrumpió en el panorama del manga y el anime con una intensidad tan abrasadora como su protagonista, Ichigo Kurosaki. Publicado originalmente en 2001 en las páginas de *Weekly Shonen Jump*, *Bleach* se posicionó pronto como uno de los tres grandes pilares del shonen junto a *Naruto* y *One Piece*. La serie entreteje con sorprendente soltura el mundo de los vivos con el de los muertos, mediante una cosmología propia donde los Shinigami (dioses de la muerte) protegen el flujo del alma frente a los Hollow, espíritus corrompidos. Su estética, moderna y estilizada, mezcla lo urbano con lo sobrenatural, y su banda sonora, tanto en el anime como en sus películas, rezuma personalidad. Kubo, con su trazo afilado y elegancia compositiva, logró captar la atención no solo de lectores ávidos de combates espectaculares, sino también de aquellos que buscaban estilo, introspección y un universo denso y vibrante. Las sagas del anime (desde la de la Sociedad de Almas hasta la Guerra Sangrienta de los Mil Años) marcan un recorrido emocional y de crecimiento para sus personajes, especialmente Ichigo, que encarna al héroe con deber moral y melancolía constante. Con millones de copias vendidas y un ejército de fans que continúa expandiéndose incluso tras el cierre del manga en 2016, *Bleach* ha consolidado su lugar como una obra de referencia en el género y uno de los títulos imprescindibles para comprender la evolución del shonen.



1839



1840

Fullmetal Alchemist: Brotherhood - 2009

Fullmetal Alchemist: Brotherhood, adaptación fiel del manga de Hiromu Arakawa, es una de esas escasas obras que logra rozar la perfección narrativa sin descuidar ninguno de sus elementos fundamentales: guion, personajes, animación y filosofía. Estrenada en 2009, esta serie retoma la historia del manga original tras la primera adaptación de 2003, que se había desviado por completo de la trama concebida por su autora. En este universo alternativo regido por la alquimia (una ciencia ficticia con base en la ley del intercambio equivalente) seguimos a los hermanos Edward y Alphonse Elric, quienes, tras un fallido intento de resucitar a su madre, pierden parte de su cuerpo y emprenden una búsqueda desesperada de la Piedra Filosofal. Pero *Brotherhood* va más allá de una historia de redención y sacrificio: es una epopeya moral, una reflexión sobre la guerra, la ambición, el poder, la identidad y la naturaleza humana. El ritmo de la narración es prodigioso, las batallas están llenas de tensión emocional y cada personaje, desde los hermanos Elric hasta los villanos (especialmente los homúnculos, personificaciones de los siete pecados capitales) tiene una profundidad y evolución encomiables. Con una animación impecable a cargo de Bones y una banda sonora épica, *Fullmetal Alchemist: Brotherhood* se ha ganado su lugar como uno de los animes mejor valorados de todos los tiempos, tanto por la crítica como por los fans, dejando una huella indeleble en la historia del anime moderno.



1841



1842

DEMON SLAYER - 2016

Kimetsu no Yaiba, conocido internacionalmente como *Demon Slayer*, es el ejemplo perfecto de cómo una obra puede conquistar el corazón del público en tiempo récord y convertirse en fenómeno global. Basado en el manga de Koyoharu Gotoge, este anime narra la trágica y heroica historia de Tanjiro Kamado, un joven bondadoso que, tras el brutal asesinato de su familia a manos de demonios, emprende una búsqueda implacable para salvar a su hermana Nezuko, la única sobreviviente, convertida también en demonio. Con esta premisa que mezcla acción, drama y emoción en cada episodio, la serie arranca un viaje imparable donde lo visual y lo narrativo se dan la mano con maestría. La animación, a cargo del estudio Ufotable, ha marcado un antes y un después, con un despliegue artístico que eleva cada combate a la categoría de espectáculo cinematográfico. El arco del *tren infinito* (*Mugen Ressha*), que se convirtió en la película de anime más taquillera de la historia, consolidó el estatus de *Kimetsu no Yaiba* como un icono cultural contemporáneo. La obra no solo destaca por su estética o ritmo vibrante, sino también por su rica galería de personajes y su enfoque en el valor, la pérdida y la humanidad frente al horror. Un clásico moderno que ha devuelto al shonen un nuevo esplendor y que continúa, temporada tras temporada, dejando una estela de entusiasmo entre los aficionados de todo el mundo.



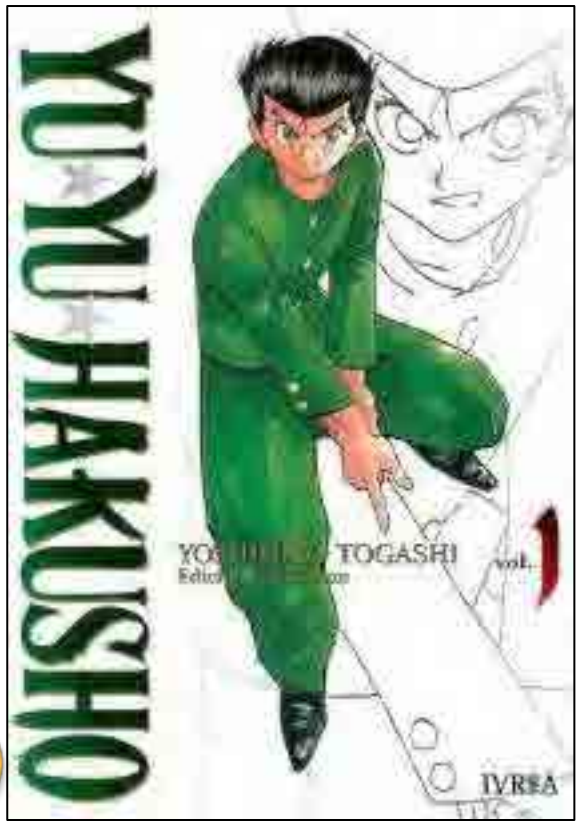
1843



1844

HUNTER X HUNTER - 1998

Hunter x Hunter, creado por Yoshihiro Togashi, es un universo vibrante, lleno de matices, reglas elaboradas y personajes inolvidables. Lejos de ceñirse a las convenciones clásicas del género, esta obra despliega una inteligencia narrativa poco común, donde el crecimiento del protagonista, Gon Freecss, no está dado solo por su fuerza física, sino por el cuestionamiento moral, el aprendizaje constante y la evolución emocional. La historia comienza con una premisa sencilla: un niño que desea convertirse en cazador profesional para encontrar a su padre desaparecido. Sin embargo, lo que podría parecer el punto de partida de una aventura tradicional se convierte rápidamente en una exploración profunda de los límites del poder, la ambición, la amistad y el sacrificio. Cada arco argumental (desde el examen de cazador hasta el complejo arco de las Hormigas Quimera) plantea desafíos únicos y giros que descolocan al lector/espectador, haciendo de *Hunter x Hunter* una experiencia intelectual y emocional. Además, el sistema de Nen, una de las mecánicas de poder más elaboradas jamás escritas en un manga, transforma cada batalla en un ajedrez estratégico. La obra ha sabido mantener su culto a pesar de sus largas pausas editoriales, y tanto el anime de 1999 como el de 2011 han aportado visiones complementarias que han reforzado su estatus de obra imprescindible. Es, sin lugar a dudas, una oda a la creatividad, a la ruptura de esquemas y al poder de una narración que no teme desafiar a su audiencia.



1845

YU YU HAKUSHO - 1990

Yu Yu Hakusho es uno de esos títulos que marcó un antes y un después en el shonen de los años 90, con un equilibrio brillante entre acción sobrenatural, comedia, desarrollo emocional y un sentido de camaradería inolvidable. La historia comienza con la inesperada muerte de Yusuke Urameshi, un adolescente problemático que sacrifica su vida para salvar a un niño. Este acto, que ni siquiera el más allá había previsto, desencadena una cadena de eventos que lo convierte en un detective espiritual, encargado de investigar anomalías entre el mundo humano y el espiritual. A partir de ahí, la serie explora torneos demoníacos, invasiones del más allá, tramas de corrupción celestial y duelos que han quedado grabados en la memoria de generaciones enteras.



1846

Uno de los aspectos más potentes de *Yu Yu Hakusho* es su reparto coral: personajes como Kuwabara, Hiei o Kurama no son simples secundarios, sino pilares emocionales y estratégicos que enriquecen cada saga. El Torneo del Mundo Oscuro, en particular, sentó un precedente para los torneos shonen posteriores, por su intensidad, creatividad y carga dramática. El estilo visual evolucionó a medida que avanzaba la serie, madurando junto con su narrativa, y la banda sonora y el doblaje (tanto en japonés como en castellano y latino) ayudaron a consolidar su estatus de clásico de culto.

Yu Yu Hakusho es mucho más que peleas espectaculares: es una historia de redención, de crecimiento interior y de lealtades inquebrantables en medio del caos espiritual. Un título que, aún hoy, se mantiene tan vigente como en su época dorada.



1847

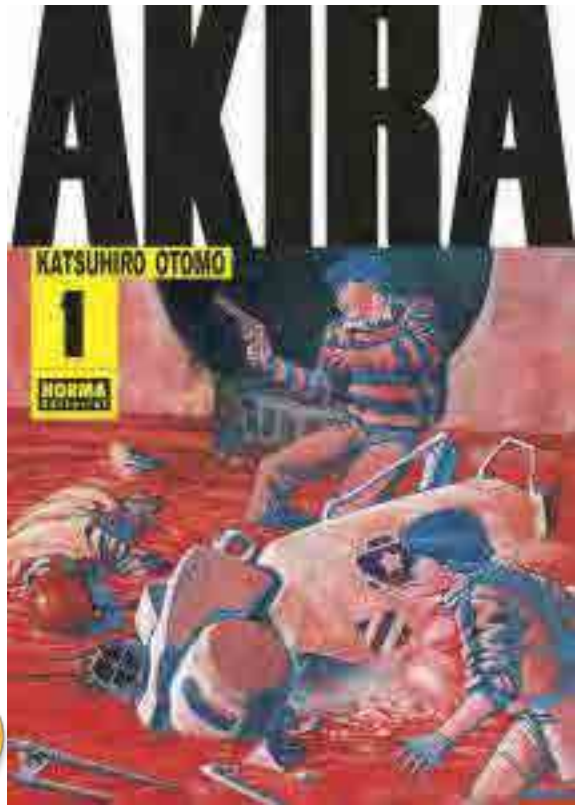
EVANGELION - 1995

Estrenada en 1995 bajo la dirección de Hideaki Anno y producida por el estudio Gainax, *Evangelion* irrumpió en la escena del anime como un torbellino que rompió con las convenciones del género mecha para sumergirse en terrenos mucho más hondos y turbios. Lo que comenzaba como una historia de adolescentes que pilotan enormes robots biomecánicos para defender la Tierra de unas criaturas misteriosas llamadas Ángeles, pronto se transforma en un laberinto psicológico, filosófico y existencial que disecciona el alma humana con bisturí narrativo.

El protagonista, Shinji Ikari, se convierte en el reflejo de una generación marcada por la ansiedad, la incomunicación y la búsqueda de sentido. Sus conflictos internos, sus traumas y su rechazo —tanto hacia sí mismo como hacia los demás— convierten cada episodio en una experiencia de introspección que trasciende la acción. Personajes como Rei Ayanami, Asuka Langley o Misato Katsuragi representan distintos arquetipos fracturados, y su evolución está cargada de simbolismos religiosos, científicos y mitológicos.

La serie fue revolucionaria no solo por su contenido, sino también por su estilo visual: imágenes cargadas de abstracción, silencios prolongados, planos incómodos y rupturas narrativas que obligaban al espectador a mirar hacia adentro. *Evangelion* no se limita a contar una historia: lanza preguntas sobre la identidad, la soledad, la dependencia emocional y el sentido de la existencia en un mundo roto. Su final original fue tan controvertido que llevó a la creación de películas complementarias como *The End of Evangelion*, que amplificaron su impacto cultural.

Hoy, *Neon Genesis Evangelion* es más que un anime: es un fenómeno de culto, una obra de arte abierta a múltiples interpretaciones y un espejo donde cada espectador ve su propio reflejo distorsionado. Sin duda, una de las cumbres más audaces del anime japonés moderno.



1848

AKIRA - 1982

Estrenada en 1988 y dirigida por Katsuhiro Otomo, basada en su propio manga homónimo, *Akira* es un hito absoluto en la historia de la animación. No solo por su revolucionaria calidad técnica, con una animación dibujada a mano que aún hoy deja sin aliento, sino también por su audaz visión distópica de un futuro que, tras décadas, sigue resonando con fuerza profética. Ambientada en un caótico Neo-Tokyo del año 2019, la película se sumerge en un escenario post-apocalíptico marcado por la decadencia, la violencia urbana y la tensión social, donde bandas de motociclistas, experimentos gubernamentales y poderes psíquicos se entrelazan para dar forma a una historia de colapso y renacimiento.

Los protagonistas, Kaneda y Tetsuo, dos adolescentes atrapados en una espiral de destrucción, encarnan la lucha por el control, la identidad y la libertad. La transformación de Tetsuo, en particular, es una de las más impactantes del anime, un descenso brutal y angustioso hacia la deshumanización, que lo lleva a despertar un poder incontenible que amenaza con arrasar la ciudad entera. Todo ello con un trasfondo que mezcla crítica política, filosofía existencial y un simbolismo que coquetea con lo divino y lo biotecnológico.

El impacto de *Akira* fue tal que abrió definitivamente las puertas del anime a Occidente. Su estreno en cines internacionales no solo dejó atónitos a los críticos y al público general, sino que demostró que el cine de animación japonés podía competir con cualquier superproducción de acción real. Visualmente apabullante, con una banda sonora que mezcla lo tribal con lo electrónico y una narrativa que exige atención y reflexión, *Akira* es una experiencia inmersiva y catártica.

A más de treinta años de su lanzamiento, sigue siendo referencia obligada en el cine de ciencia ficción, influyendo a creadores como los Wachowski, Christopher Nolan o Guillermo del Toro. En una sola palabra, *Akira* es revolución.



1849



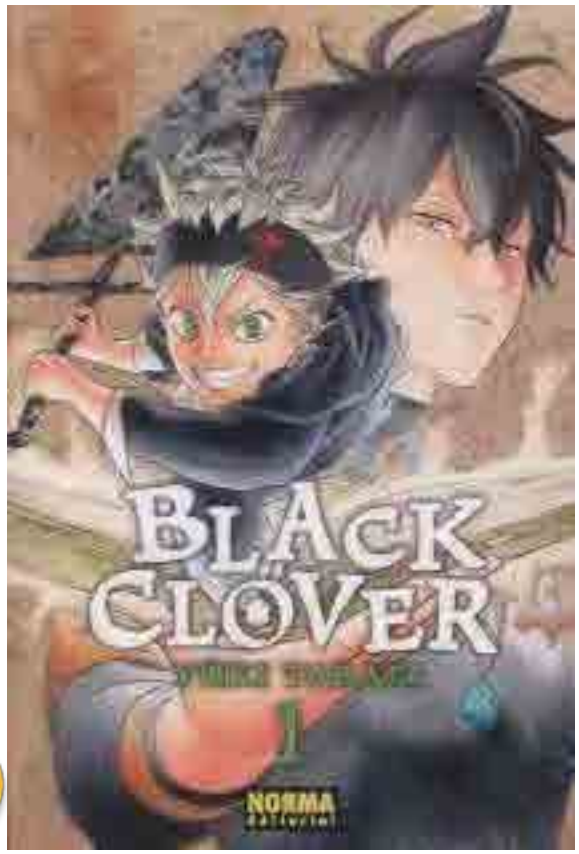
1850

RUROUNI KENSHIN - 1994

Creada por Nobuhiro Watsuki y publicada entre 1994 y 1999 en la revista *Weekly Shonen Jump*, *Rurouni Kenshin* nos traslada al Japón de la era Meiji, tras la caída del shogunato Tokugawa. Allí conocemos a Himura Kenshin, un antiguo asesino conocido como *Battosai el Carnicero*, que tras la guerra ha decidido no volver a matar, vagando por el país como un samurái errante que busca redención. Armado con una sakabato, una espada de filo invertido, Kenshin representa un ideal de justicia y redención que, sin perder sus habilidades letales, intenta transformar el mundo con una nueva filosofía basada en la protección, no en la venganza.

El manga, y su brillante adaptación animada (emitida entre 1996 y 1998), equilibran perfectamente momentos de calma y costumbrismo con enfrentamientos épicos y una profundidad emocional pocas veces vista en un shonen de combate. Personajes como Kaoru, Sanosuke, Saito Hajime o Shishio Makoto aportan capas de conflicto, emoción y evolución, en una narrativa que además ofrece una reconstrucción verosímil de la transición del Japón feudal al moderno, tocando temas como el progreso, la identidad nacional o el precio de la paz.

Más allá del éxito comercial, *Rurouni Kenshin* ha dejado una huella profunda en la cultura popular japonesa e internacional, generando películas de imagen real que han sido aclamadas por crítica y público, y consolidando a Kenshin como uno de los protagonistas más queridos y complejos del manga. Su mezcla de violencia contenida, humor clásico de los noventa, y reflexiones morales profundas la sitúan como una obra esencial que trasciende su tiempo.



1851



1852

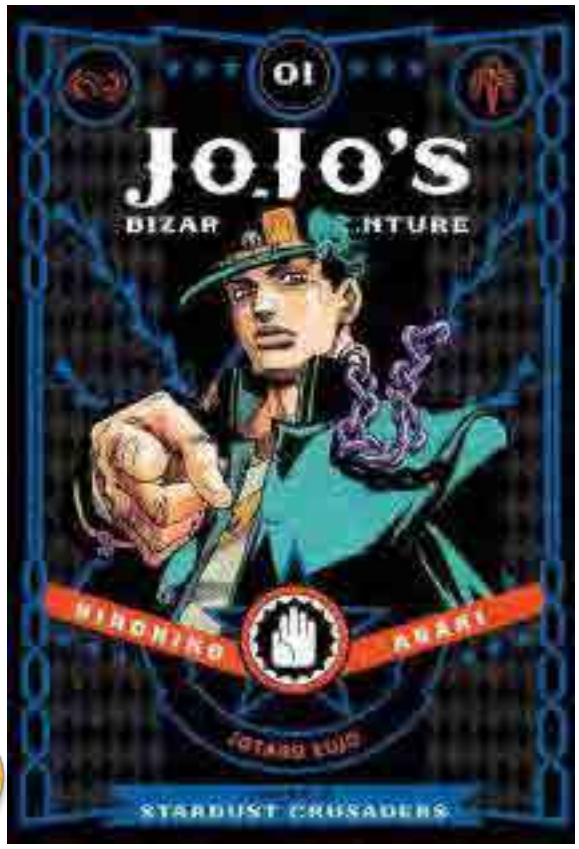
BLACK CLOVER - 2015

Obra de Yuki Tabata, *Black Clover* comenzó su publicación en *Weekly Shonen Jump* en 2015, y desde entonces ha evolucionado como un torrente incontenible de hechizos, duelos, misterios y determinación. La historia gira en torno a Asta, un joven sin habilidades mágicas en un mundo donde la magia lo es todo. Su sueño: convertirse en el Rey Mago. Lo extraordinario es que, a pesar de nacer sin una sola chispa mágica, Asta compensa esa ausencia con una fuerza física brutal, una tenacidad casi sobrehumana y una espada antimagia que contrarresta todo hechizo que toca. Su rival y hermano de crianza, Yuno, es todo lo contrario: elegante, poderoso y elegido por el grimorio del trébol de cuatro hojas. Ambos representan el eterno contraste entre talento nato y esfuerzo incansable.

El anime, con una ejecución vibrante y una banda sonora épica, ha impulsado aún más su fama, manteniendo un ritmo constante de batallas espectaculares, power-ups inesperados, y revelaciones argumentales que no dan tregua al espectador. Personajes como Noelle, Yami, Luck o Mimosa forman parte de una galería rica en carisma y evolución, todos ellos miembros de clanes mágicos, familias nobles o facciones oscuras que dibujan un universo en expansión lleno de intriga, política y alianzas rotas.

Black Clover es un homenaje vivo al espíritu de superación que define al shonen: donde no importa cuántas veces caigas, sino cuántas te levantes. Con una narrativa que mezcla lo mejor de *Naruto*, *Fairy Tail* o *Bleach*, pero con una voz propia e inconfundible, ha conquistado lectores y espectadores por todo el mundo. Y aunque su ritmo frenético no da respiro, cada capítulo deja la sensación de que, por muy alto que llegue, Asta aún tiene mucho más por escalar.





1853

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

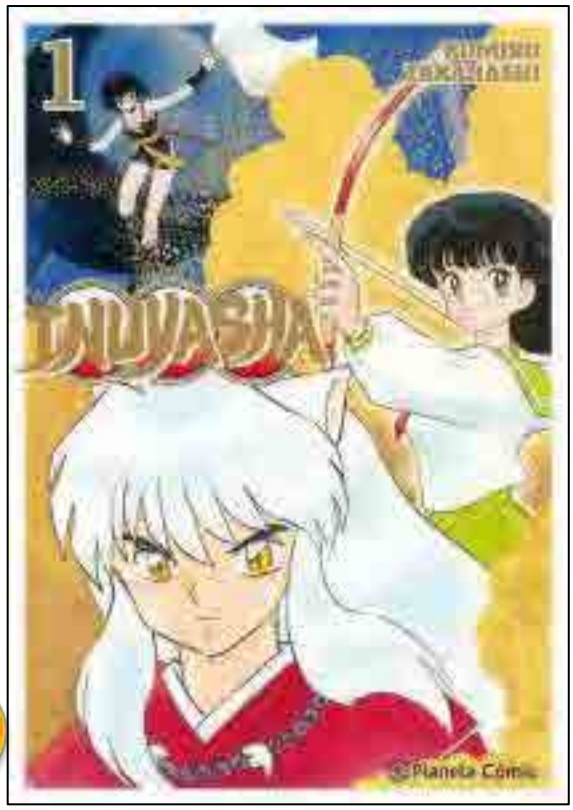
Creada por Hirohiko Araki en 1987 y aún en publicación, *JoJo's Bizarre Adventure* no es solo una historia: es una epopeya generacional, una odisea que sigue el legado de la familia Joestar a lo largo de los siglos, desde la Inglaterra victoriana hasta mundos futuristas y alternativos. Cada parte presenta un nuevo protagonista (siempre un "JoJo") con su propio tono, estética, ambientación y, por supuesto, poderes sobrenaturales. Lo que comienza como una historia de vampiros y rivalidades aristocráticas evoluciona en una saga donde los *Stands*, manifestaciones del poder espiritual en forma de entidades sobrenaturales, definen batallas que son auténticos rompecabezas estratégicos llenos de ingenio y creatividad.

Araki, con su estilo artístico tan singular y en constante evolución, ha convertido *JoJo's* en un despliegue visual que fusiona la estética del arte clásico con la moda de pasarela, el surrealismo y la exageración más exquisita. Cada gesto, pose o diseño de personaje es una declaración estilística. No por nada ha sido citado como inspiración en la industria de la moda, el cine y la música. *JoJo's* no se limita a contar una historia: construye un universo, cada arco un nuevo escenario, con reglas propias, estilos únicos y una paleta de colores que, en su versión animada, se atreve a romper las normas con absoluta genialidad.

La serie ha generado incontables memes, frases icónicas, homenajes en otras obras y una base de fans tan apasionada como devota. Además, su influencia cultural es profunda: *JoJo's* es estudiado, imitado y, al mismo tiempo, inimitable. En Japón es una institución. En Occidente, se ha ganado el respeto y el cariño de quienes han sido atrapados por su mezcla perfecta de acción, drama, extravagancia y creatividad desbordante.

Con cada parte más arriesgada, más innovadora y, paradójicamente, más coherente dentro de su propio caos, *JoJo's Bizarre Adventure* es, sin duda, una obra magna. Un grito a la imaginación sin freno, donde lo bizarro no es solo un adjetivo, sino una filosofía narrativa.





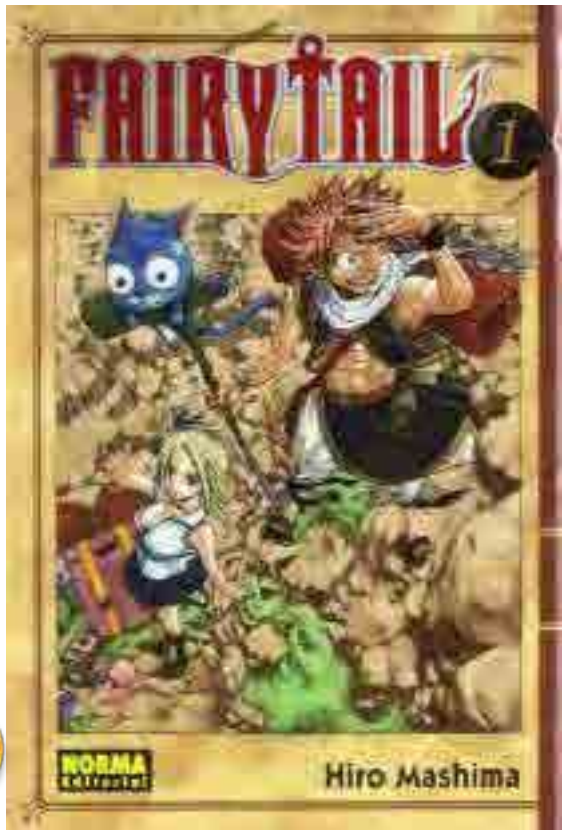
1854

INUYASHA - 1996

Dibujada por la maestra del manga Rumiko Takahashi, *Inuyasha* se publicó por primera vez en 1996 y se extendió hasta 2008, dejando una marca indeleble en toda una generación de lectores y espectadores. Esta historia combina de forma magistral acción, romance, humor y drama en un envoltorio de aventuras fantásticas con tintes sobrenaturales y una ambientación profundamente arraigada en la tradición japonesa. La trama sigue a Kagome Higurashi, una adolescente del Tokio contemporáneo que, por obra de un misterioso pozo mágico, es transportada al Japón feudal. Allí conoce a Inuyasha, un hanyo (mitad demonio, mitad humano) de carácter agrio, lengua afilada y corazón dividido entre el pasado y el presente. Juntos emprenden la búsqueda de los fragmentos de la legendaria Shikon no Tama, una joya que concede poder absoluto a quien la posea.

Uno de los grandes logros de *Inuyasha* es su equilibrio entre lo arquetípico y lo emocional. Aunque opera con estructuras propias del shonen de aventuras (viaje, enemigos crecientes, evolución del héroe), Rumiko Takahashi imprime un tono profundamente humano a sus personajes. Las relaciones son complejas, dolorosas, tensas y, a veces, maravillosamente frustrantes. El triángulo amoroso entre Inuyasha, Kagome y Kikyo (una sacerdotisa resucitada del pasado del protagonista) es uno de los más recordados del manga moderno por su carga emocional y trágica ambigüedad.

En el plano artístico, el estilo de Takahashi es limpio, detallado y eficaz, con un dominio brillante del ritmo narrativo y de la expresividad de los personajes. La serie cuenta con una adaptación al anime que fue emitida entre 2000 y 2004, seguida de la esperada continuación *Inuyasha: The Final Act*, que cerró con fidelidad y emoción la historia original del manga. A esto se suman varias películas que expanden el universo de forma notable y un spin-off más reciente, *Yashahime*, que sigue a las hijas de los protagonistas, manteniendo viva la llama del mundo de Inuyasha para nuevas generaciones.



1855

FAIRY TAIL - 2006

Obra del mangaka Hiro Mashima, *Fairy Tail* debutó en 2006 y concluyó su serialización en 2017, consolidándose como una de las sagas de fantasía más queridas y reconocibles del shonen moderno. Su fórmula, poderosa y emotiva, combina amistad inquebrantable, magia desbordante, batallas espectaculares y una explosiva mezcla de humor y emoción que atrapa desde el primer capítulo. La historia gira en torno al gremio de magos *Fairy Tail*, uno de los más legendarios del reino de Fiore. Allí, el joven cazador de dragones Natsu Dragneel (impulsivo, leal, explosivo) se une a la recién llegada Lucy Heartfilia, una maga celestial que sueña con ser escritora. A su lado encontramos una galería de personajes inolvidables como el estoico Gray Fullbuster, la imponente y armada hasta los dientes Erza Scarlet, o el hilarante y adorable gato parlante Happy. Lo que comienza como un viaje de aventuras se transforma en una auténtica epopeya de dimensiones cósmicas. *Fairy Tail* destaca por su mensaje recurrente: la fuerza de los lazos humanos (o mágicos) supera cualquier obstáculo. No hay batalla que Natsu y compañía no enfrenten si es para proteger a los suyos. Esta lealtad incondicional se convierte en el verdadero motor de una serie que no se detiene ni por un segundo. La intensidad emocional de los combates, unida a los vínculos fraternales que se forjan entre los miembros del gremio, es una de sus grandes bazas. Visualmente, el estilo de Mashima es dinámico, vibrante y expresivo, con un trazo definido que favorece la espectacularidad de la acción y la simpatía de los personajes. Aunque a menudo criticado por recurrir a tropos del género, lo cierto es que Mashima sabe cómo mantener viva la tensión narrativa y emocionar en los momentos clave. Además, la serie no escatima en humor ni en fanservice, con un tono festivo que se combina con momentos de auténtica oscuridad y drama. La adaptación al anime, dividida en varias temporadas (2009–2019), potenció aún más la popularidad del manga, sumando películas, OVAs y un fandom fervoroso. El universo se expandió incluso más con el lanzamiento de *Fairy Tail: 100 Years Quest*, secuela oficial en manga, todavía en publicación.

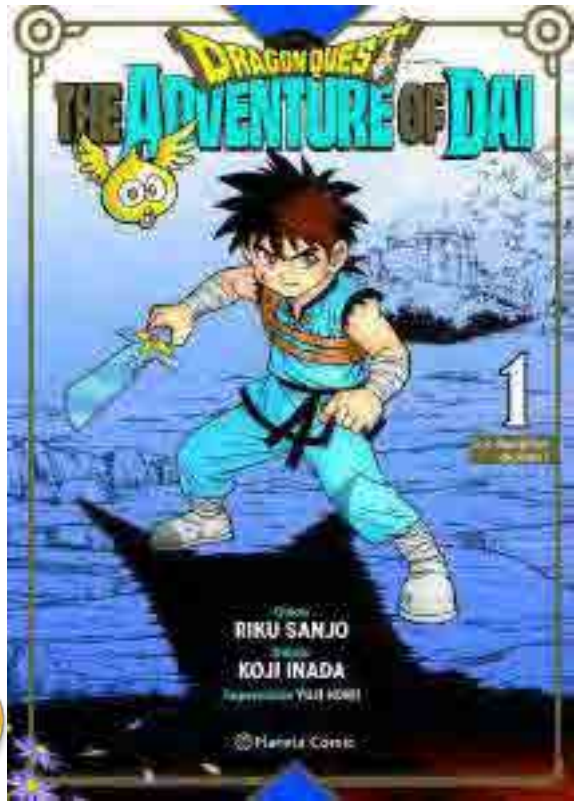


1856

D. GRAY-MAN - 2004

Obra de la mangaka Katsura Hoshino, *D.Gray-man* irrumpe en la escena del manga en 2004 con una propuesta oscura, compleja y profundamente simbólica, que mezcla acción, horror gótico y drama sobrenatural. A medio camino entre la epopeya espiritual y la historia de redención, la serie se distancia de los shonen convencionales, llevando al lector por una Europa alternativa donde el apocalipsis se oculta bajo el sombrero de copa del Conde del Milenio.

El protagonista, Allen Walker, es un joven exorcista marcado por una maldición que le permite ver las almas atrapadas en los "Akuma", armas demoníacas creadas a partir del dolor de quienes han perdido a un ser querido. Junto a otros miembros de la Orden Negra, lucha contra las fuerzas oscuras que amenazan con extinguir a la humanidad, canalizando su poder a través de una sustancia sagrada llamada "Inocencia", que convierte a los elegidos en verdaderos soldados divinos. Pero *D.Gray-man* no se limita a la clásica lucha del bien contra el mal. Los personajes viven conflictos internos profundos, perseguidos por sus pasados, sus traumas, sus dilemas morales. El tono es sombrío, el ritmo denso y, en muchos momentos, existencial. La línea entre salvadores y condenados se difumina, y tanto Allen como sus compañeros (Lavi, Kanda, Lenalee, entre otros) cargan con pesadas responsabilidades, marcados por un destino que rara vez da tregua. Visualmente, la obra brilla con una estética neogótica, con escenarios lúgubres, trajes barrocos y criaturas grotescas de diseño exquisito. El arte de Hoshino evoluciona con la serie, ganando en madurez y dramatismo. Aunque su publicación ha sufrido numerosos parones debido a problemas de salud de la autora, *D.Gray-man* ha mantenido una base de fans fieles que valoran su profundidad narrativa, su estilo visual y su singularidad dentro del shonen. La serie fue adaptada en un anime que abarca dos etapas (*D.Gray-man* en 2006 y *D.Gray-man Hallow* en 2016), aunque ambas quedaron incompletas respecto al manga. Aun así, logró dejar huella gracias a su ambientación y a una historia que plantea más preguntas que respuestas.

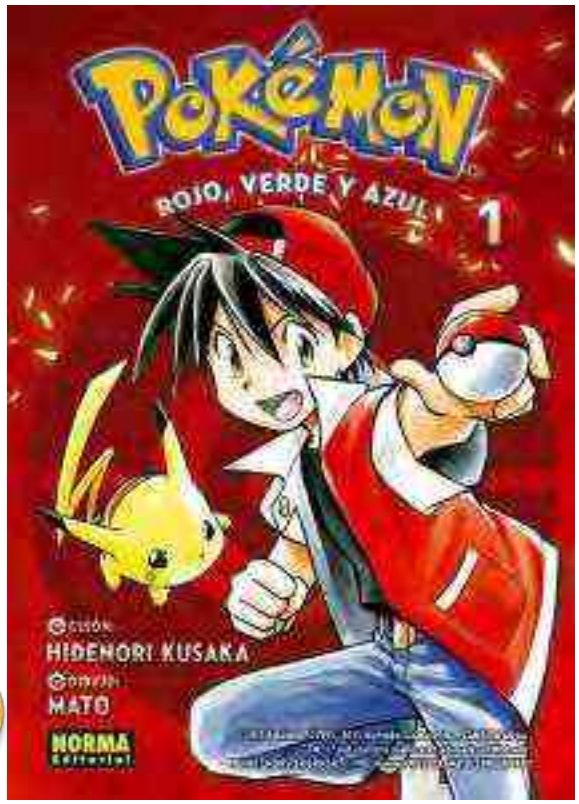


1857

DRAGON QUEST - 1989

Nacido de la legendaria saga de videojuegos de *Dragon Quest*, obra de la sagrada tríada de la industria japonesa (Yuji Horii (guión), Koichi Sugiyama (música) y Akira Toriyama (diseño de personajes), *The Adventure of Dai* (o *Fly*, como se le conoció en varios países hispanohablantes) representa una de las adaptaciones más queridas del universo RPG al formato manga y anime. Publicado entre 1989 y 1996, el manga fue ilustrado por Koji Inada y escrito por Riku Sanjo, y rápidamente se ganó un hueco en el corazón de los lectores, sobre todo de aquellos que, espada en mano, soñaban con salvar el mundo como los héroes pixelados de sus videojuegos favoritos. La historia nos presenta a Dai, un niño huérfano criado por monstruos en una isla lejana, que sueña con convertirse en un héroe como los de las leyendas. Pero lo que empieza como una historia clásica de aventuras y fantasía se va transformando en una epopeya profundamente emocional, donde los valores de amistad, sacrificio, honor y redención brillan con fuerza. A lo largo del camino, Dai se ve acompañado por un grupo de aliados entrañables: Popp, el mago cobarde y entrañable que madura a pasos agigantados; Maam, la guerrera de fuerte corazón; Hyunckel, el caballero oscuro atormentado por su pasado... Todos ellos forman parte de una sinfonía narrativa que combina la acción vibrante con momentos de intensidad dramática inesperada. La obra destaca por su capacidad para trasladar los elementos más icónicos del universo *Dragon Quest* (monstruos, hechizos, clases de personajes, objetos mágicos y estructuras de RPG) al lenguaje del manga, logrando una simbiosis casi perfecta. Sus batallas son legendarias, cargadas de estrategias, emociones y giros argumentales que mantienen al lector al borde de la página. La primera adaptación al anime en 1991 quedó inconclusa, lo que convirtió al manga en un objeto de culto. No fue hasta 2020 cuando se lanzó una nueva versión animada, esta vez completa y fiel al manga, que permitió a nuevas generaciones descubrir la epopeya de Dai y su lucha contra Hadlar, el Rey Demonio, y más allá, contra el mismísimo Vearn, el señor del inframundo.



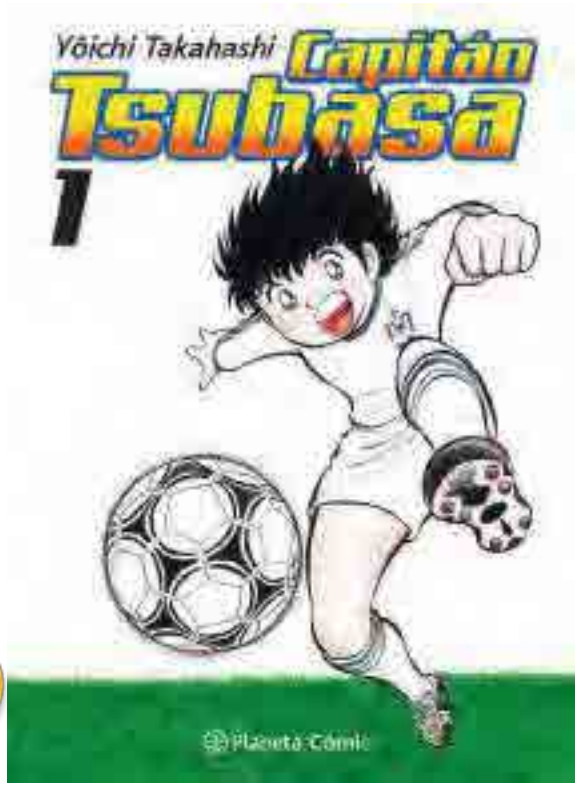


1858

POKÉMON - 1997

Más que una serie, *Pokémon* es un fenómeno cultural intergeneracional que ha trascendido las barreras del manga, el anime y el videojuego para asentarse con firmeza en el imaginario colectivo de todo el planeta. Nacido en 1996 como videojuego para Game Boy (concebido por Satoshi Tajiri y desarrollado por Game Freak bajo el amparo de Nintendo), no tardó en convertirse en una franquicia multimedia de alcance global. Su traslación al manga, especialmente con *Pokémon Adventures* (*Pokémon Special* en Japón), fue un paso lógico, y pronto comenzó a publicarse en 1997 con guiones de Hidenori Kusaka y dibujo de Mato (más tarde sustituida por Satoshi Yamamoto). Sin embargo, su despegue definitivo llegó de la mano del anime, lanzado también en 1997, donde un joven entrenador de Pueblo Paleta llamado Ash Ketchum (*Satoshi* en la versión original) iniciaba su viaje con un Pikachu tan eléctrico como entrañable. La estructura narrativa (un viaje iniciático a través de regiones repletas de criaturas fantásticas llamadas Pokémon) conecta con la tradición del shonen de aventuras, pero introduce un componente de colección, estrategia y afectividad entre humano y criatura que marca la diferencia. Los combates, las evoluciones, las ligas regionales y el lema de "hazte con todos" se convierten no solo en elementos de juego, sino en mantras culturales. Los vínculos que los entrenadores crean con sus Pokémon, la variedad de personalidades entre compañeros de viaje (Misty, Brock, May, Dawn, Serena, etc.), y el eterno pero entrañable fracaso del Team Rocket, forman un mosaico emocional que ha acompañado a millones de espectadores a lo largo de más de dos décadas.

La serie ha conocido más de 25 temporadas, cientos de episodios, películas anuales, y ha sido traducida a decenas de idiomas. *Pokémon* es una escuela de constancia, de evolución personal, de respeto a la naturaleza y de amistad sin condiciones. Su impacto comercial es también abrumador: supera ampliamente los 100 mil millones de dólares en productos, videojuegos, cartas y merchandising, siendo la franquicia de entretenimiento más rentable del mundo.



1859

CAPTAIN TSUBASA - 1981

Captain Tsubasa, conocido en nuestras tierras como *Oliver y Benji*, es la obra que convirtió el balón en poesía, el campo en un tablero de sueños y el fútbol en una odisea personal y colectiva. Creado por Yoichi Takahashi en 1981, este manga deportivo no solo revolucionó el género en Japón, sino que marcó profundamente a generaciones enteras en países tan diversos como España, Italia, Francia, Brasil o México. Su historia sigue a Tsubasa Ozora (Oliver Atom en la versión internacional), un joven con una pasión desbordante por el fútbol, cuya vida gira en torno al balón y al sueño de convertirse en campeón mundial con Japón.

La serie combina el shonen clásico (superación, esfuerzo, rivalidad, amistad y sueños imposibles) con el deporte más seguido del planeta. Las jugadas imposibles, los tiros que curvan el espacio-tiempo, los campos de kilómetros de longitud y los duelos de miradas eternas se convirtieron en un sello visual inconfundible. Pero bajo la exageración estética late un mensaje honesto: la convicción de que todo esfuerzo vale la pena si se persigue con el corazón. *Captain Tsubasa* tuvo un anime seminal en 1983, y desde entonces ha conocido múltiples continuaciones, remakes, videojuegos, películas y episodios especiales. La serie ha crecido con su público, mostrando la evolución de Tsubasa desde niño prodigio hasta estrella internacional en clubes como el São Paulo brasileño o el FC Barcelona. Del mismo modo, rivales como Kojiro Hyuga (Mark Lenders), Genzo Wakabayashi (Benji Price), Taro Misaki (Tom Baker) o Karl Heinz Schneider han sido presentados no como villanos, sino como leyendas en formación, cada uno con un estilo, una historia y una voz propia. Lo más hermoso de *Captain Tsubasa* es su capacidad de inspirar. No son pocos los futbolistas profesionales (Zidane, Iniesta, Messi, Fernando Torres, Hidetoshi Nakata, entre otros) que han confesado haber soñado con el fútbol gracias a esta serie. En su país natal, la influencia fue tan inmensa que la popularidad del fútbol creció vertiginosamente, llegando incluso a contribuir a la fundación de la J-League en 1993.



1860

ONE PUNCH MAN - 2009

One Punch Man es el manga que vino a dinamitar las convenciones del género shonen con una propuesta tan sencilla como explosiva: ¿qué ocurre cuando el protagonista es tan poderoso que derrota a cualquier enemigo de un solo golpe? Creado originalmente como un webcomic por el autor conocido como ONE, y más tarde ilustrado con maestría por Yusuke Murata, este título se convirtió rápidamente en un fenómeno global gracias a su mezcla de acción trepidante, humor metarreferencial y crítica mordaz al propio género que parodia. Su protagonista, Saitama, es un héroe calvo de expresión apática y aspecto anodino, pero dotado de una fuerza tan inabarcable que nada (ni nadie) le supone un reto real. Lo que a priori podría parecer una limitación narrativa se transforma aquí en el mayor acierto: *One Punch Man* no gira en torno al suspense de la victoria, sino al vacío existencial del héroe que ya no encuentra sentido a su camino. Así, la serie aborda con ironía temas como el aburrimiento de la rutina, el reconocimiento social, el sentido del heroísmo y la superficialidad de la fama. El contraste entre Saitama y el resto del elenco es uno de sus mayores aciertos. Personajes como Genos (el cíborg discípulo obsesionado con la justicia), Tornado, King o el carismático villano Garou, aportan variedad, profundidad y conflicto. A su alrededor, una Sociedad de Héroes jerarquizada y corporativa refleja con sorna las dinámicas del poder, la burocracia y el culto a la imagen. Murata convierte cada combate en una sinfonía de velocidad, intensidad y dramatismo, mientras la figura imperturbable de Saitama se mantiene como el centro de gravedad cómico en medio del caos. Esta dualidad, entre lo épico y lo ridículo, es la esencia de *One Punch Man*. El anime, producido por Madhouse en su primera temporada y más tarde por J.C.Staff, cosechó un éxito arrollador, amplificando aún más la repercusión de la obra. Sus escenas de acción, su animación espectacular y su humor afilado conquistaron a audiencias de todo el mundo, convirtiendo a Saitama en un ícono moderno del manga y el anime.





1861

RANMA ½ - 1987

Ranma ½, obra de la inigualable Rumiko Takahashi, es una comedia romántica marcial que conquistó a toda una generación combinando artes marciales, enredos amorosos y un sinfín de transformaciones hilarantes. Publicada entre 1987 y 1996, y adaptada al anime por Studio Deen, esta serie no solo es un clásico del manga y el anime japonés, sino que también es una referencia ineludible en lo que respecta a la hibridación de géneros y la subversión de roles tradicionales. La premisa es tan disparatada como brillante: Ranma Saotome, un joven artista marcial, cae en un manantial maldito durante un entrenamiento en China. Desde entonces, cada vez que se moja con agua fría, se transforma en chica; solo recupera su forma original con agua caliente. Lo mismo le sucede a su padre Genma, que se transforma en un panda. Y así comienza una interminable cadena de personajes con maldiciones absurdas y encantadoras. Pero *Ranma ½* no es solo una comedia de transformaciones. Bajo esa capa de humor y situaciones ridículas, se esconde una serie que explora la identidad de género, el amor no correspondido, la presión familiar, los lazos de honor y el deber... todo con un tono ligero, pero nunca superficial. La relación entre Ranma y Akane (su prometida a la fuerza) es el eje de un romance torpe, explosivo y lleno de malentendidos, que oscila constantemente entre la atracción y la negación. El universo de *Ranma ½* está habitado por un elenco inolvidable: Ryoga Hibiki, perdido eterno y rival de Ranma; Shampoo, la guerrera amazona enamorada de su enemigo; Ukyo, la cocinera experta en okonomiyaki; Mousse, el miope lanzador de armas ocultas... y así hasta una colección de personajes que van desde lo entrañable hasta lo delirante. Cada uno con sus estilos de lucha únicos, sus traumas personales y sus momentazos memorables. Visualmente, la serie brilla con el estilo característico de Takahashi: expresivo, ágil, siempre dinámico. Y el anime, con su mezcla de música pegadiza y peleas hilarantes, logró un impacto mayúsculo, especialmente en España y Latinoamérica, donde se convirtió en fenómeno de culto.





1862

STREET FIGHTER II: THE ANIMATED MOVIE - 1994

Estrenada en 1994, *Street Fighter II: The Animated Movie* es la adaptación animada por excelencia del mítico videojuego de lucha de Capcom. No solo elevó el estándar de lo que se podía esperar de una película basada en videojuegos, sino que también se ganó un lugar entre las obras más icónicas del anime de acción de los años 90. Bajo la dirección de Gisaburo Sugii, esta cinta llevó a los personajes más famosos del universo *Street Fighter* a una narrativa cohesionada, madura y visualmente espectacular.

La historia gira en torno al enfrentamiento global entre los guerreros más poderosos del planeta, mientras la organización criminal Shadaloo, liderada por el temible M. Bison (Vega, en su versión japonesa), intenta manipularlos a todos mediante control mental para crear un ejército invencible. Ryu, como siempre, es el epicentro del conflicto, perseguido por Bison debido a su poder, mientras Ken Masters, su eterno rival y hermano de entrenamiento, se ve arrastrado a una batalla interna y externa que lo pone al límite. La película se toma la libertad de expandir el lore del juego y dar profundidad emocional a personajes como Chun-Li, Guile y Vega (Balrog en Japón), presentando combates memorables, como el brutal enfrentamiento en el apartamento de Chun-Li o el clímax entre Ryu y Bison.

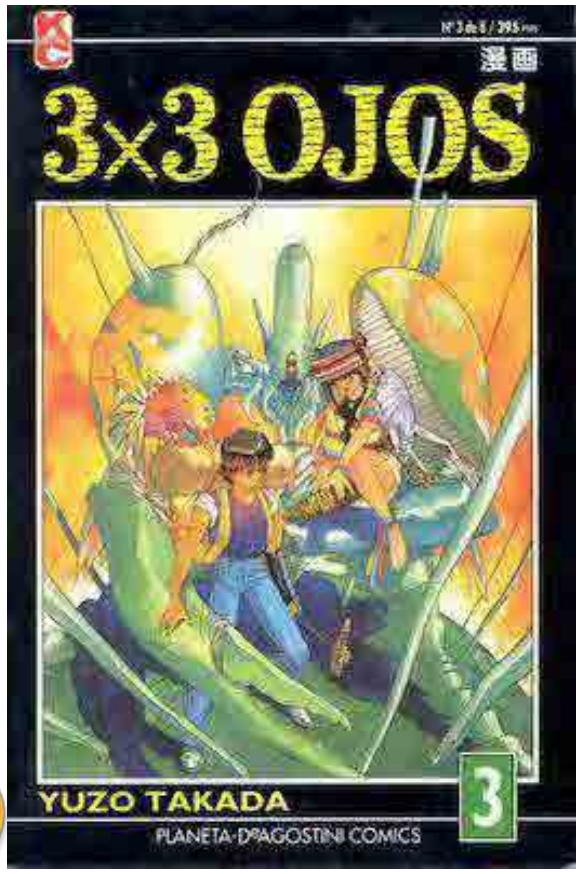
La animación es sorprendentemente fluida, con un estilo realista, musculoso y coreografías de combate dignas de cualquier película de artes marciales. El diseño de personajes es detallado y fiel al material original, pero lo que realmente dejó huella fue el tono adulto de la película: violencia explícita, tensión sexual y una atmósfera oscura que contrastaba con la mayoría de las series de anime contemporáneas basadas en videojuegos. Además, *Street Fighter II: The Animated Movie* fue un fenómeno internacional, con diferentes bandas sonoras adaptadas para su lanzamiento en Japón, Estados Unidos y Europa, lo que ayudó a convertirla en un producto de culto entre los fanáticos tanto del anime como del gaming.



1863

FATAL FURY: THE MOTION PICTURE - 1994

Lanzada en 1994 como cierre de una trilogía de OVAs basada en el videojuego homónimo de SNK, *Fatal Fury: The Motion Picture* consolidó lo que ya venía construyéndose como una de las adaptaciones animadas más queridas por los fans del fighting game noventero. Bajo la dirección de Masami Obari (un nombre de culto en el mundo de la animación por su estilo explosivo y estilizado) esta película se desmarca de sus predecesoras para ofrecer una historia original, independiente de los argumentos del videojuego, pero con los personajes más emblemáticos de la saga. La trama gira en torno a Laocorn Gaudeamus, un joven obsesionado con obtener el poder absoluto a través de las armaduras de Marte, unas reliquias legendarias con la capacidad de convertir a su portador en un dios invencible. Para detenerlo antes de que complete su plan, Terry Bogard, junto a sus compañeros Andy, Joe Higashi y Mai Shiranui, se embarcan en una carrera contra el tiempo que los llevará por diferentes rincones del mundo. A lo largo del filme, la acción es constante, con combates coreografiados al milímetro, efectos visuales de impacto y una banda sonora vibrante, que acompaña la intensidad de cada golpe y emoción. *Fatal Fury: The Motion Picture* destaca por su apuesta estética, llena de dinamismo y marcada por ese trazo ochentero y noventero que tanto caracteriza al estilo de Ōbari. Cada personaje conserva su esencia: Terry, con su heroísmo canalla; Andy, con su disciplina; Joe, con su humor y energía; y Mai, cuya presencia trasciende lo visual para convertirse en símbolo del anime de lucha. Además, se introducen nuevos personajes originales, con motivaciones sólidas, que enriquecen aún más el universo de *Fatal Fury*. La película es, en muchos sentidos, un tributo a la época dorada de los juegos de lucha y a esa generación de anime cargado de pasión, energía y estilo propio. Fue especialmente popular en Latinoamérica y Europa, donde el fenómeno de los salones recreativos se vivía con fervor, y ver a sus héroes en pantalla en historias tan bien realizadas supuso una experiencia única para muchos fans.



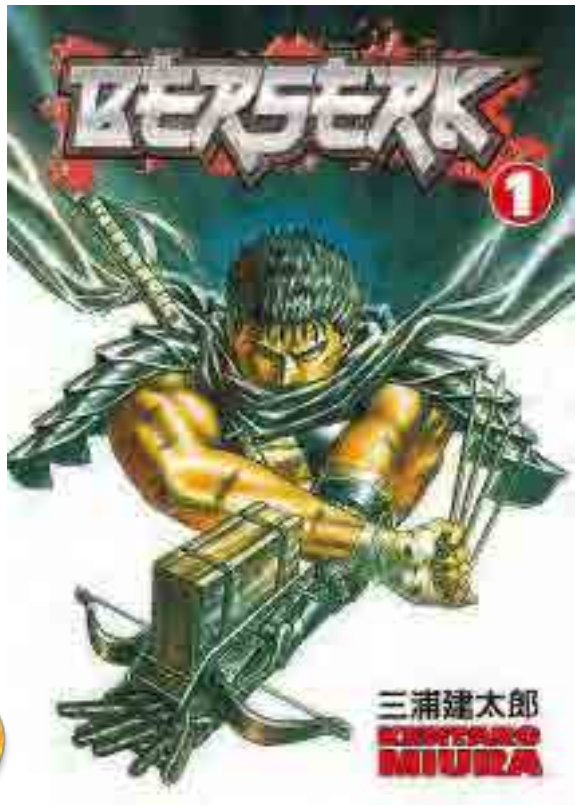
1864

3×3 OJOS - 1987

3×3 Ojos, también conocido por su título japonés *Sazan Eyes*, es una de esas joyas ocultas del manga y el anime que, con su mezcla de fantasía oscura, romance sobrenatural y acción mitológica, ha conquistado a una legión de fans que aún hoy lo consideran una obra de culto. Creado por Yuzo Takada en 1987, el manga se publicó durante más de 15 años en la revista *Young Magazine* de Kodansha, dando como resultado 40 volúmenes repletos de giros místicos, aventuras épicas y un estilo artístico inconfundible.

La historia gira en torno a Yakumo Fujii, un joven huérfano que, tras conocer a Pai (una misteriosa chica con un tercer ojo en la frente) ve su vida dar un vuelco absoluto. Pai es la última superviviente del antiguo clan de los Sanjiyan Unkara, una raza inmortal que busca convertirse en humana. Sin embargo, tras un accidente, Yakumo es convertido en su *Wu*, una especie de siervo inmortal que no puede morir mientras su ama viva. Así comienza una odisea repleta de criaturas demoníacas, hechicería ancestral, reliquias sagradas y enemigos tan peligrosos como trágicos. La obra destaca por su tono adulto y su universo lleno de matices sobrenaturales que mezcla folclore asiático, arqueología fantástica y drama existencial. La relación entre Pai (que alterna entre su personalidad dulce e ingenua y su temible forma de diosa inmortal) y Yakumo es el corazón emocional de la serie: un vínculo lleno de ternura, sacrificio, dolor y destino. La dualidad de Pai simboliza la lucha entre lo humano y lo divino, y Yakumo se convierte en un héroe involuntario, siempre al borde de la muerte, enfrentando horrores místicos por una causa más grande que él mismo. El anime, compuesto por dos miniseries de OVAs (una de 1991 y otra de 1995), trajo a la vida la intensidad del manga con una animación destacada para su época, una ambientación sombría y una música envolvente que supo reflejar la atmósfera tensa y emocional de la historia. Aunque no adapta la totalidad del manga, logró captar su esencia y dejó una marca indeleble en quienes la vieron en los 90 o descubrieron la obra tiempo después.





1865

BERSERK - 1989

Si existe una obra capaz de penetrar en lo más profundo del alma humana, de mostrar la oscuridad sin filtros y, al mismo tiempo, celebrar la voluntad de resistir contra todo pronóstico, esa es *Berserk*. Creado por el inolvidable Kentaro Miura, este manga es, sin lugar a dudas, una de las piezas más colosales, intensas y reverenciadas de toda la historia del manga japonés. Su publicación comenzó en 1989 en la revista *Animal House* (y más tarde en *Young Animal*), extendiéndose durante décadas y convirtiéndose en una epopeya monumental, tanto por su calidad narrativa como por su arte absolutamente inigualable. La historia sigue la tragedia y el viaje infernal de Guts, un guerrero maldito, marcado por la traición y envuelto en una odisea sin descanso, con una espada tan colosal como su sed de venganza. En su juventud, formó parte del grupo de mercenarios "La Banda del Halcón", liderado por el carismático Griffith. Pero todo cambió tras el Eclipse, uno de los momentos más oscuros jamás narrados en el manga, cuando Griffith sacrificó a sus compañeros para ascender como un dios demoníaco. Desde entonces, Guts se convierte en el guerrero negro, cargando con su marca, perseguido por demonios noche tras noche, buscando destruir a los que se alzaron como apóstoles a costa de su humanidad. *Berserk* es una obra maestra no solo por su argumento. Su dibujo es una clase magistral de técnica, detalle y expresividad: desde paisajes medievales, armaduras góticas y criaturas abominables, hasta escenas íntimas de dolor, ternura o contemplación. El equilibrio entre la brutalidad más salvaje y los momentos de belleza emocional o simbólica es de una finura admirable. No es solo un manga de acción o fantasía oscura; es una meditación sobre el destino, la ambición, el trauma, el amor (…Casca…), la venganza y, por encima de todo, la lucha inquebrantable por preservar el libre albedrío. Su adaptación al anime tuvo varias versiones: una serie en 1997 que cubría el arco de la Edad Dorada con gran fidelidad emocional, una trilogía de películas entre 2012 y 2013 que la reinterpretó con animación más moderna, y una serie de 2016–2017 con una recepción más dividida por su estilo CGI.





1866

EL PUÑO DE LA ESTRELLA DEL NORTE - 1983

En un mundo postapocalíptico donde la ley del más fuerte impera entre las ruinas de una civilización desmoronada, emerge una figura solitaria, silente y con los ojos cargados de justicia y tragedia: Kenshiro. Con su inconfundible torso musculoso, su expresión de acero y sus siete cicatrices en forma de la Osa Mayor grabadas en el pecho, este guerrero errante es el último heredero del arte marcial legendario *Hokuto Shinken*, una técnica letal capaz de destruir al enemigo desde dentro con la mera presión de los puntos vitales del cuerpo. Aquel al que escoge como adversario solo puede temer una cosa: "Ya estás muerto" (*Omae wa mou shindeiru*), la frase icónica que precede al estallido de sangre del vencido.

Creada por Buronson (guion) y Tetsuo Hara (dibujo) y publicada en *Weekly Shonen Jump* entre 1983 y 1988, esta obra fue pionera en su tono maduro, violento y trágico, estableciendo un estilo que influenciaría a muchas series posteriores. *Hokuto no Ken* se desarrolla en un escenario que recuerda a *Mad Max*, con desiertos interminables, bandas de saqueadores, tiranos con estética punk y castillos oxidados de poder. Allí, Kenshiro deambula en busca de su amada Yuria, pero su camino lo enfrenta a enemigos de creciente brutalidad, muchos de ellos antiguos discípulos de escuelas rivales como el *Nanto Seiken*. La historia no es solo una sucesión de batallas, sino una ópera épica cargada de fatalismo, sacrificio, redención y códigos de honor entre guerreros.



1867

El arte de Hara desborda dramatismo y dinamismo. Cada combate es un despliegue coreografiado con precisión, donde el sufrimiento físico se entremezcla con el dolor emocional. La intensidad narrativa es tal, que el sufrimiento de los personajes no se grita: se siente en cada

viñeta. Los villanos son carismáticos y trágicos, y las muertes tienen peso, dejando huella en el lector. *Hokuto no Ken* fue uno de los primeros mangas en introducir un enfoque casi filosófico sobre la violencia y el destino en un entorno shonen.



1868

El anime, emitido entre 1984 y 1988, alcanzó un estatus de culto gracias a su fidelidad visual, sus memorables doblajes y su sintonía con la estética ochentera. A lo largo de los años, la franquicia ha contado con películas, OVAs, videojuegos e incluso remakes, manteniéndose viva en la memoria de varias generaciones.

La huella de *Hokuto no Ken* se encuentra dispersa por la historia del manga y el anime: desde *JoJo's Bizarre Adventure* hasta *Dragon Ball*, pasando por videojuegos como *Street Fighter*. Es una obra que define la masculinidad clásica del manga, pero también cuestiona el sentido de la fuerza y la compasión. Kenshiro no es solo un destructor de tiranos; es un redentor de almas.



1869



1870

SAINT SEIYA - 1986

Cuando el cosmos resuena en lo más profundo del alma, cuando el destino de la humanidad se entrelaza con las estrellas, cinco jóvenes guerreros alzan sus puños al cielo para proteger a la diosa Atenea. Así comienza la epopeya de *Saint Seiya*, la obra magna de Masami Kurumada, que desde su aparición en *Weekly Shonen Jump* en 1986, se convirtió en uno de los pilares fundamentales del shonen de acción, no solo en Japón, sino en el mundo entero.

La historia gira en torno a Seiya, el Caballero de Pegaso, y sus compañeros Shiryu, Hyoga, Shun e Ikki, quienes visten armaduras sagradas (las *Cloth*) inspiradas en constelaciones del zodíaco y cargadas de poder divino. Su misión: protegerla de los dioses oscuros que buscan la destrucción del mundo y mantener el equilibrio entre el cielo, la tierra y el inframundo. *Kurumada* dotó a su obra de una mezcla fascinante entre mitología griega, astrología, arte marcial cósmica y emoción desbordante. La narrativa se estructura en sagas legendarias (como las del Santuario, Asgard, Poseidón o Hades) donde los Caballeros recorren sendas de sufrimiento, sacrificio y redención, enfrentándose a enemigos con poderes abrumadores, pero cuyas convicciones y pasados suelen estar marcados por el dolor. Aquí, la fuerza no solo es física, sino espiritual: los personajes se superan a través del sacrificio y el despertar del *cosmos* interior, una energía metafísica que trasciende los límites humanos. El anime, producido por Toei Animation, fue el vehículo perfecto para catapultar la serie a nivel internacional. Con una animación vibrante, batallas coreografiadas con intensidad operística y una banda sonora épica compuesta por Seiji Yokoyama, *Saint Seiya* marcó a toda una generación. En España y Latinoamérica, su doblaje y retransmisión televisiva alcanzaron cifras de culto, convirtiéndose en un fenómeno social. Además del manga original, la franquicia se ha expandido con secuelas, precuelas y spin-offs (*The Lost Canvas*, *Saintia Sho*, *Next Dimension*, etc.), así como adaptaciones cinematográficas, videojuegos, figuras coleccionables y recientemente, nuevas versiones animadas, tanto en CGI como en formato tradicional.



1871

DIGIMON ADVENTURE - 1999

A finales de los 90, cuando el mundo vivía la fiebre de las criaturas digitales, *Digimon Adventure* se alzó como una alternativa valiente, profunda y emocional frente a otras franquicias más orientadas al coleccionismo. Estrenada en 1999 bajo la producción de Toei Animation, esta serie no se limitó a ser una historia sobre niños y monstruos. Fue, desde su primer episodio, una aventura que exploró la madurez, el sacrificio, el miedo y la fuerza de la amistad en un entorno donde la realidad digital se entrelazaba con la emocional. La historia comienza cuando siete niños (Tai, Matt, Sora, Izzy, Mimi, Joe y T.K.) son arrastrados al misterioso *Mundo Digital* durante un campamento de verano. Allí descubren a los Digimon, criaturas conscientes, capaces de evolucionar y cambiar de forma al compás de las emociones y vínculos de sus compañeros humanos. Cada Digimon refleja, simbólicamente, el estado interior de su niño elegido, y la conexión emocional entre ambos no es solo un recurso narrativo, sino el motor de la historia. Con la posterior llegada de Kari, la octava niña elegida, la historia se completa, y se teje una narrativa que combina aventura, drama y una madurez inesperada para el público al que inicialmente iba dirigida. *Digimon Adventure* destacó por la riqueza de su guion y la complejidad de sus personajes. Cada niño tiene una virtud (el coraje, la amistad, el amor, la sinceridad...) pero también debe enfrentarse a sus miedos, errores y debilidades. Esta profundidad emocional convirtió la serie en un referente, capaz de madurar con su audiencia y de sembrar mensajes sobre la pérdida, la responsabilidad, la identidad o el perdón. Su estética digital y su universo (donde bits y emociones conviven) sentaron las bases de una franquicia que ha tenido múltiples entregas, secuelas, películas (como la mítica *Our War Game* de Mamoru Hosoda), videojuegos y hasta reboot, el más reciente estrenado en 2020. Además, su éxito global fue rotundo. Más allá del eterno debate con *Pokémon*, *Digimon Adventure* se sostiene como una obra de culto por derecho propio.





1872

THE PROMISED NEVERLAND - 2016

Cuando el primer capítulo de *Yakusoku no Neverland* vio la luz en las páginas de *Weekly Shonen Jump* en 2016, nadie se imaginaba que aquella historia de huérfanos con rostros angelicales y sonrisas puras iba a esconder uno de los giros más oscuros y estremecedores del manga moderno. Escrita por Kaiu Shirai e ilustrada por Posuka Demizu, esta obra revolucionó la narrativa del shonen, alejándose del combate físico y apostando por el suspense, el intelecto y el terror psicológico como motores de la acción.

La historia nos traslada al orfanato *Grace Field House*, donde Emma, Norman y Ray (los tres niños más brillantes del lugar) viven felices con sus hermanos y su "madre" Isabella. Sin embargo, tras un evento desgarrador, descubren una verdad brutal: el orfanato es en realidad una granja humana, y los niños, "ganado" para demonios que los consumen como manjar. A partir de ese momento, comienza una carrera desesperada por escapar, por sobrevivir y por desafiar un sistema tan antiguo como inhumano.

The Promised Neverland es un tratado de estrategia, resiliencia y lucha intelectual. No se libra en campos de batalla, sino en pasillos silenciosos, miradas contenidas y cálculos desesperados. Cada paso que dan los protagonistas está marcado por dilemas morales, traiciones, sacrificios y una madurez impropia de su edad. Emma, con su optimismo radical, Norman con su brillantez táctica, y Ray con su lucidez sombría, se convierten en símbolos de una resistencia que no se permite perder ni un solo niño más.

La estética, que combina lo delicado con lo perturbador, así como la dirección artística de su anime (estrenado en 2019), catapultaron la historia al reconocimiento internacional. La primera temporada fue alabada por crítica y público por su fidelidad al manga, su intensidad y la tensión narrativa sostenida. Aunque su segunda temporada fue objeto de polémica por el ritmo acelerado y omisiones importantes, *The Promised Neverland* ya se había ganado su lugar entre las grandes historias del anime contemporáneo.

Capítulo 21: Bird Studio - Sueisha





21- BIRD STUDIO – SHUEISHA

Bird Studio, fundado por Akira Toriyama a inicios de los años 80, no nació como una gran empresa, ni como un equipo de producción tradicional, sino como una prolongación directa del cuerpo y alma de su creador. Su nombre, derivado del kanji "tori" (鳥), que significa "pájaro" en japonés y forma parte del apellido de Toriyama, da cuenta desde el primer momento del espíritu lúdico, desenfadado y profundamente personal que siempre acompañó al autor. Bird Studio fue, en esencia, el escritorio de Toriyama, su pequeño refugio creativo, un taller con estructura mínima que se mantuvo deliberadamente ajeno a la vorágine de las grandes producciones editoriales o televisivas. Allí, con un equipo compacto (que rara vez superaba los cinco o seis ayudantes a la vez), Toriyama trabajaba desde su hogar en Kiyosu, en la prefectura de Aichi, lejos de Tokio y del ruido del centro editorial japonés.



1873

En ese espacio austero y funcional, desarrollaba toda su obra de forma casi artesanal, entregando semanalmente los manuscritos para *Weekly Shonen Jump* por mensajería, sin visitas presenciales a la editorial. Su jornada comenzaba temprano, en pijama, acompañado por su inseparable mascota, con rutinas que él mismo había modelado para

ser sostenibles en el largo plazo. Los ayudantes que pasaron por Bird Studio eran formados directamente por él, y se encargaban principalmente de tramas, fondos o retoques, ya que Toriyama dibujaba todos los personajes, los encuadres principales y el guion de cada viñeta. Lejos de operar como un estudio tradicional con roles departamentales, Bird Studio funcionaba como una célula compacta, disciplinada y eficiente, casi monástica, pero dotada de una imaginación desbordante. Desde allí no solo nació *Dr. Slump* que, como ya sabemos, lo catapultó a la fama, sino también *Dragon Ball*, la obra por la que estamos realizando el presente estudio.

1874



A pesar del tamaño reducido del estudio, su proyección internacional fue monumental. Bird Studio trabajó de la mano con Shueisha, editorial de *Weekly Shonen Jump*, así como con Toei Animation para la adaptación al anime, manteniendo siempre una relación singular: Toriyama no formaba parte de las reuniones de producción, ni se implicaba directamente en los guiones televisivos, pero sus ideas gráficas eran ley. Cada diseño de personaje pasaba por sus manos, especialmente en el caso de películas, videojuegos, y nuevos productos derivados de *Dragon Ball*.

1875



Bird Studio también fue el motor creativo de colaboraciones memorables, como su papel clave en la franquicia *Dragon Quest*, para la que diseñó monstruos, héroes y entornos con la misma destreza y encanto de sus viñetas. Allí, Toriyama también supervisó trabajos como *Chrono Trigger*, aportando su estilo gráfico a uno de los videojuegos más aclamados de todos los tiempos. A lo largo de los años, Bird Studio fue fiel a un principio inquebrantable: no convertirse en una gran maquinaria de producción, sino en el corazón palpitante del arte de un solo autor. Toriyama rechazó sistemáticamente el protagonismo mediático, y su estudio nunca tuvo sede física abierta ni estructura empresarial tradicional: todo se organizaba en torno a su rutina, a sus lápices y a su genio, como si cada página naciera de una conversación íntima entre su imaginación y el papel.



1876

Tras el fallecimiento de Akira Toriyama en marzo de 2024, a los 68 años, Bird Studio quedó como un santuario silencioso de la creación, un testimonio del impacto que puede tener una obra gestada sin artificios, nacida en la calma de una habitación provinciana.

En su interior, se gestaron personajes que hoy son universales; mundos que han viajado a través de generaciones, lenguas y culturas. Su estilo, limpio pero rotundo, ágil pero emotivo, sigue influyendo a mangakas actuales como Toyotaro (quien comenzó dibujando fanmanga y hoy hereda su legado). Bird Studio no fue un gran edificio, ni una marca expandida: fue el corazón del autor latiendo sobre cada hoja, el estudio donde se soñó, trazo a trazo, una de las ficciones más queridas de la historia de la cultura popular mundial. (Toriyama, 1995).



1877



1878

El proceso de dibujo del manga es largo y complejo. Ni mucho menos se empieza a dibujar sobre la hoja que acabará siendo publicada.

Su método comenzaba siempre con una idea mental (a menudo, sin guion previo) y de ahí pasaba directamente al dibujo de storyboards ("nemu"), unas páginas en formato boceto muy rudimentarias, con texto manuscrito y trazos rápidos que solamente él y su editor sabían descifrar con claridad. No era raro que el propio editor (como el célebre Kazuhiko Torishima, entre otros) acudiera personalmente a supervisar o motivar al maestro, muchas veces bajo presión por plazos imposibles. Toriyama pasaba después a los bocetos a lápiz, utilizando hojas B4 y plumillas G-pen o Maru-pen para definir el entintado, que realizaba con increíble pulso. A diferencia de otros mangakas, no utilizaba asistentes para los fondos ni para los detalles mecánicos: los vehículos, naves o paisajes salían directamente de su mano. Solo delegaba tareas menores, como el entintado de líneas de fondo o la aplicación de tramas adhesivas (tonos grises) para dar



1879



1880



1881

volumen a las escenas. La fase de entintado era puramente tradicional, sin apenas uso de ordenadores durante la etapa de *Dragon Ball*. El color, cuando era necesario para portadas o capítulos especiales, lo aplicaba con acuarelas o rotuladores, dejando constancia de una maestría artística que superaba el puro dibujo técnico. La planificación de capítulos era mínima: Toriyama confesó que improvisaba semana a semana, lo cual añade mérito a su capacidad de hilvanar una narrativa tan sólida, plagada de giros y transformaciones. Tanto es así que tuvo que superar muchos obstáculos, como el hecho de tener que ir dibujando a un ritmo frenético porque la animación de Toei se le comía el terreno y, prácticamente, dibujaba y al muy poco ya estaba lo dibujado animado para la serie televisiva, por lo que hubo de realizar jornadas maratonianas. Su estudio no era una empresa, sino una especie de "laboratorio de invención visual", donde cada diseño estaba pensado para ser simple, recordable y funcional en el movimiento, lo cual explica por qué *Dragon Ball* resulta tan adaptable al anime y a los videojuegos. (Shueisha, 2018).



1882

El nacimiento y desarrollo de *Dragon Ball* no puede entenderse sin la sinergia entre Akira Toriyama, su estudio personal (Bird Studio) y la potente maquinaria **editorial de Shueisha**, con quien mantuvo una relación simbiótica durante toda su carrera. Desde que *Dragon Ball* comenzó a publicarse en la *Weekly Shonen Jump* en febrero de 1984, la serie pasó a formar parte del alma de la revista, convirtiéndose en una de sus joyas más relucientes. Shueisha proporcionaba a Toriyama un entorno flexible pero exigente, con la presión inherente a una publicación semanal que no admitía errores ni retrasos.

Cada semana, el autor debía entregar una nueva entrega de unas 15 a 20 páginas, lo que implicaba un ritmo de producción feroz. Para lograrlo, trabajaba casi en solitario desde su retiro creativo en Aichi, en el discreto, pero entrañable Bird Studio, como acabamos de ver, rodeado de un reducido equipo asistentes que le ayudaban en tareas menores como fondos o tramas, aunque gran parte del trazo, el diseño y la narrativa recaía enteramente en sus manos. (Torishima, 2023).



El Dr. Mashirito es un personaje malvado creado tomando como modelo a Kazuhiko Torishima, el editor de Akira Toriyama! Aparece por primera vez en *La ambición del doctor Mashirito* de *Dr. Slump*, donde lo presentan como un científico loco rival de Senbei Norimaki. Se volvió tan popular que su nombre pasó incluso a ser el apodo de Kazuhiko Torishima. Según Senbei, es un científico extravagante, pervertido y huraño.

1883

El proceso comenzaba con los *nemu* o storyboards, simples esbozos que Toriyama garabateaba sin apenas texto definido, guiado por su intuición narrativa y una capacidad de improvisación poco común. A menudo, el rumbo de la historia no estaba decidido hasta que empezaba a dibujar, lo que explica el dinamismo y la frescura que desprende cada arco argumental. Estas entregas eran revisadas por su editor, primero el icónico Kazuhiko Torishima y después otros como Fuyuto Takeda, quienes actuaban no solo como supervisores sino como interlocutores creativos. Torishima llegó a ser representado como "el malo" de Dr. Slump, tanto presionó y hostigó a Toriyama en los plazos, las calidades,

perspectivas, montaje de viñetas, etc… Sin embargo, con el tiempo, alcanzaron una profunda amistad y admiración mutua.



Incluso, le imponían a Toriyama la modificación de personajes, la elección de distintos diseños, de entre los bocetos que había creado, al que había escogido él. También, la ordenación de las viñetas, el tipo de plano que se debía utilizar, los ángulos o el mensaje que debía tener cada una de las páginas del manga. Resultaba en ocasiones un trabajo de fondo de ensayo/error con sus editores hasta que lograba satisfacer todas sus exigencias. Tras la aprobación del borrador, Toriyama entintaba a mano con plumilla sus páginas sobre papel B4, reservando para sí mismo los diseños de personajes, los fondos más espectaculares, los objetos mecánicos y las viñetas clave. Una vez publicada en la revista, cada tanda de capítulos era recopilada en los *tankobon*, los tomos recopilatorios, cuya portada a color y elementos visuales eran realizados también por el propio autor, con acuarelas o marcadores. *Dragon Ball* llegó a abarcar 519 capítulos semanales, divididos en 42 tomos que redefinieron el concepto de manga moderno, batiendo récords de ventas y modelando la estética del shonen durante décadas. A nivel interno, Shueisha no solo publicaba y distribuía, sino que controlaba los tiempos, la promoción, las encuestas de popularidad y el impacto comercial, midiendo semana a semana la acogida de cada capítulo por parte del público japonés (Sakurai, 2018).



1885

El éxito era tal que *Dragon Ball* marcaba literalmente el rumbo de la revista: su presencia en portada o en páginas centrales elevaba las ventas. Esta relación entre creador y editorial fue intensa, marcada por la admiración mutua y también por los inevitables roces derivados de una producción incesante.

Sin embargo, el respeto hacia el estilo de trabajo de Toriyama, su disciplina casi obsesiva por la limpieza de líneas, su humor visual y su don para la narrativa visual hicieron que Shueisha lo protegiese como un bien preciado.

El estudio Bird Studio no era una gran factoría de manga, sino un refugio creativo desde el cual un hombre orquestaba un fenómeno planetario, entregando semana tras semana páginas que luego darían lugar a una franquicia de alcance global. Y fue en ese estrecho

margen de tiempo, con la presión constante del reloj editorial, donde *Dragon Ball* se fraguó no solo como una serie, sino como un mito.

No obstante, Shueisha era una editorial enorme, con un poderío y seriedad notables, conocida y estimada en todo Japón, y aún más lejos. Desde su fundación como una rama de entretenimiento de la editorial Shogakukan en 1925 y, un año después, su independencia mercantil, no paró de crecer, siendo poderosísima a la llegada de Toriyama. Era por este motivo que los mangakas hacían lo indecible para poder cumplir y llegar a todo a tiempo.

La *Weekly Shonen Jump*, publicada por la editorial Shueisha desde 1968, se convirtió no solo en la revista más influyente del manga japonés, sino también en un fenómeno industrial que impulsó y consagró títulos como *Dragon Ball* dentro de la memoria colectiva de millones de lectores. Su proceso de publicación semanal era una auténtica carrera contrarreloj: los mangakas debían entregar su capítulo, normalmente de unas 15 a 19 páginas, con una semana de antelación. A partir de ahí comenzaba un complejo sistema de edición, revisión, maquetación e impresión que involucraba a cientos de trabajadores. La redacción de la revista en Tokio funcionaba como un hervidero creativo, con editores trabajando estrechamente con los autores, quienes corregían y supervisaban detalles hasta última hora. Los capítulos, una vez revisados, se enviaban a la imprenta, donde se realizaba la fotomecánica y se preparaban planchas de impresión offset a cuatro colores (aunque casi todo el contenido era en blanco y negro, salvo la portada y alguna página central). La tirada se imprimía a una velocidad vertiginosa y en cantidades que alcanzaban cifras astronómicas: en la cúspide de su popularidad, a principios de los años 90 (con *Dragon Ball*, *Slam Dunk*, *Rurouni Kenshin* y *Yu Yu Hakusho* como grandes pilares) *Shonen Jump* llegó a vender más de 6.5 millones de ejemplares por semana, siendo la revista más leída del planeta en términos de volumen físico. Cada número contenía más de veinte series, muchas de ellas en plena serialización, y se vendía por un precio asequible, lo que la hacía accesible a públicos muy amplios, desde adolescentes a adultos nostálgicos. El contenido de los capítulos no moría tras su publicación semanal: las series más exitosas eran recopiladas en tomos independientes, los célebres *tankobon*, normalmente de unas 200 páginas, agrupando varios capítulos por volumen. *Dragon Ball*, por ejemplo, se recopiló en 42 volúmenes originales, que llegaron a vender más de 160 millones de copias en Japón y más de 260 millones a nivel mundial, convirtiéndose en uno de los mangas más vendidos de la historia. Mientras la revista generaba ingresos por publicidad, distribución y ventas semanales, los *tankobon* suponían la fuente de ingresos

a largo plazo, tanto por su venta física como por reediciones, ediciones de lujo, digitales o integrales (como la edición *kanzenban*). Para Shueisha, *Dragon Ball* representó una mina de oro: el manga por sí solo reportó ingresos de varios cientos de millones de dólares, sin contar los productos derivados. Pero más allá de las cifras, la revista funcionaba como un semillero de sueños, donde cada lunes (día oficial de publicación) los lectores acudían religiosamente a los kioscos a por su ejemplar, sabiendo que en sus páginas se escribía la historia viva del manga. La *Weekly Shonen Jump*, con su formato grueso, papel barato reciclado y diseño saturado, no era un lujo estético, sino una catedral del entretenimiento juvenil. Hoy en día, aunque el número de ejemplares físicos ha descendido por la transición digital, la revista sigue siendo una institución, y su influencia, gracias a obras como *Dragon Ball*, ha trascendido generaciones, idiomas y fronteras.

Su proceso de impresión es fascinante, hipnótico e ilustra de una manera sencilla y gráfica, nunca mejor dicho, cómo los sueños de millones de lectores aficionados se materializan y se vuelven realidad imprimida en papel (Kodansha, 2023).



1886

En la planta de impresión Goka, perteneciente al Grupo Kyodo y ubicada en la prefectura de Ibaraki, se lleva a cabo el complejo y meticuloso proceso de fabricación de publicaciones. Este procedimiento se desarrolla a través de cuatro fases principales: la creación de las planchas de impresión, la impresión propiamente dicha, la encuadernación de las revistas y, por último, su envío a los distintos puntos de distribución.



1887

Todo comienza con la preparación de las planchas. En esta etapa se utilizan dos tipos distintos: planchas de aluminio para las secciones a color y planchas de resina para las páginas en blanco y negro.



1888

Las primeras reciben directamente los datos digitales de las imágenes, mientras que las segundas se producen a partir de negativos generados desde el manuscrito original.



1889

Dado que las condiciones ambientales pueden afectar el proceso, en la fábrica se controla cuidadosamente la humedad para evitar contracciones del papel y cargas de electricidad estática.



1890

Para cada edición de la revista se requieren aproximadamente 2.000 rollos de papel, cuyo peso total supera las mil toneladas, y que se consumen por completo en apenas 24 horas. En la segunda fase, la impresión, se recurre a enormes máquinas rotativas de alta velocidad capaces de producir más de 20.000 hojas por minuto.



1891

Las páginas monocromáticas se secan con un sistema especial y se pliegan antes de clasificarse y apilarse mediante una máquina automatizada que las transporta al área de almacenamiento.



1892

En paralelo, las páginas a color se imprimen sobre planchas de aluminio que giran a 803 revoluciones por minuto, produciendo cerca de 48.000 hojas cada hora.



1893

Cada una de estas hojas se somete a controles de calidad minuciosos para detectar posibles errores.



1894

En la tercera etapa, la encuadernación, se integran manualmente las páginas a color con las de blanco y negro en una sola unidad.



1895

Estas se recortan para igualar sus márgenes y luego se someten a una revisión final. Finalmente, las revistas encuadernadas se agrupan en lotes y se preparan para su distribución a librerías de todo el país.



1896

Acto seguido, se revisa, después del guillotinado industrial, cada uno de los tomos por parte del personal de la imprenta. Se tratan de encontrar fallos de impresión puntuales, de encolado, páginas incorrectas en el montaje, etc.



1897

Se producen los embalados automatizados de los cientos de tomos que conforman un palé logístico, montándolo sobre él, para poder facilitar su manejo con las paleteras mecánicas, con las que podrán servir el producto para la distribución.



1898

Una vez montado en el palé y cargado en la paletera, simplemente ha de desplazar la carga a la rampa donde se encuentre el camión de distribución.



1899

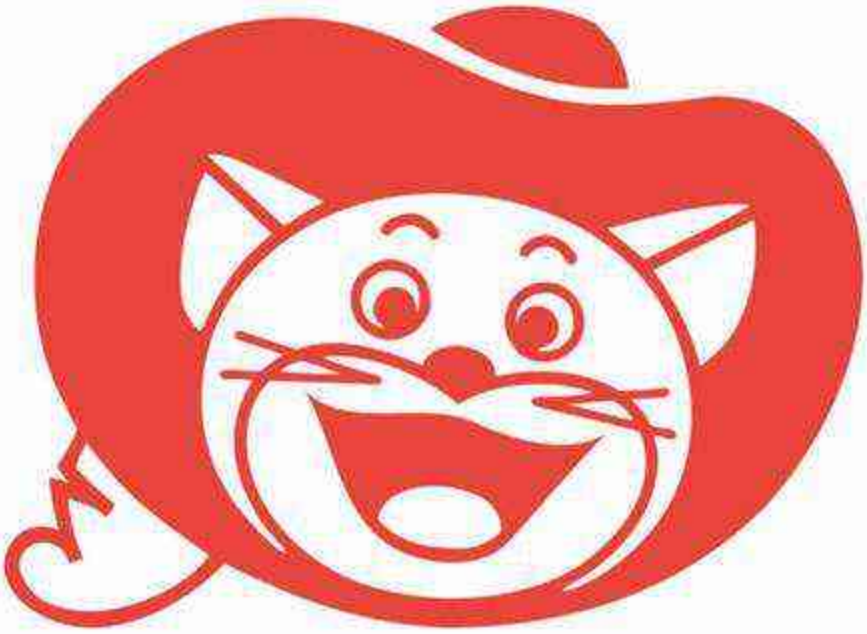
De esta manera, tras un proceso industrial que combina precisión técnica y control artesanal, las páginas de la Jump se convierten en el formato físico que semana a semana llega a millones de lectores. Lo siguiente tras este proceso es tan sencillo como acudir a la tienda de manga de confianza y adquirir la *Weekly Shonen Jump* o, en su caso, tras un proceso muy parecido, uno, dos o la colección entera de *tankobon* de *Dragon Ball*.



1900

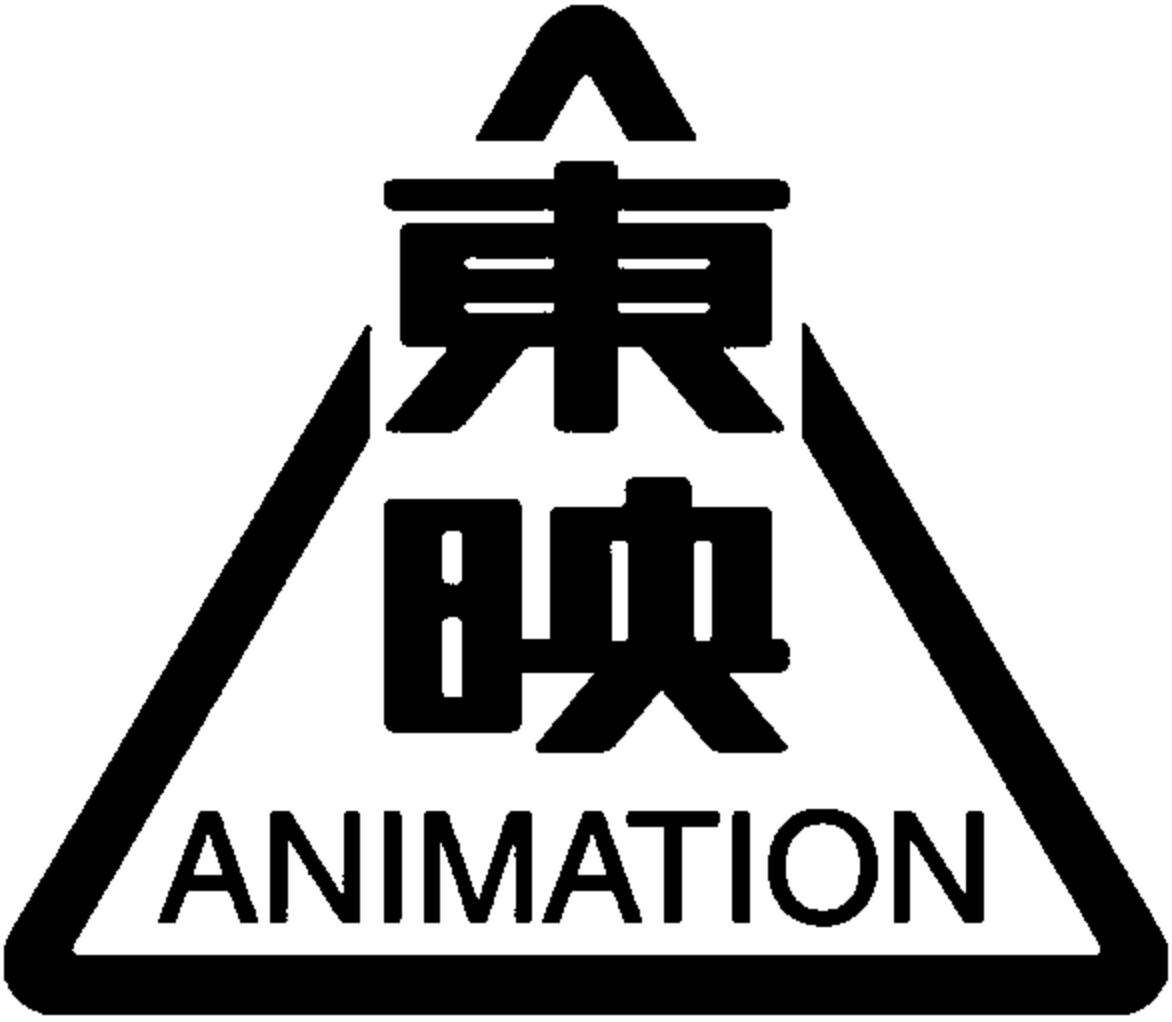
Capítulo 22: Toei Animation y el proceso de animación





TOEI ANIMATION

Since 1956


東映
ANIMATION

22- TOEI ANIMATION Y EL PROCESO DE ANIMACIÓN

En la actualidad, la creación de anime se realiza íntegramente mediante herramientas digitales, lo que ha optimizado significativamente tanto el tiempo de producción como los costos, en comparación con el método tradicional de animación que se utilizaba anteriormente. Este sistema antiguo, además de ser más lento, implicaba un gasto mucho mayor. Cuando *Dragon Ball* hizo su debut en Fuji TV en el año 1986, la animación digital era todavía una quimera, y gran parte de la serie se realizaba a mano utilizando hojas de celuloide.

El proceso iniciaba con la redacción de un guion general del episodio, elaborado por el equipo principal de producción, compuesto por el guionista, el director y los productores. Este guion pasaba por distintas revisiones hasta llegar a una versión definitiva, la cual era entregada al director. A partir de ahí, se desarrollaba el storyboard o guion gráfico: una secuencia de dibujos que representaban visualmente el contenido del episodio.

1901



Una vez establecido el calendario de trabajo por parte del supervisor y asignado el personal disponible, comenzaban los preparativos para entrar en la fase de animación. En este punto, el director distribuía las distintas escenas o cortes entre los animadores clave, teniendo en cuenta las fortalezas de cada uno. Algunos podían destacar en secuencias de acción, mientras que otros eran expertos en efectos especiales o animación de fondos. Después de repartir las tareas, se organizaba una reunión de animación para orientar a los animadores sobre el enfoque deseado y resolver cualquier duda relacionada con el storyboard.

1902

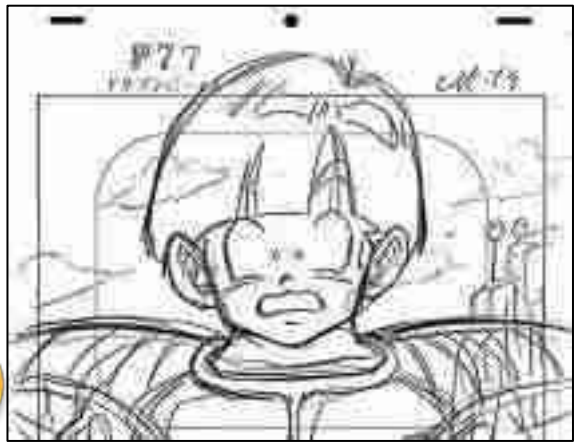


Para garantizar un desarrollo fluido del proceso de animación, es esencial que los animadores comprendan con claridad tanto la historia como la visión creativa del director antes de comenzar a trabajar. Una vez aclarado ese punto, los animadores clave se encargan de realizar versiones más elaboradas y detalladas de las ilustraciones del storyboard para cada escena que tienen asignada. A diferencia del guion gráfico, estos



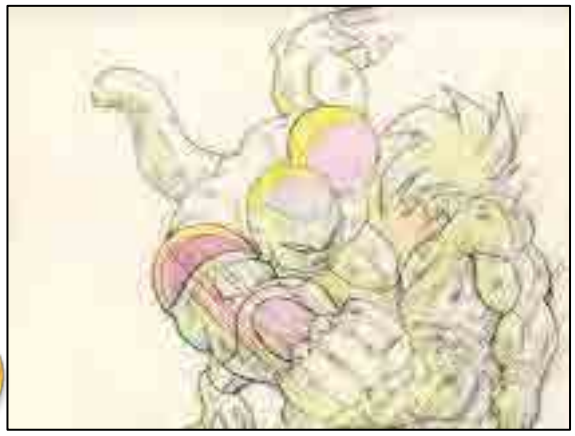
1903

diseños cuentan con una precisión mayor, ya que sirven como referencia directa para las etapas posteriores de la animación. En ellos se define cómo deben colocarse los personajes y elementos del fondo, así como la composición exacta de cada encuadre.



1904

Después de su elaboración, estos dibujos son revisados primero por el director del episodio, y luego enviados al supervisor de animación, quien evalúa si cumplen con los estándares artísticos y se ajustan al diseño establecido de los personajes. Si detecta errores o inconsistencias, el supervisor se encarga de corregirlos. Una vez que tanto el director como el supervisor de animación aprueban los diseños finales, se hacen copias y se remiten al departamento artístico para comenzar con la creación de los fondos.



1905

Mientras tanto, los animadores inician el trabajo en los fotogramas clave del episodio, considerados la piedra angular del proceso de animación. Estos fotogramas definen la estructura principal de cada escena y se realizan con un nivel de detalle muy alto. En ellos se indica todo lo necesario: colores, iluminación, sombras, movimientos y cualquier otra información relevante para la animación definitiva. Aunque varios profesionales colaboran en la producción final de cada segmento, es el animador clave quien establece la identidad y el carácter de cada uno de esos momentos animados.



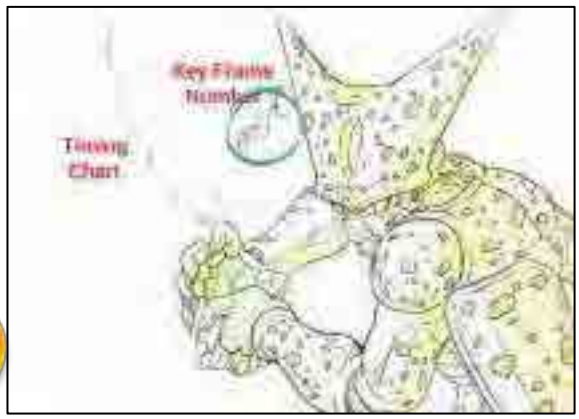
1906

El animador clave tiene la responsabilidad de ilustrar y definir los fotogramas más relevantes dentro de una escena específica,

estableciendo así las fases principales del movimiento. Además, se encarga de determinar el ritmo y la secuencia temporal de esos fotogramas, tanto los principales como los intermedios, mediante una hoja de tiempos o sincronización, que luego servirá como guía para los animadores que completan los pasos intermedios.

En muchas escenas, no solo un personaje está en movimiento; también pueden intervenir figuras secundarias, vehículos, partículas como humo, o incluso elementos del entorno como piedras cayendo. Es tarea del animador clave identificar todos estos componentes móviles y organizar cuidadosamente la escena desde el inicio, evaluando cuántos fotogramas se requerirán para animar cada parte. Este proceso implica descomponer la escena en capas superpuestas, asignando etiquetas a cada fotograma. Por ejemplo, si un fotograma se denomina A2, esto indica que es el segundo fotograma correspondiente a la capa A de ese plano en particular.

1907



Además, se incluye una tabla que detalla los tiempos de animación, como, por ejemplo, el movimiento de las manos de Cell. Esta tabla específica cuántos fotogramas de transición se necesitan entre dos claves (en este caso, de A1 a A2), que serían ocho fotogramas, y cómo deben distribuirse temporalmente para lograr un movimiento fluido.

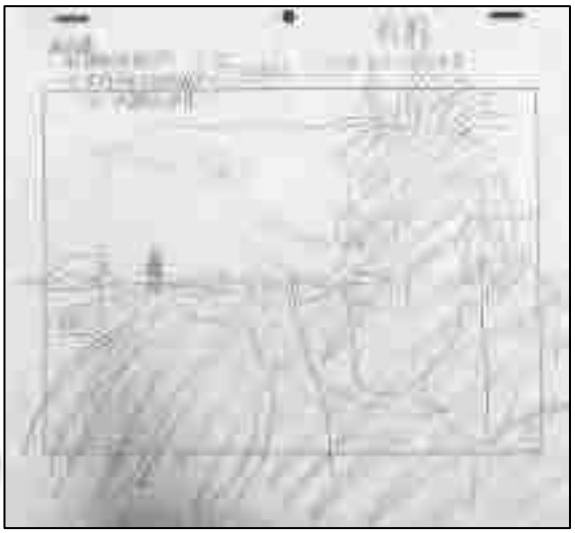
Dado que en un episodio pueden participar muchos animadores distintos, cada uno con su estilo y nivel técnico, recae en el Supervisor de Animación la responsabilidad de revisar y ajustar la animación clave. Su labor es esencial para mantener la coherencia visual del episodio y garantizar que todas las escenas mantengan una calidad uniforme.

1908



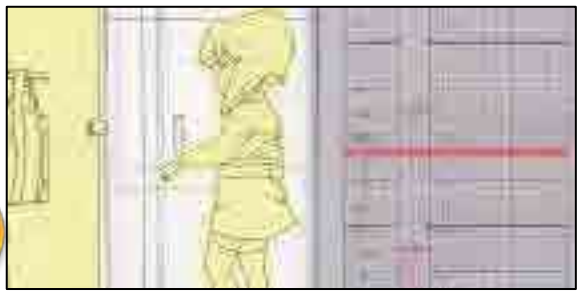
Si alguno de los fotogramas se aleja demasiado del estilo visual general del episodio o no respeta el diseño establecido de los personajes, el Supervisor de Animación se encargará de revisarlos y dejar anotaciones con las correcciones necesarias. Luego, el animador clave debe aplicar esos ajustes en sus dibujos y volver a presentarlos para una nueva evaluación. Una vez que todos los fotogramas

correspondientes a una escena o corte han sido validados por el Supervisor de Animación, estos pasan a manos del animador jefe, quien realiza la revisión final.



1909

En ciertos casos, el propio Supervisor de Animación puede encargarse de dibujar escenas complejas que representen un desafío técnico, o intervenir directamente para ayudar a cumplir con los plazos de entrega. Tras la aprobación de los dibujos clave, estos se remiten a los animadores intermedios, encargados de completar los cuadros que faltan entre los principales. Este trabajo se basa en la hoja de tiempos proporcionada por el animador clave, que especifica el número y la distribución de los fotogramas necesarios para completar la animación fluida entre claves.



1910

Cuando un movimiento no sigue una trayectoria lineal (como podría ser el vaivén de un brazo, una cola o la inclinación de una cabeza) el animador clave puede incluir un gráfico de tiempo. Este gráfico indica con precisión cómo debe desarrollarse el movimiento y en qué puntos deben ubicarse los cuadros intermedios entre las claves.

Cabe destacar que una animación intermedia mal realizada puede echar a perder incluso una excelente animación clave. Por el contrario, una buena animación intermedia tiene el poder de elevar una escena modesta y convertirla en algo mucho más convincente visualmente.

En la industria de la animación japonesa, es común que los artistas comiencen su carrera como animadores intermedios, desempeñando ese rol durante un tiempo hasta que adquieren suficiente experiencia para convertirse en animadores clave. Los dibujos completados por los animadores intermedios son revisados cuidadosamente por el animador jefe, quien se encarga de verificar que las transiciones sean fluidas y no haya movimientos bruscos o errores evidentes. Si durante las pruebas de animación no se detectan fallos, el animador intermedio se encarga de actualizar la hoja de tiempos con la numeración definitiva de las celdas animadas.

Con esa revisión final, se da por concluida la fase de animación propiamente dicha, sin que se realicen más cambios. En promedio, un episodio de televisión animado de aquella época solía requerir entre 3.000 y 5.000 ilustraciones individuales. Con todo ese material listo, se enviaba al departamento de acabado, donde se comenzaba el proceso de pintura manual. Un artista especializado replicaba cada dibujo sobre una hoja transparente de celuloide.



1911

El procedimiento consistía en colocar una celda limpia sobre el dibujo original, utilizando un escritorio retroiluminado para trazar el contorno con tinta negra. Una vez seco ese contorno, se aplicaba la pintura del color correspondiente en el reverso de la celda, respetando la paleta cromática determinada por el coordinador de color junto con el director del episodio. Paralelamente, mientras se trabajaba en estas celdas, el equipo de efectos especiales se dedicaba a crear capas adicionales con detalles visuales específicos para enriquecer cada escena. Estas incluían sombras, fuego, humo o, en series como *Dragon Ball*, efectos de energía y ataques de *ki* característicos de la franquicia.



1912



1913

Para generar los distintos efectos especiales visuales, se empleaban diversas técnicas manuales como el uso de pincel seco, aerógrafo, carboncillo, lápices grasos y retroiluminación. Además, durante el proceso de filmación, el fotógrafo podía aplicar efectos adicionales utilizando exposiciones múltiples, pantallas difusas, filtros o geles de colores, dependiendo del resultado deseado para la escena.

Mientras tanto, el arte de fondo se desarrollaba de forma paralela. Estos fondos eran pintados por artistas especializados en un estilo que se asemejaba más a la pintura clásica sobre lienzo que a la animación convencional. A diferencia de las celdas, cuya producción era más sistemática, los fondos requerían un proceso mucho más laborioso debido a su nivel de detalle y valor estético. La supervisión de este apartado estaba a cargo del director de arte, quien se guiaba por los conceptos y bocetos proporcionados por los animadores clave.



1914



1915

Una vez terminada la animación de una escena, sus respectivas celdas y materiales de referencia eran cuidadosamente embalados y enviados al departamento de fotografía. En la animación tradicional, la norma técnica era trabajar a 24 fotogramas por segundo, lo que implica que se requerían 24 fotografías individuales para producir apenas un segundo de imagen en movimiento.

Por ejemplo, una hoja de tiempo podía indicar tres cuadros clave y cuatro intermedios para cubrir exactamente un segundo de animación. La precisión en la colocación de las celdas sobre el fondo era crucial: un mal encuadre podía revelar áreas no destinadas a mostrarse, como los márgenes del celuloide, lo que arruinaría el resultado final. El asistente del fotógrafo era quien entregaba las celdas correspondientes a cada toma, colocándolas cuidadosamente sobre el fondo estático ya preparado en el soporte de cámara. Luego, el fotógrafo encuadraba la toma según las indicaciones del diseño original elaborado por el animador clave.



1916



1917



1918



1919



1920

Las celdas animadas se organizaban siguiendo un orden alfabético por capas: las de la capa A se colocaban primero, directamente sobre el fondo, seguidas por las de la capa B, y así sucesivamente en orden ascendente. Para asegurar que todo quedara perfectamente plano y sin arrugas visibles, se colocaba encima un cristal que ayudaba a mantener las celdas bien prensadas. Luego, se fotografiaba cada imagen con una cámara especializada en animación, cuadro por cuadro, hasta capturar todo el episodio en una película de 16 mm. Esta película, una vez finalizada, se etiquetaba y se enviaba a los laboratorios de Toei para su revelado.

Cuando el negativo de 16 mm estaba revelado, pasaba a manos del editor para su montaje. Como cada corte se filmaba a medida que se completaba la animación, muchos llegaban desordenados y en diferentes rollos. Por ello, el editor debía clasificar cuidadosamente todas las secuencias y colocarlas en el orden narrativo correcto, siguiendo el guion gráfico original del episodio.

Antes de unir todo el material, se realizaba una revisión minuciosa para detectar errores como encuadres mal alineados, problemas visuales o defectos en la imagen. Luego, el editor empalmaba cada fragmento filmado para formar un único rollo continuo: el máster definitivo del episodio. Así, se completaba toda la parte



1921

visual de un capítulo de *Dragon Ball*. Pero el trabajo no terminaba ahí: aún faltaba una etapa crucial, que incluía el doblaje de las voces, los efectos de sonido y la música de fondo.

Esta última fase comenzaba con una técnica conocida como After Recording (grabación posterior), en la que los diálogos se grababan una vez que la animación ya estaba finalizada.

Este método de grabación posterior permite que la producción de animación avance de forma más eficiente, ya que los animadores no necesitan ajustar sus dibujos al ritmo del diálogo previamente grabado. Además, ofrece a los actores de voz una mayor libertad para actuar con un ritmo más orgánico y expresivo. Por otro lado, existe un enfoque diferente conocido como Pre-Recording, más habitual en la industria estadounidense, en el cual los diálogos se graban antes de comenzar la animación, lo que obliga a los animadores a adaptar sus escenas al audio ya existente.



1922

Una de las particularidades del proceso japonés es que, a diferencia del sistema occidental donde los actores suelen grabar sus líneas de forma individual, en Japón la mayoría de los diálogos se registran de manera conjunta en un gran estudio. Todos los actores se reúnen en el mismo espacio, lo que facilita una interpretación más sincronizada y con mayor cohesión emocional entre personajes.

Al llegar al estudio, a los actores se les entrega una copia impresa del guion final de producción, encuadernado como un libreto. Este documento no solo contiene los diálogos, sino también descripciones detalladas de las escenas, para que los actores comprendan mejor el contexto visual de cada momento. Durante la sesión de grabación, el director y los productores de la serie se ubican en la cabina de control para dirigir la actuación y proporcionar indicaciones precisas cuando sea necesario.

Antes de grabar las líneas definitivas, se lleva a cabo una lectura preliminar mientras se proyecta el episodio animado. Dado que muchas veces los actores graban todo en una sola toma, incluyendo narraciones y voces de fondo, lo habitual es que compartan un solo micrófono colocado en el centro de la sala, en lugar de utilizar uno por persona. Esta

lectura de ensayo es clave, ya que permite a los actores coordinar sus entradas y salidas, y saber exactamente cuándo deben acercarse al micrófono para interpretar cada una de sus frases con precisión.

Cuando el director consideraba que las interpretaciones vocales eran satisfactorias y se habían resuelto todos los aspectos logísticos de la grabación, se procedía a registrar las versiones finales de los diálogos del episodio. Este proceso solía extenderse entre dos y tres horas, incluyendo una breve pausa intermedia y la posibilidad de repetir algunas tomas al finalizar la sesión. En esencia, el procedimiento no ha cambiado mucho con el paso del tiempo, salvo por el hecho de que ahora, gracias a la tecnología digital, cada actor dispone de su propio micrófono individual, lo que facilita aún más la grabación.

Una vez completado el doblaje, el director de sonido se reunía por separado con el director musical y el encargado de los efectos de sonido para visualizar el episodio completo.

1923



Durante esta reunión, se determinaban los momentos específicos en los que debía insertarse la música de fondo y los efectos auditivos. En el caso de *Dragon Ball*, los efectos de sonido fueron creados por Hidenori Arai, quien participó en todos los proyectos de la franquicia, tanto episodios como películas, hasta *Dragon Ball GT*. Para lograr estos efectos únicos, utilizaba sintetizadores analógicos como el ARP2600 y el Roland SH-101.

1924



En cuanto a la música, la banda sonora original de la serie fue obra del célebre Shunsuke Kikuchi, un compositor muy influyente que comenzó su carrera en los años 60 y se consolidó como una figura clave en la música de anime y tokusatsu. Su trabajo dejó una huella profunda en la identidad sonora de *Dragon Ball*. Lamentablemente, Kikuchi falleció el 24 de abril de 2021 a los 89 años, dejando tras de sí un legado imborrable en la historia del entretenimiento japonés.



1925

En la actualidad, la música de *Dragon Ball* está en manos de Norihito Sumitomo, quien ya había trabajado previamente en entregas como *Dragon Ball Z: La Batalla de los Dioses*, *Dragon Ball Z Kai: The Final Chapters* y *Dragon Ball Z: La Resurrección de Freezer*. Una vez decidida la colocación exacta de cada pista musical y efecto sonoro, basándose en el código de tiempo de la animación, el director de grabación compila todas las pistas seleccionadas en una cinta multipista para completar el montaje sonoro del episodio.

Una vez finalizada la grabación de todo el contenido sonoro, el director de grabación se reúne en el estudio con el director de audio para realizar la mezcla final. Durante esta etapa, ambos supervisan la integración de las pistas de voz, efectos y música mientras observan el episodio en tiempo real. Cuando están satisfechos con el resultado, el director de grabación unifica todas las pistas en una sola cinta de película de 16 mm. Aunque tanto esta cinta como el máster original se conservan como archivos históricos, no son los formatos que se utilizan para la emisión en televisión ni para la distribución en medios domésticos.

El siguiente paso consiste en generar una copia del máster de 16 mm, que se reencuadra y se amplía ligeramente para capturar una porción más reducida de la imagen. Este reencuadre ayuda a eliminar cualquier área no deseada del borde del celuloide que pudiera haber quedado visible. Mientras tanto, el máster original se archiva cuidadosamente para preservar su integridad, y la nueva copia se convierte en la copia maestra de primera generación, a partir de la cual se producirán todas las versiones posteriores.



1926

A diferencia del máster original, en el que el audio y el video se encuentran en bobinas separadas, esta copia de primera generación combina ambos elementos en una sola película de 16 mm. Para lograr esto, el audio se transfiere físicamente a la película utilizando una banda sonora óptica de área variable. Esta tira analógica corre a lo largo del borde del metraje y contiene el sonido sincronizado con la imagen.

Cuando llega el momento de emitir el episodio por televisión, no se utiliza esta copia maestra directamente. En su lugar, se crea una copia de segunda generación, que es la que se envía a la emisora correspondiente para su transmisión.



1927

Hasta finales de los años 70, la mayoría de las cadenas de televisión transmitían programas utilizando el audio óptico de las películas, una opción que, aunque de menor calidad, era más práctica para almacenar. Sin embargo, a partir de la década de los 80, muchas emisoras comenzaron a solicitar copias directas de las cintas de audio originales, con el objetivo de mejorar la calidad sonora de sus emisiones. Para reducir costos de almacenamiento, Toei Animation solía enviar estas cintas directamente a Fuji TV para su transmisión, mientras que solo conservaba internamente la versión con banda sonora óptica, lo que explica por qué las cintas de audio maestras de *Dragon Ball* ya no existen. Este tema, de hecho, ya ha sido tratado en profundidad en otros materiales. Lamentablemente, muchas cadenas de televisión eliminaban las cintas originales tras la primera emisión de un episodio, debido al gran tamaño de los soportes y la limitada capacidad de almacenamiento con la que contaban, especialmente considerando la gran cantidad de programas que manejaban a diario.



1928

En el año 2002, Toei Animation abandonó definitivamente los métodos tradicionales de animación en celuloide, dando paso a una producción completamente digital. Esta transformación respondió principalmente a la necesidad de reducir gastos y de acelerar el cronograma de producción. Con la digitalización, ya no se requerían materiales físicos como los celuloides, pinturas acrílicas ni rollos de película, elementos que se volvieron obsoletos en este nuevo entorno de trabajo digital.



1929

Este cambio también permitió una mejora significativa en la eficiencia del proceso, ya que los archivos podían compartirse a través de redes internas sin necesidad de transportar físicamente cintas o materiales entre estudios y cadenas de televisión.

Además de reducir el desgaste del material original y eliminar las pérdidas generacionales propias de las copias analógicas, se disminuyó considerablemente la necesidad de espacio físico para almacenamiento.

Hoy en día, todo el sonido se graba de forma digital y en estéreo. De hecho, Dragon Ball GT fue la primera serie de la franquicia en adoptar este formato, comenzando a partir del episodio 5 con grabaciones en dos canales. Actualmente, Toei conserva todo su material en archivos digitales, incluyendo los diálogos de los actores de voz en japonés y en los diferentes doblajes internacionales. Gracias a ello, fue posible sustituir la banda sonora de Kenji Yamamoto por la de Shunsuke Kikuchi en *Dragon Ball Kai*, tras el escándalo relacionado con plagio de grandes bandas sonoras y grupos de talla mundial (y, menos mal que asi se hizo, puesto que la calidad de las pistas de uno y otro compositor no tienen nada que ver en calidad para nuestra serie) sin necesidad de regrabar las voces originales. Pero esa, claro está, es otra historia. Aunque resulta lamentable que Toei no disponga de los audios maestros de sus series clásicas, los fans han asumido con dedicación la tarea de preservarlos. Gracias a grabaciones caseras hechas en su momento, se ha conseguido rescatar el audio con una calidad sorprendentemente cercana a la original.

(ANMTVLA, 2022).



1930

Capítulo 23: La música de Dragon Ball







23- LA MÚSICA EN DRAGON BALL

Uno de los elementos que componen la animación de *Dragon Ball* es, además de la imagen en movimiento, **el sonido, la voz y la música**, como acabamos de ver en el apartado anterior. Sin estos ingredientes, veríamos una serie en movimiento, pero muda. Si algo da un énfasis increíble, gracias a la maestría de sus compositores, eso fue la música en *Dragon Ball*. Pese a que hay melodías que llevan la firma de diferentes compositores (puede verse, álbum a álbum, tema a tema, en el apartado correspondiente de los ***Anexos***), el supervisor de todo ello y responsable último es, como hemos dicho, Sunsuke Kikuchi. La música de *Dragon Ball*, cumple un rol esencial dentro de la narrativa y el ritmo emocional de la serie. A través de composiciones orquestales con toques de funk, rock y percusión intensa, Kikuchi logró crear una atmósfera única que acompañaba perfectamente tanto las escenas de acción como los momentos cómicos o dramáticos.

Hay temas recurrentes asociados a personajes y situaciones, usados como leiv motiv, como algunos temas vibrantes asignados a Goku que suelen sonar en sus apariciones o momentos donde salva el día, o melodías más misteriosas y sombrías, o marchas gallardas y con brío que acompañan la presencia de villanos como Piccolo Daimaoh o Freezer. También hay piezas melancólicas que refuerzan las pérdidas o despedidas, y otras enérgicas utilizadas para aumentar la tensión antes de una batalla o, hacerla explotar, durante ella. La música no solo acompaña, sino que guía emocionalmente al espectador: a menudo anticipa lo que está por venir o intensifica lo que se está viendo en pantalla. Las piezas se reutilizan con variaciones, adaptadas al contexto de cada escena, lo cual crea una sensación de familiaridad y continuidad a lo largo de la serie. Incluso los efectos de sonido y silencios están cuidadosamente coordinados con la banda sonora, lo que demuestra una integración total entre imagen y música. Como hemos dicho en el apartado anterior, Hidenori Arai es el artífice de elaborar los sonidos más característicos de la serie, como el que se produce en los golpes, los saltos, los desplazamientos a gran velocidad, las cargas de energía de los diferentes ataques (por cierto, que poseen diferentes efectos para las técnicas definitivas, muy característicos e identificables), las caídas o las onomatopeyas cómicas (Cuéllar, 2009).

Entre los temas que componen la Banda Sonora Original (Original Sound Tracks) en inglés), algunas canciones acompañan a nuestros personajes la serie entera, mientras que otras solamente surgen en determinados momentos. Además, conforme avanza la

animación, en las nuevas sagas, se añaden nuevas canciones y otros efectos característicos. Al oír la música se puede identificar perfectamente, con los ojos cerrados, si se trata de algún arco de Dragon Ball, de Z en Namek, los Androides y Cell o Majin Bu.

No obstante, hay temas que aparecen, siendo de arcos anteriores, en otros más modernos (como no podía ser de otra manera) y, sin embargo, las canciones que son solamente del arco de Majin Bu, por ejemplo, aparecen ahí, en exclusiva.

Existen canciones que completan los recopilatorios que no son parte de la BSO, aunque



1931

aparecen de manera puntual en la serie como, por ejemplo, los temas que suenan en el combate de Yamcha y Tenshinhan en el 22 *Tenkaichi Budokai*, en la aparición y transformación en Super Saiyajin de Trunks o, también, en el arranque de ira de Gohan que le lleva a convertirse en SSJ2. Muchos de los personajes, por no decir prácticamente todos, tienen temas exclusivos dedicados a ellos.

La música de la serie, su BSO, no suele tener letra aparejada. Son estas canciones personalizadas las que sí llevan letra y, también, en los temas de apertura y cierre, así como en las canciones que acompañan los créditos de las diferentes OVA, las cuales siempre llevaban aparejadas creaciones exclusivas, que, en ocasiones, también se entremezclan con las propias de la BSO. (ANMTVLA, 2022).

Hoy en día, la propia música de Dragon Ball es un fenómeno en sí misma, tan potente como la misma serie. Se organizan conciertos donde bandas sinfónicas tocan en directo todos los temas más importantes de la serie, desatando el bullicio y el desenfreno entre el público, el cual arranca en vítores cuando se alcanza el clímax con estos temas. Por regla general, se suelen tocar estos temas acompañados de la proyección de las imágenes a las que la música normalmente acompaña en la serie, en momentos clave que son, precisamente, los que levantan al público de sus asientos y les hace gritar y animar.



1932

En las convenciones de manga o los eventos con más caché, en ocasiones, se invita al vocalista principal de la serie en Japón, Hironobu Kageyama, quien interpreta la famosísima introducción de Dragon Ball Z, entre otras, como plato estrella.

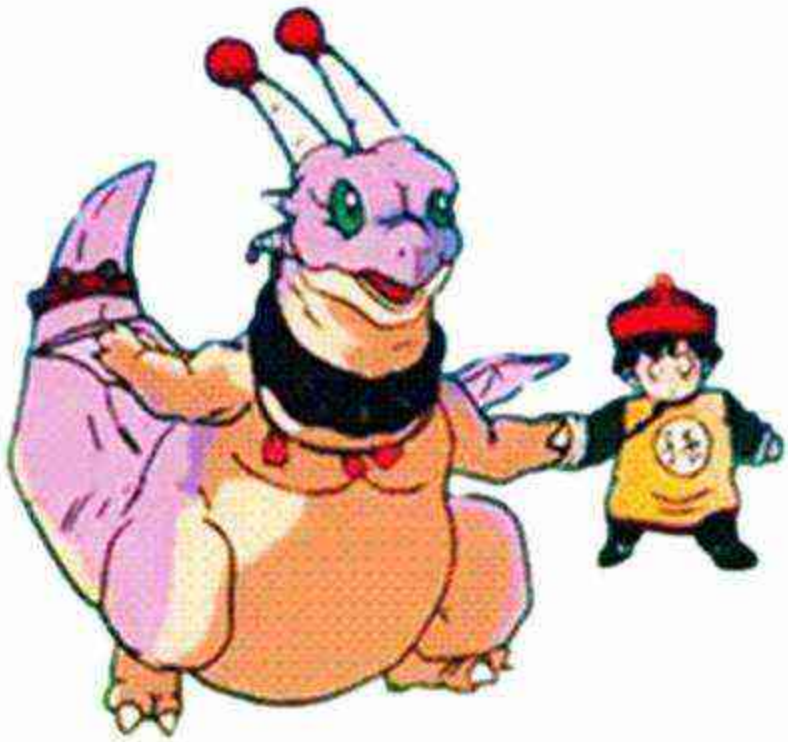
En España también ocurre algo similar, en castellano y, en la Salón del Manga en Valencia, con el tema en valenciano (y así, en cada una de las lenguas donde se ha doblado la serie y se organizan eventos para fans, con sus respectivos cantantes invitados).

(Salón del Cómic de Valencia, 2025).



1933

Sin embargo, el mayor éxito se plasmó en la venta de recopilatorios. En el apartado ***Anexos***, como comentamos, se encuentran todos los recopilatorios que alguna vez salieron al mercado. Para recoger sus datos y temas, se ha elaborado una ficha discográfica como la que se muestra en la captura, para cada uno de los recopilatorios, sin omitir detalle alguno, siendo este apartado, de lejos, el más laborioso de realizar del presente estudio.



Capítulo 24: Dragon Ball
live action

DRAGON BALL

ドラゴンボール









24- DRAGON BALL LIVE ACTION

Existen solamente tres películas de carne y hueso, más allá de las que circulan por YouTube realizadas por fans. Sin embargo, qué más quisieran estas películas que ser como alguna que otra hecha por aficionados, de manera prácticamente casera, pero con resultados infinitamente superiores. Analizaremos, sucintamente, las tres, tratando de ser lo más elegantes posibles.



1934

DRAGON BALL ZERO (1990)

Dragon Ball Zero, también conocida como la versión coreana no autorizada de *Dragon Ball*, es una de esas rarezas cinematográficas que se han convertido en objeto de culto por su excentricidad y valor bizarro. Realizada en Corea del Sur sin la licencia oficial de Toei Animation o Akira Toriyama, esta cinta toma elementos muy reconocibles del universo de *Dragon Ball* y los recrea con una mezcla de ingenuidad, creatividad improvisada y efectos especiales rudimentarios que hoy resultan tanto entrañables como graciosos. El cartel promocional, con su estética saturada y recargada, ya anticipa la naturaleza de la obra: una especie de fan film con ambiciones de película, donde los personajes lucen vestuarios hechos a mano que apenas recuerdan a sus contrapartes originales, mientras los escenarios y criaturas parecen salidos más de una función escolar que de una superproducción. El protagonista, vestido con un kimono oscuro y una peluca puntiaguda que imita el peinado de Goku, lleva un bastón rojo y una expresión decidida, encarnando a una versión libre (por decirlo de algún modo) del héroe de Toriyama. En la parte inferior aparecen otros personajes caricaturescos y grotescos que parodian a secundarios como Bulma, Yamcha y Puar (descaradamente, un peluche), Oolong o el Maestro Roshi, todos interpretados con una mezcla de exageración y carisma de bajo presupuesto. Esta película se caracteriza por una narrativa que apenas sigue el

canon original, sustituyéndolo por una sucesión de secuencias extrañas que combinan peleas absurdas, comedia involuntaria y momentos mágicos que rozan lo psicodélico. A nivel técnico, destaca por su edición caótica, efectos visuales caseros y una banda sonora probablemente reciclada o imitada. Aunque fue creada en un contexto donde los derechos de autor eran menos estrictos a nivel internacional, hoy sería impensable que algo así se distribuyera comercialmente sin consecuencias legales. Aun así, lejos de ser rechazada por los fans, esta obra ha sido rescatada por su rareza, su valor nostálgico y el hecho de ser una cápsula del tiempo que refleja cómo se vivía la pasión por *Dragon Ball* en otras culturas antes del dominio absoluto del anime oficializado. Más allá de su calidad, *Dragon Ball Zero* representa la apropiación cultural creativa, el fenómeno fan sin barreras, la belleza accidental del cine de explotación asiático y, por encima de todo, una flagrante violación del Copyright.



1935

BOLA DE DRAGÓN: LA PELÍCULA (1991)

Bola de Dragón: La Película, también conocida por su título internacional como *Dragon Ball: The Magic Begins*, es una producción taiwanesa estrenada en 1991 que se suma al grupo de adaptaciones no oficiales del universo de *Dragon Ball*, destacando por ser la más conocida, surrealista y, para muchos, divertida de todas. Esta versión mezcla elementos directamente inspirados en la obra de Akira Toriyama con un enfoque simple y caótico, tan característico del cine asiático de explotación. El póster, como en la película anterior, ya deja claro que nos encontramos ante una reinterpretación extraña: un joven con un atuendo rojo y bastón vuela hacia el espectador con una actitud desafiante, mientras que, al fondo, en lugar del clásico mundo colorido del anime, nos encontramos con un escenario tipo desierto marcial, soldados alineados y personajes que parecen sacados de una película de fantasía medieval, más que de una saga shonen. A

pesar de sus limitaciones técnicas, la cinta recrea con entusiasmo varios momentos clásicos del manga, como la búsqueda de las esferas del dragón, encuentros con enemigos caricaturescos, y combates que mezclan artes marciales con magia, pero todo está teñido de una estética de serie B (o, C, si no existiese Zero, que es peor todavía), con efectos especiales rudimentarios, decorados improvisados, maquillaje tosco y peleas coreografiadas con más entusiasmo que precisión. El protagonista, una versión, de nuevo, puede que demasiado libre de Goku, conserva elementos como el bastón mágico y una inocencia exagerada, pero la narrativa se desvía constantemente del material original, introduciendo subtramas absurdas, humor slapstick y villanos de opereta. A pesar de no contar con los derechos de la franquicia, la película fue distribuida ampliamente en algunos países de habla hispana con el título "Bola de Dragón", lo que causó confusión entre fans que pensaban estar viendo una versión oficial (se alquilaba en los videoclubes…). Con el paso del tiempo, esta adaptación ha adquirido un estatus de culto gracias a su rareza, su encanto *kitsch* (de tan mala que es, acaba dando risa) y su valor como testimonio de cómo una obra japonesa fue reinterpretada en otra cultura con una alegría total. Hoy en día, *Bola de Dragón: La Película* es recordada tanto por baja calidad como por su carisma involuntario, y sigue siendo objeto de curiosidad para coleccionistas, fans del cine *trash* y nostálgicos del fenómeno *Dragon Ball*.



1936

DRAGONBALL EVOLUTION

De las tres, sin duda, esta versión fue la que más presupuesto tuvo. Ni más ni menos que 30 millones de dólares.

Es, por lo tanto, la que significa el mayor de los pecados, a tenor de las cifras, en comparación de sus simpáticas, y prácticamente caseras, contrapartes coreana y taiwanesa.

Dragonball Evolution es probablemente una de las adaptaciones cinematográficas más controvertidas (y peores) que haya recibido jamás una obra de manga y anime (o adaptación cualquier otra cosa). Estrenada en 2009 por 20th Century Fox,

esta película occidentalizó de forma radical el universo creado por Akira Toriyama, generando una ola de decepción, enfado y confusión entre los fans de todo el mundo (que sigue vigente, mientras no se saque una adaptación decente que haga olvidar la que estamos tratando). La historia toma algunos elementos básicos del canon de *Dragon Ball*, como la búsqueda de las esferas del dragón, la existencia de Piccolo como antagonista, el uso de técnicas como el Kamehameha o la transformación en Ozaru por parte de Goku, pero todo ello se presenta con una estética genérica, una narrativa simplificada y unos personajes apenas reconocibles. El protagonista, interpretado por Justin Chatwin, encarna a un Goku adolescente que asiste a la escuela secundaria estadounidense, un giro innecesario y absurdo que borra toda la esencia aventurera y espiritual del personaje original, además de su nula afición ni habilidad dentro del ámbito académico. La película intenta fusionar el cine de superhéroes con toques de ciencia ficción y acción juvenil sin lograr cohesión (ni la más mínima), y sufre de un guion plano, actuaciones poco convincentes y una dirección que no parece entender ni el tono ni el espíritu del material de origen. A pesar de contar con actores reconocidos como Chow Yun-Fat en el papel del Maestro Roshi, el resultado es una cinta que ni funciona como homenaje ni como entretenimiento independiente. Tan fuerte fue el rechazo por parte de la comunidad fan que incluso el propio Toriyama expresó públicamente su descontento, y el guionista James Wong llegó a disculparse años después por su infame creación.

A día de hoy, *Dragonball Evolution* ha pasado a la historia como un ejemplo clásico de cómo no adaptar una obra de culto: desvirtuando sus personajes, occidentalizando su cultura, del peor modo posible, y fallando en capturar la magia que hizo especial al original. Lejos de desaparecer, su mala fama la ha mantenido viva en el imaginario colectivo como un referente del fracaso adaptativo, usada como advertencia para futuros intentos de llevar anime al *live action*. Una única cosa positiva, para quien corresponda: Obtuvo, a pesar de los pesares, prácticamente el doble del presupuesto en taquilla, lo que la convierte en uno de los bodrios más rentables, todo y su despropósito, a costa de los sufridos aficionados… Y hasta un videojuego tuvo…





Capítulo 25: Los videojuegos de Dragon Ball, su evolución y aportaciones




AH
AH
AH!

25- LOS VIDEOJUEGOS DE DRAGON BALL, SU EVOLUCIÓN Y APORTACIONES

Las adaptaciones no solamente han sido cinematográficas, sino que han ido más allá. La creciente tecnología de los 8 bits y su posterior mejora y evolución hacia cotas más elevadas hicieron de Dragon Ball un producto altamente apetecible para aquellos amantes de los videojuegos, las consolas y las máquinas recreativas.



1938

Desde su irrupción en la industria del videojuego en 1986, *Dragon Ball* no solo ha sido una franquicia adaptada a múltiples plataformas, sino un verdadero fenómeno cultural que ha atravesado generaciones, dejando una huella indeleble tanto en la evolución del medio como en la vida de millones de jugadores. Lo que comenzó como un modesto título de acción en Famicom se ha convertido en una de las propiedades intelectuales más longevas, adaptables y rentables de la historia del videojuego japonés, permitiendo a los



1939



1940



1941



1942

fans no solo ver a sus personajes favoritos, sino convertirse en ellos, controlar su destino y vivir sus combates legendarios de forma interactiva.

Esta posibilidad de encarnar a Goku, Vegeta, Piccolo, Trunks, Broly y tantos más ha sido un motor emocional tan potente como constante, capaz de arrastrar a niños de los 90 y transformarlos hoy en adultos que siguen reviviendo esas historias junto a nuevas generaciones. En cada salto tecnológico (desde la NES hasta la PS5 y Xbox Series), los juegos de *Dragon Ball* han evolucionado gráficamente, narrativamente y mecánicamente, explorando géneros como la lucha, el RPG, el mundo abierto, el multijugador asimétrico y el juego de cartas interactivo, con títulos como *Budokai Tenkaichi 3*, *FighterZ*, *Kakarot*, *Xenoverse 2* o *Super Dragon Ball Heroes* como máximos exponentes de esa diversidad.

A nivel comercial, el universo *Dragon Ball* en videojuegos ha superado ampliamente los 80 millones de copias vendidas en total, con algunos títulos alcanzando cifras individuales espectaculares: *Xenoverse 2* con más de 10 millones, *FighterZ* también por encima de los 10 millones, *Kakarot* con más de 8 millones y el reciente *Sparking! ZERO* rompiendo récords desde su anuncio. Pero más allá de los números, el verdadero impacto se percibe en la comunidad global que ha crecido alrededor: torneos oficiales, eventos de eSports, fan mods, speedruns, y un ecosistema de creadores de contenido que alimenta el fenómeno diariamente con gameplays, análisis, guías, fan arts y



1943



1944



1945



1946



1947

más. *FighterZ*, por ejemplo, se convirtió en un pilar de la escena competitiva internacional, presente en el EVO (el torneo de lucha más importante del mundo), y ha catapultado a jugadores profesionales a la fama, mientras que *Xenoverse 2* ha generado cientos de miles de creaciones de personajes, historias alternativas y contenido multijugador que mantiene viva su comunidad incluso después de casi una década.

Incluso, hoy día hay exitazos que generan pingües beneficios con la telefonía móvil como plataforma, como son el *Dragon Ball Legends* o el *Dragon Ball*: *Dokkan Battle*.

Detrás de estos logros hay un ejército humano titánico: equipos de desarrollo con miles de personas involucradas, desde ilustradores, diseñadores de personajes y escenarios, hasta programadores, compositores musicales, testers, guionistas y productores ejecutivos. Estudios como Dimps, Spike Chunsoft, Arc System Works y Bandai Namco han sostenido durante décadas una maquinaria creativa que debe actualizarse con cada consola, cada formato y cada generación de jugadores, garantizando que el espíritu original de Toriyama no solo se mantenga, sino que se reinvente sin perder autenticidad. A esto se suman traductores, dobladores, responsables de marketing, redes sociales, distribución física y digital, relaciones públicas, edición de



1948



1949



1950



1951

coleccionistas, producción de merchandising vinculado al juego y hasta moderadores de foros y comunidades online. Miles de empleos directos e indirectos nacen, crecen y se sostienen gracias a este gigante que es *Dragon Ball* en los videojuegos.

En suma, lo que *Dragon Ball* ha significado para esta industria no se puede reducir solo a cifras de ventas ni a consolas. Ha sido una puerta de entrada emocional al mundo del anime y del videojuego, una plataforma de nostalgia activa, una escuela de combate táctico y una excusa perfecta para reunir a amigos en el sofá o en línea. Ha moldeado el imaginario colectivo del jugador otaku, ha redefinido el género de lucha con mecánicas únicas y ha demostrado que una obra puede adaptarse a lo largo de más de 35 años sin perder fuerza. Su legado no es solo cultural o económico, es vivencial. Porque quien alguna vez lanzó un Kamehameha en el mando, nunca dejó de ser parte de esa historia.

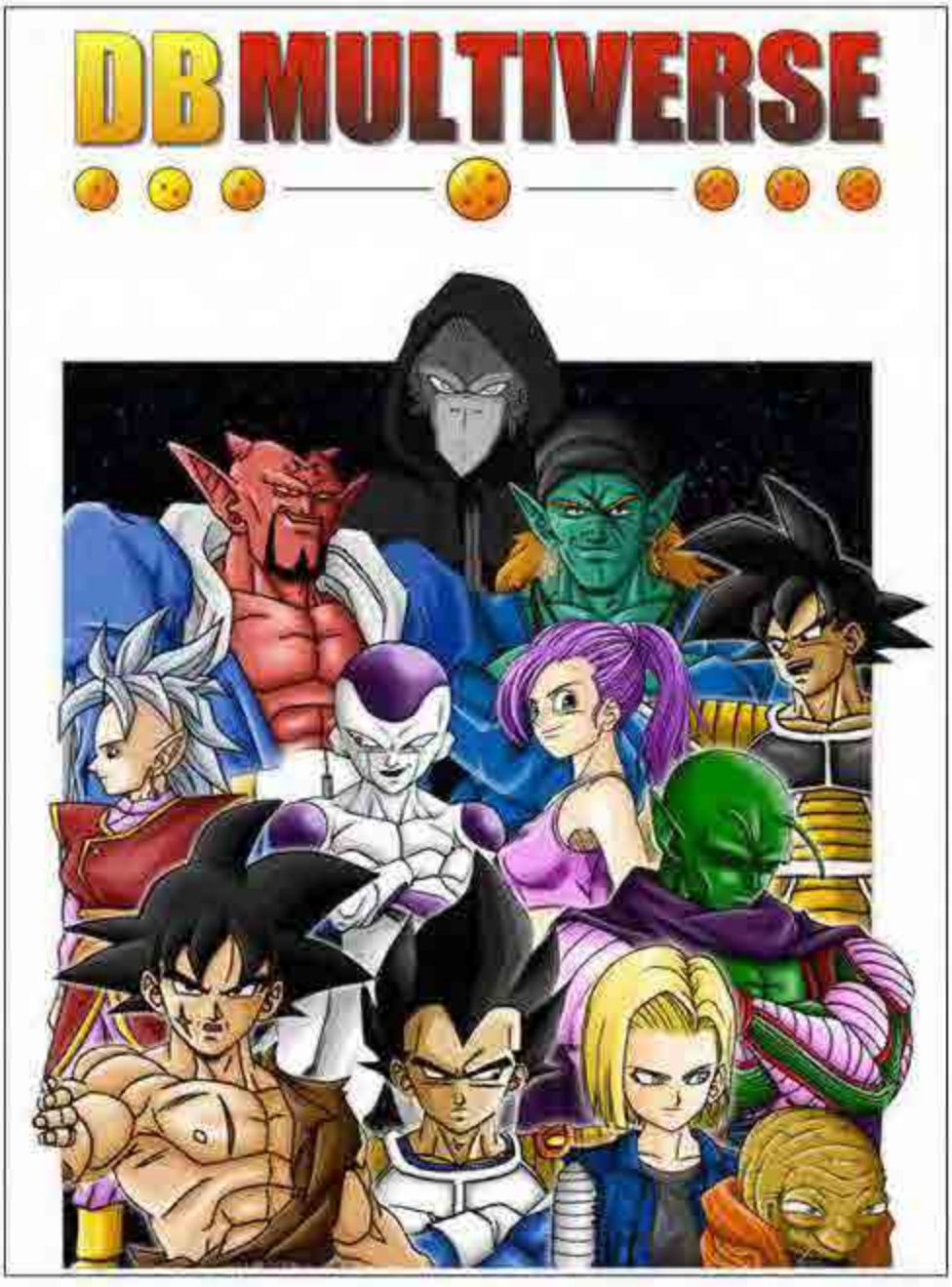
El hecho de contar con todo este universo, como ya hemos podido ver, ha permitido vivir historias imposibles en la serie, alternativas, o, simplemente, hemos podido descubrir pasajes oficiales de la serie que jamás se han comentado en la misma.

Incluso, tenemos las cifras de combate reales en alguno de estos videojuegos, antes de que un error tipográfico en la guía oficial desvirtuara aquello que con tanto entusiasmo veíamos marcar en los *Scouters* (Sánchez-Migallón, 2018).

En el apartado ***Anexos*** se encuentran todos los videojuegos oficiales, por consola y en orden cronológico.

Capítulo 26: Obras inspiradas en Dragon Ball







26- OBRAS INSPIRADAS EN DRAGON BALL

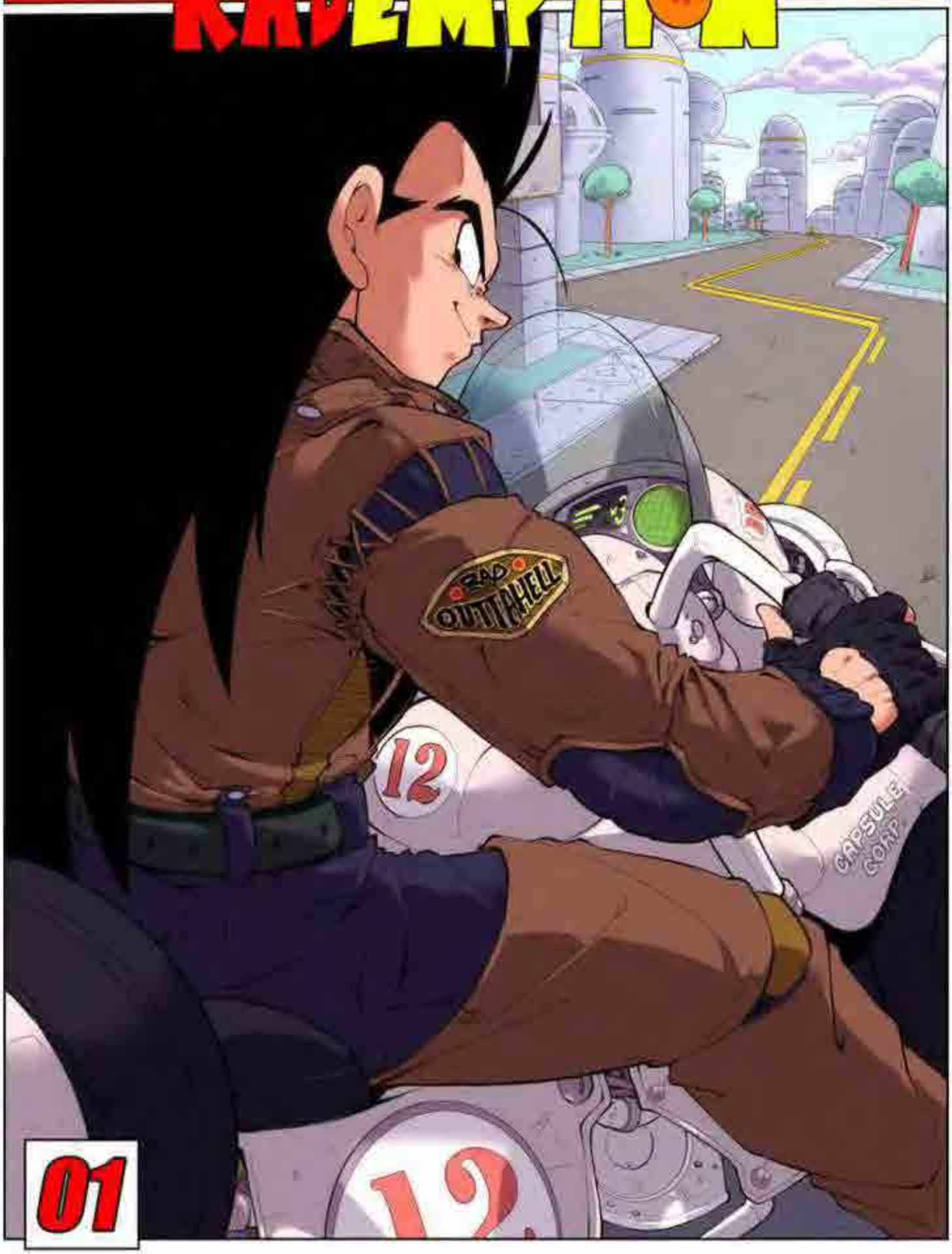
La influencia de *Dragon Ball* en la cultura global del entretenimiento es tan vasta y profunda que resulta prácticamente imposible trazar una línea clara entre lo que es homenaje, inspiración o simple contagio estilístico, ya que su impacto ha permeado generaciones enteras de creadores en anime, manga, cine, cómic, videojuegos y hasta literatura. Obras como *Naruto* deben gran parte de su estructura narrativa al legado de Akira Toriyama, especialmente en su construcción del héroe determinado y algo ingenuo, que empieza desde abajo y se supera a través del entrenamiento, la amistad y la lucha constante, e incluso Masashi Kishimoto ha reconocido abiertamente esta influencia. *One Piece*, de Eiichiro Oda, recoge no solo la estética divertida y caricaturesca de *Dragon Ball*, sino su ritmo narrativo ágil, su sentido de la aventura constante y su capacidad para alternar humor absurdo con drama emocional y potentes desafíos sin romper el tono de la obra. *My Hero Academia*, *Black Clover* o incluso *Jujutsu Kaisen* presentan estructuras de progresión del poder, rivalidades épicas y torneos de combate que beben directamente del modelo que *Dragon Ball* solidificó en los años 80 y 90. Fuera del ámbito japonés, series occidentales como *Avatar: The Last Airbender* o *Ben 10* incorporan elementos de transformación, energía espiritual canalizada a través del cuerpo, enemigos cada vez más poderosos y protagonistas jóvenes que, como Goku, deben entrenar y progresar a través del combate. En el cine, películas como *The Matrix* o *Kung Fu Panda* han tomado inspiración visual o temática en escenas de combate aéreo, uso de la energía y trayectorias del héroe basadas en el despertar de un potencial oculto, mientras que, en videojuegos, franquicias como *Final Fantasy*, *Tales of*, *Kingdom Hearts* o incluso *Super Smash Bros.* han heredado estética, narrativa o mecánicas que recuerdan a *Dragon Ball*, ya sea en sus combates por niveles de poder, sistemas de transformación o personajes explosivos y con una marcada personalidad. Hasta en el cómic norteamericano, autores de Marvel y DC han admitido inspiración en el dinamismo de las peleas de Goku, y no es raro ver guiños en títulos de *Teen Titans* o *Invincible*, donde los protagonistas enfrentan enemigos de escalas cósmicas con una narrativa que alterna la evolución del héroe con destrucción a nivel planetario. *Dragon Ball* es un arquetipo moderno del viaje del héroe, un modelo visual que ha educado a múltiples generaciones de creadores y que, sin necesidad de proclamarse como escuela, se convirtió en un canon silencioso de cómo contar una historia de acción con una energía que sigue irradiando hasta día de hoy.



J's Candy Hell

presents

RADEMPTION



01

DRAGON BALL

a) Referencias implícitas





a. REFERENCIAS IMPLÍCITAS

Existen multitud de obras que, tengan que ver o no con el universo de Dragon Ball, establecen una serie de referencias y conexiones claras, implícitas (o completamente explícitas) y que despiertan el interés y la rápida conexión neuronal fruto de la intertextualidad, como ya se ha comentado anteriormente.

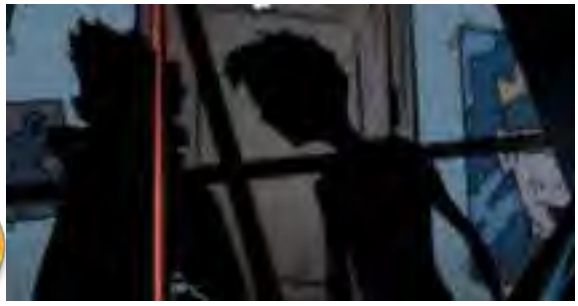
Esta vez el camino es inverso, apareciendo en no pocas ocasiones el guiño a Son Goku y sus amigos. Haremos un repaso por aquellos momentos en los que, de un modo u otro, la obra de Toriyama se ve reflejada en la de otros autores.

1952



Robin, en los **Teen Titans** de DC, aparece en muchas ocasiones referenciando a otros personajes (como, por ejemplo, Sonic el Erizo). En este caso, claramente está haciendo un guiño a Son Goku con su característico peinado.

1953



También en DC, en el cómic **Super Sons** (nº1) vemos dos posters colgados en la habitación de uno de los jóvenes héroes: El de la izquierda es la silueta de Goku. El de la derecha, claramente, es Naruto.

1954



Precisamente en **Naruto**, en su capítulo 150, se hacen dos referencias, una explícita y una implícita, a Dragon Ball. La primera está clara, ya que vemos una máscara de Chaoz en la fila central, a la izquierda. La otra se encuentra la segunda en la fila de abajo: Es una máscara de Sun Wukong (un mono con una diadema), en clara referencia al personaje en que se basó Toriyama para crear a Goku. Y no solamente se basó, sino que lo llegó a dibujar (aparece al principio de este estudio).

1955



En **Naruto Shippuden** aparece un personaje que se llama Roshi (como Mutenroshi) que emplea una técnica similar a la de Jeice, por su nombre y elemento (Magma Rojo) y su jinchuriki del Yonbi (la bestia que invoca) es una referencia clara a Son Goku.

1956



En **El Asombroso Mundo de Gumball**, este se transforma en un momento dado en un Super Saiyajin. No se trata de algo similar o disimulado: Es literalmente como en Dragon Ball, con cabello rubio, ojos azules, aura de *ki* amarilla y musculatura aumentada, además del polvo que levanta con su empuje.

1957



En **Hayate the Combat Butler** encontramos una referencia clara a la transformación de Gohan en Super Saiyajin 2, durante su combate contra Cell. Es una escena prácticamente calcada.
Tanto el pelo, la posición de la cabeza y la posición hace que únicamente cambie la ropa con que aparece vestido.

1958



En **Sket Dance** vemos una clara referencia a Vegeta. No solamente el pelo se prolonga en vertical (mucho más de lo que aparece en la imagen, que se ha tenido que recortar), sino que la actitud iracunda, acumulando poder, y la armadura típica de los Saiyajin (por trabajar en el ejército de Freezer), nada disimulada, nos da cuenta de una referencia al Príncipe (que es en verdad Rey) de los Saiyajin.

1959



En **KND Los Chicos del Barrio** aparece el Número 4, quien se encuentra transformado en Super Saiyajin, aunque con una melena exagerada. Podría ser SSJ3… Enfrentando a una especie de Freezer, pero con cinco cabezas, como si de una hidra se tratase.

1960



En **Zayonara zetsu bou sensei** podemos ver, como en sombras chinas, las siluetas de Goku y Vegeta peleando. Se puede distinguir tanto el cabello de ambos como también la ropa, las botas… No cabe duda alguna que son ellos.

1961



Durante su viaje en Japón, **los Simpson** están limpiando pescado en una industria que les pone en la televisión un calamar cantando. Homer critica lo mal que canta y pide que pongan Dragon Ball, a la vez que lanza al monitor una anguila. Se convierte en meme, incluso, esta escena.

1962



En **Video Girl AI** encontramos a la protagonista leyendo la Weekly Shonen Jump, quien tiene como protagonista, en portada, a Son Goku (ambos, compañeros de publicaciones en la revista).

1963



En **Ranma ½** se rinde homenaje a la obra de Toriyama con una ilustración en la que van los protagonistas a lomos de Shenlong, bastante agobiado por el peso y se ve a Ranma, femenina, sobre Kinton.

Aunque hay más referencias, las que acabamos de ver son las más representativas y, a buen seguro, las más reconocibles. Existe otra referencia a *Dragon Ball* altamente viral en internet, que es **el fenómeno de los memes** (imagen o montaje distorsionado viral). A continuación, veremos una selección de los más graciosos y vistos en la red:























DRAGON BALL

b) Reinterpretaciones e historias alternativas no oficiales u oficializadas





b. REINTERPRETACIONES E HISTORIAS ALTERNATIVAS NO OFICIALES U OFICIALIZADAS

Como ya vimos en el apartado noveno, el trabajo de los aficionados que poseen destreza como artistas alcanzan, en ocasiones, resultados que son comparables a los de la obra oficial, todo y no contar con los mismos medios.

Esto no es ni una exageración ni tampoco es una blasfemia, puesto que ha quedado patente que hay fans que dibujan de un modo más que digno. El ejemplo palpable es Toyotaro, como hemos venido contando quien, de ser un simple dibujante de fanmanga, ha pasado a heredar la obra de las mismas manos de Toriyama y es el responsable máximo, a día de hoy, de su continuidad oficial.

Existen obras que han sido publicadas por las mismas distribuidoras oficiales de Dragon Ball, siendo imprimidas en Japón por Shueisha, en Francia por Glenat o, en España, por Planeta DeAgostini, obteniendo un estatus casi oficial.

No es la obra de Toriyama, pero, han logrado una calidad en la historia y en el dibujo tan alta que han obtenido el beneplácito del Maestro y la editorial para poderla sacar en un formato casi idéntico al original, el tankobon.

La narrativa y el ritmo de las historias, en ocasiones, vienen moldeadas por los propios aficionados que, a medida que avanzan las publicaciones en las respectivas páginas web (en aquellas donde se produce de un modo periódico) van comentando y dando su opinión en los foros habilitados a tal efecto, en ocasiones con comparativas y referencias a la obra original y, en otras ocasiones, con acaloradas discusiones sobre el devenir de los diferentes arcos argumentales.

Algunas de las obras, como el caso de *Dragon Ball SD* (SuperDeformed), nos muestra prácticamente la misma historia original, con algunos cambios cómicos y desenfadados, pero con un dibujo que, pese a que guarda alta fidelidad con el original, nos muestra los cuerpos de los héroes y los villanos reducidos, como en miniatura.

Otras, en cambio, son una amalgama de dibujantes y estilos, donde se reparten los diferentes arcos y, a veces, están dibujados con estilos peculiares y que difieren del estilo del Maestro Toriyama, como sucede en *Dragon Ball Multiverse*.

i. DRAGON BALL SD



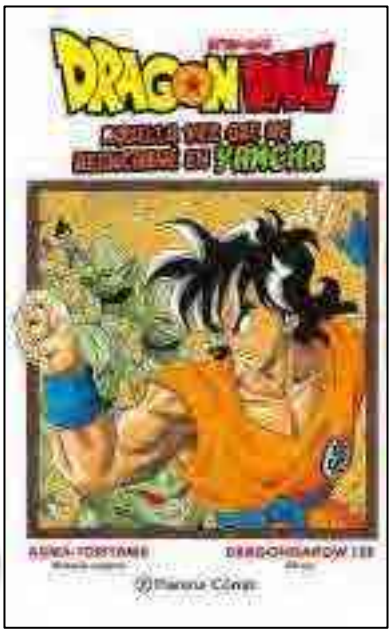
1965

Dragon Ball Super Deformed es una reinterpretación paródica y humorística del universo creado por Akira Toriyama, desarrollada bajo un estilo visual llamado "super deformed" (SD), que se caracteriza por presentar a los personajes con proporciones exageradamente pequeñas y cabezas grandes, dándoles un aspecto cómico, infantil y caricaturesco que contrasta fuertemente con las proporciones normales del manga original; esta estética, que nació en los años 80 como un recurso gráfico para enfatizar expresiones exageradas, se convirtió en un subgénero visual por derecho propio dentro del anime y el manga, y de hecho fue utilizado por el mismo Toriyama en una icónica ilustración donde Goku y Piccolo se enfrentaban en el 23º Torneo de Artes Marciales, una imagen que acabó siendo usada en uno de los endings de *Dragon Ball Z* y que consolidó esa estética como parte del ADN de la franquicia; el manga *Super Deformed* como tal no está escrito ni dibujado por Toriyama, sino por autores como Ooishi Naho (ya conocida por adaptar otras versiones paralelas y, una de las candidatas a heredar el arte de Toriyama, aparte de Toyotaro), y ha sido publicado por editoriales oficiales como Shueisha bajo supervisión de licencia de Toei Animation, lo cual legitima su existencia dentro del universo expandido, aunque no forma parte del canon original; en estas historias, las tramas son reducidas, simplificadas o completamente reinventadas con fines cómicos, alterando eventos, poderes y relaciones para generar situaciones absurdas o entrañables, por lo que, por ejemplo, los personajes se encuentran en momentos que no corresponden, los enfrentamientos se resuelven de forma inesperada o los héroes rompen la cuarta pared, manteniendo los rasgos fundamentales de cada uno pero llevándolos al extremo de la parodia; en esencia, *Dragon Ball Super Deformed* funciona como una puerta amable para nuevos lectores más jóvenes, al tiempo que ofrece a los fans de toda la vida un espacio donde reírse de las reglas, los clichés y los momentos épicos de la serie original sin perder el cariño que le profesan a sus personajes favoritos.



1966

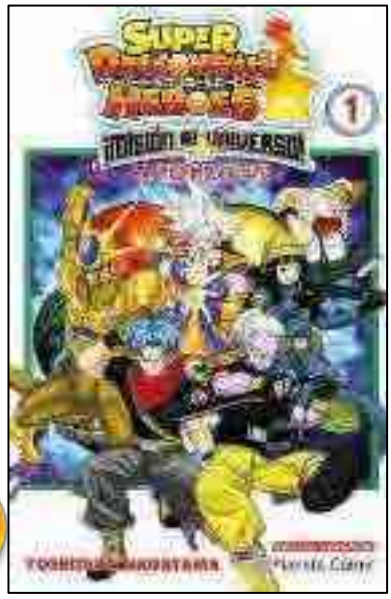
ii. AQUELLA VEZ QUE ME REENCARNÉ EN YAMCHA



1967

Dragon Ball: Aquella vez que me reencarné en Yamcha es una obra breve y paródica publicada oficialmente por Shueisha dentro del marco de licencias de *Dragon Ball*, creada por Dragon Garow Lee, un mangaka conocido por su talento como artista fan y por lograr tal fidelidad estilística al trazo de Akira Toriyama que sus ilustraciones pueden confundirse fácilmente con las del autor original; el cómic presenta una premisa original y autoconsciente basada en el popular subgénero del isekai, en el que un joven japonés aficionado a *Dragon Ball* muere accidentalmente y reencarna en el cuerpo de Yamcha justo al comienzo de la historia original, lo que da lugar a un desarrollo alternativo donde este nuevo Yamcha, armado con su conocimiento enciclopédico del universo *Dragon Ball*, toma decisiones estratégicas que le permiten no solo sobrevivir a eventos que en el canon lo habrían eliminado, sino convertirse en un guerrero relevante con un destino completamente distinto, superando su fama de personaje débil y desafortunado; esta idea, cargada de humor autorreferencial y nostalgia, funciona como una crítica divertida y entrañable a los tropos del manga original, jugando con las expectativas del lector y rompiendo con la estructura habitual sin abandonar el respeto por la obra madre, y aunque su tono es claramente humorístico y ligero, su ejecución técnica y narrativa es lo suficientemente sólida como para haber sido acogida con entusiasmo por los fans y reconocida por la propia editorial, que la incluyó dentro de publicaciones oficiales y la difundió internacionalmente; visualmente, el estilo de Garow Lee emula el de Toriyama con una precisión asombrosa, pero añade matices más caricaturescos en los momentos de comedia, con gestos exagerados y ritmo narrativo veloz, y el éxito de esta propuesta radica en que conecta directamente con una parte muy activa del fandom que siempre se ha preguntado qué habría sido de ciertos personajes si sus decisiones o su suerte hubieran sido diferentes, consolidando esta obra como una pieza única dentro del imaginario expandido de *Dragon Ball* que, sin alterar el canon, lo ensalza desde un ángulo tan creativo como fresco.

iii. DRAGON BALL HEROES



1968

Dragon Ball Heroes es una expansión alternativa del universo *Dragon Ball* que nació originalmente como un videojuego arcade japonés en 2010 desarrollado por Dimps y Bandai, orientado principalmente al público infantil, pero que con el tiempo creció hasta convertirse en un gigantesco universo paralelo con su propia narrativa, personajes originales, fusiones imposibles y transformaciones jamás vistas en la obra de Akira Toriyama, todo bajo la lógica del "¿y si…?" que permite alargar, mezclar y reimaginar las historias de Goku y compañía sin límites ni restricciones de continuidad; su éxito comercial en Japón fue tan rotundo que dio pie a decenas de expansiones en forma de cartas físicas coleccionables, videojuegos para consola como *Super Dragon Ball Heroes: World Mission*, merchandising, y sobre todo un anime promocional no canónico que continúa activo desde 2018 con sagas como *Prison Planet*, *Universal Conflict*, *Dark Empire* o *Space-Time War*, donde conviven versiones alternativas de Goku (como Goku Xeno o Goku Super Saiyan 4 Limit Breaker), enemigos rediseñados como Freezer dorado combinado con Janemba, fusiones como Vegeks (Vegeta y Trunks), y una abundancia de formas nuevas como Super Saiyan 3 Raditz, Gohan Beast Xeno o Broly Super Full Power; visualmente, *Heroes* mantiene el estilo de animación y diseño de personajes heredado de *Dragon Ball Z*, pero lo lleva al extremo en cuanto a colores, efectos y velocidad de combate, mezclando la estética tradicional con una lógica visual casi de videojuego, hiperestilizada y constantemente transformadora; aunque no forma parte del canon oficial escrito por Toriyama, él mismo ha mostrado su beneplácito con este tipo de productos derivados, permitiendo que *Heroes* sea desarrollado dentro de la estructura editorial oficial de Shueisha y Toei, y muchas de sus ideas incluso han influido de forma sutil en productos posteriores como *Dragon Ball Super: Super Hero* o el propio diseño de Goku Ultra Instinct; a nivel narrativo, la historia gira alrededor de los "Time Patrol" o patrulleros temporales, quienes viajan por líneas de tiempo distorsionadas para corregir alteraciones provocadas por villanos como Demigra, Mechikabura o Fu, y aunque sus tramas son caóticas, hiperveloces y cargadas de fan service extremo, logran sostenerse en

el entusiasmo constante del público que abraza estos excesos como una celebración sin filtros del mundo *Dragon Ball*, y eso ha generado una comunidad activa que consume, analiza y debate cada nuevo capítulo con una intensidad que demuestra que, incluso sin la pluma directa de su creador original, este universo expandido ha alcanzado una vida propia y una dimensión mitológica paralela dentro del fenómeno global que representa *Dragon Ball*.



1969

En su variante animada, *Super Dragon Ball Heroes*, que lejos de seguir una narrativa canónica, se estructura como una sucesión de arcos promocionales diseñados para acompañar el juego arcade y sus expansiones de cartas, pero que han acabado configurando una especie de "multiverso delirante" dentro del cual se cruzan y mezclan versiones alternativas de los personajes conocidos con nuevas creaciones radicales, transformaciones imposibles, villanos inéditos y líneas de tiempo distorsionadas. Uno de los grandes motores de este universo es Fu, un personaje original que actúa como científico, manipulador y a veces antagonista, obsesionado con experimentar en el tejido mismo del espacio-tiempo; es él quien desencadena gran parte de los conflictos, ya sea al crear el *Planeta Prisión*, al liberar villanos de otras líneas temporales, o al construir nuevos universos artificiales como parte de su proyecto científico de caos controlado. Fu es hijo de Towa y Mira, herederos de la demoníaca línea de Makaio y del antagonismo oscuro que viene del juego *Dragon Ball Online*, lo que lo vincula también con el linaje del *Imperio Oscuro*.

Los arcos más notables de la serie empiezan con el del Planeta Prisión, donde Goku Xeno (una versión de Goku de otra línea temporal, más oscura y severa, y con una historia

derivada de *Dragon Ball GT*) se encuentra con el Goku principal mientras intentan escapar de un planeta artificial compuesto por múltiples entornos de batalla sellados por Fu.



1970

Aquí hacen aparición personajes como Cooler Dorado (Golden Cooler), una versión alternativa del hermano de Freezer que ha dominado la transformación dorada, al igual que su hermano, y que actúa como un guerrero inesperadamente aliado en esta dimensión caótica. También aparece Cumber, un saiyajin salvaje y brutal, apodado el "Saiyajin maligno", encerrado por su inmenso poder destructivo, quien al liberar su energía oscura provoca que Goku entre en una especie de modo berserker. Cumber representa una forma primitiva del poder saiyajin, visualmente similar al Ozaru dorado, pero humanoide, y con un diseño que recuerda a un supervillano de película de terror (es una mezcla visual entre Broly y Bane, de Batman, por la máscara…).



1971

Este arco también introduce la noción de múltiples Gokus coexistiendo, el enfrentamiento con Goku Super Saiyan 4 contra Goku Blue, y el regreso de muchos enemigos del pasado bajo nuevas formas.

En el arco del Conflicto Universal, Fu escala sus experimentos al nivel multiversal, manipulando el "Árbol del Universo" y utilizando a entidades como Hearts, quien desea eliminar a los dioses y crea un nuevo orden bajo su dominio.



1972

Este arco introduce personajes como Kamioren, una fusión biológica de dos seres artificiales, o Lagss, una guerrera que manipula cristales. Aquí las batallas se vuelven literalmente cósmicas, con Goku accediendo al Ultra Instinto varias veces y Vegeta desarrollando variaciones inéditas de sus poderes, todo en un escenario donde dioses de la destrucción, kaioshins y luchadores de distintos universos luchan en simultáneo.



1973

Luego viene la saga del Imperio Oscuro, donde entra en juego el linaje demoníaco encabezado por Mechikabura, un anciano hechicero demonio que busca controlar el tiempo mismo. Junto a sus generales oscuros (entre ellos personajes como Putine, Shroom o Towa) se enfrentan a la Time Patrol, organización que protege la línea temporal sagrada, liderada por Trunks Xeno, Pan Xeno, y Goku Xeno. Este arco da rienda suelta a transformaciones como Super Saiyan 4 Limit Breaker, que añade un aura de energía roja al SSJ4, o a fusiones impensables como Vegeks (Trunks + Vegeta), Gohanks (Gohan + Trunks) o versiones malvadas de Gogeta y Vegito. Incluso se explora la posibilidad de que personajes como Bardock accedan al Ultra Instinto o sean poseídos por energía oscura.



1974

En arcos posteriores, como el de la Guerra del Espacio-Tiempo, Fu construye un universo artificial a su imagen y semejanza donde las reglas físicas y narrativas se alteran por completo. Aquí aparecen nuevas versiones de enemigos clásicos, fusiones oscuras de Broly, Cell y Janemba, y nuevos héroes como Beat y Note, los avatares del jugador dentro del universo *Heroes*. El estilo de animación se mantiene fiel al de *Dragon Ball Super*, pero con mayor exageración en efectos visuales, coreografías de combate y diseños de personaje, que coquetean con lo psicodélico.

Lo que hace única a esta serie no es la coherencia narrativa (que a menudo es mínima, o ninguna), sino la libertad total para imaginar escenarios imposibles: Broly y Gogeta SSJ4 luchando en universos fractales, Freezer unido a otros demonios en una armada del caos, Gohan reviviendo como guerrero central, y hasta Cell regresando con nuevas formas. Cada nuevo arco se construye como una excusa para presentar más cartas, más fusiones, más niveles de poder, y más ideas locas que serían impensables en el canon, pero que aquí se celebran como un festival visual sin reglas.

Dragon Ball Heroes es más que un producto promocional: es un multiverso lúdico donde todo lo que alguna vez imaginó un fan cobra forma oficial, donde los límites entre canon y deseo se difuminan, y donde cada nuevo capítulo es una postal frenética y gloriosa del amor colectivo que el mundo le tiene a este universo.

iv. OTRAS OBRAS

DRAGON BALL MULTIVERSE

Dragon Ball Multiverse es, sin lugar a dudas, uno de los proyectos fan más monumentales jamás realizados dentro del universo de *Dragon Ball*. Su historia parte de una premisa sencilla pero infinitamente rica: ¿y si existieran múltiples universos donde los acontecimientos de la serie hubiesen ocurrido de forma diferente? Esta idea es desarrollada por Salagir, guionista francés, junto con artistas como Gogeta Jr. y Asura, quienes a lo largo de los años han mantenido una publicación constante que no solo respeta el espíritu de Toriyama, sino que lo expande, con un nivel de dedicación y coherencia narrativa que ha merecido el respeto de miles de fans en todo el mundo. El cómic se presenta como una continuación espiritual de *Dragon Ball Z*, ignorando el contenido de *Dragon Ball Super*, y se inicia con la convocatoria de un gran torneo interdimensional organizado por los Kaioshins y una raza tecnológica llamada los Vargas, pequeños seres aviares que han creado una máquina capaz de abrir portales entre realidades paralelas. Con esta tecnología, invitan a los luchadores más poderosos de distintos mundos a un torneo celebrado en un universo vacío, especialmente preparado para evitar cualquier catástrofe al resto de la creación.



1975

Cada universo participante presenta una línea temporal divergente con desarrollos únicos y a menudo sorprendentes. En uno de ellos, por ejemplo, Bardock nunca fue eliminado por Freezer y, tras adquirir la capacidad de ver el futuro, lideró una revolución saiyajin que culminó con su ascenso como emperador, convirtiendo a los saiyajin en conquistadores despiadados y altamente organizados. En otro universo, Goku nunca se le cayó por un precipicio a Son Gohan ni se volvió bondadoso, por lo que permanece como Kakarotto, un guerrero saiyajin brutal que, después de exterminar a la humanidad y ser recogido por Raditz, aliado con Vegeta y Nappa, lleva una vida de conquista sin piedad, completamente ajeno a la compasión que definió su personalidad en la historia original. En una realidad diferente, Cell logró derrotar a Gohan SSJ2 en el enfrentamiento final que tienen con sus Kamehameha y, con su poder absoluto, dominó su universo sin oposición, alcanzando un equilibrio macabro donde reina sin necesidad de pelear más. Existen también universos donde Majin Bu no fue detenido y absorbió a todos los seres poderosos, multiplicando su fuerza hasta convertirse en un dios deforme con la capacidad de dividirse en múltiples Bus conscientes, capaces de cooperar entre sí.

Algunos de los mundos más originales incluyen uno en el que los humanos, liderados por un Tenshinhan ascético y extremadamente poderoso, se convirtieron en la raza dominante tras eliminar a todas las amenazas sobrenaturales. Otro universo consiguió una tecnología avanzadísima, construyendo una civilización muy poderosa que, sin tener especiales cualidades naturales, alcanzan una potencia destacable. En otro escenario, Broly no fue derrotado y quedó vagando en el espacio, acumulando poder sin control durante décadas hasta convertirse en una entidad monstruosa, violenta e irracional que representa una amenaza incluso para los dioses. Uno de los más intrigantes muestra un mundo donde los saiyajin nunca fueron destruidos por Freezer y coexistieron en relativa paz con otras razas, como la namekiana, desarrollando su cultura y su sociedad como tendría que ser originalmente sin el contacto con el Imperio de los Demonios del Frío, mientras que en otro universo, el guerrero más poderoso no es Goku ni Vegeta, sino Vegetto, quien nunca fue separado tras su fusión y ha permanecido como un ser casi divino, cuya hija Bra ha heredado un poder descomunal y una personalidad extremadamente agresiva.

También hay universos en los que los androides 17 y 18 destruyeron a todos los defensores de la Tierra y se adueñaron del planeta, convirtiéndolo en un parque de atracciones sangriento; otros en los que Freezer y su familia jamás fueron vencidos y continuaron expandiendo su imperio; e incluso uno donde un brujo oscuro, conocido como XXI, aparece con propósitos desconocidos, generando misterio y tensión dentro del

propio torneo, sin olvidar una versión completa de Piccolo Daimaoh (con quien Kami se fusionó voluntariamente) y Ghast Carcohl, un namekiano que acumuló la asimilación de todos los del planeta, incluido el Saichoro, con Nail como base, alcanzando un poder casi divino (y dando la idea del Mesías Namekiano, en el enfrentamiento contra Moro, para *Dragon Ball Super*). Y por supuesto, también participa el universo que los lectores reconocen como el original de *Dragon Ball Z*, en el que Goku y sus amigos derrotaron a Majin Bu y viven en paz relativa, representando el estándar contra el que se comparan todos los demás.



1976

El torneo en sí, aunque parece un simple evento de combate, es en realidad un campo de pruebas para las ideologías, emociones y traumas que cada universo ha cultivado. Algunos guerreros combaten con honor, otros con pura sed de sangre; algunos están allí para proteger, otros para conquistar o probar su poder absoluto. A pesar de la vigilancia de los Kaioshins y las reglas establecidas, no tardan en surgir conflictos más allá de la competición: sabotajes, alianzas entre universos, amenazas existenciales y momentos de redención inesperados. Las "historias especiales" que acompañan a la narrativa principal ofrecen profundidad a cada mundo, explicando cómo se desarrollaron sus eventos, qué decisiones lo cambiaron todo, y qué motiva a cada luchador.

En lo visual, *Multiverse* mantiene un estilo claro, con influencia directa de Toriyama, pero con un nivel de sombreado, dinamismo y composición más detallado. Las peleas son intensas, extensas y tácticamente elaboradas, y el diseño de personajes alternativos (como Bra, Ub potenciado, Raditz en sus versiones evolucionadas, o los villanos resucitados) demuestra una imaginación desbordante pero coherente con las reglas del universo *Dragon Ball*. Más que una colección de "qué pasaría si…", *Dragon Ball Multiverse* es una exploración valiente y apasionada de los caminos que no se tomaron en la historia oficial, un homenaje profundo a la mitología original, y una creación constante del potencial narrativo que sigue teniendo esta saga, cuando ya está rozando las 2500 páginas, que se dice pronto, publicadas los miércoles, viernes y domingos, puntualmente, a las 20h, además de otros fanmanga en la misma web, como Namekseijin Densetsu, Saigo No Son o la novela que sirve de guion para la serie.

Joe Cappo's Dragon Ball X

Dragon Ball X, la creación paródica de Joe Capo, es una obra que lleva el universo de *Dragon Ball* a extremos cómicos y absurdos, fusionando personajes de diversas franquicias y estableciendo escalas de poder desmesuradas.

1977



La historia se centra en Gohan Blanco, quien, tras descubrir que es hijo de El Grande Padre, se convierte en el líder de una resistencia contra su propio padre, quien ha usurpado el control del multiverso. Gohan alcanza múltiples transformaciones, cada una con niveles de poder que desafían la lógica, como el Super Saiyan T, caracterizado por adoptar una postura en forma de "T", y el Final Episode form, obtenido tras gritar durante media hora seguida.

1978



El Grande Padre, antagonista principal, es una figura que combina elementos de divinidad y tiranía. Originalmente sirviente de Zeno, revela ser el verdadero padre de Gohan y busca dominar el multiverso. Su historia incluye resurrecciones, redenciones y enfrentamientos épicos, como su batalla final contra Gohan Blanco, donde es derrotado gracias al poder combinado de la resistencia.

1979



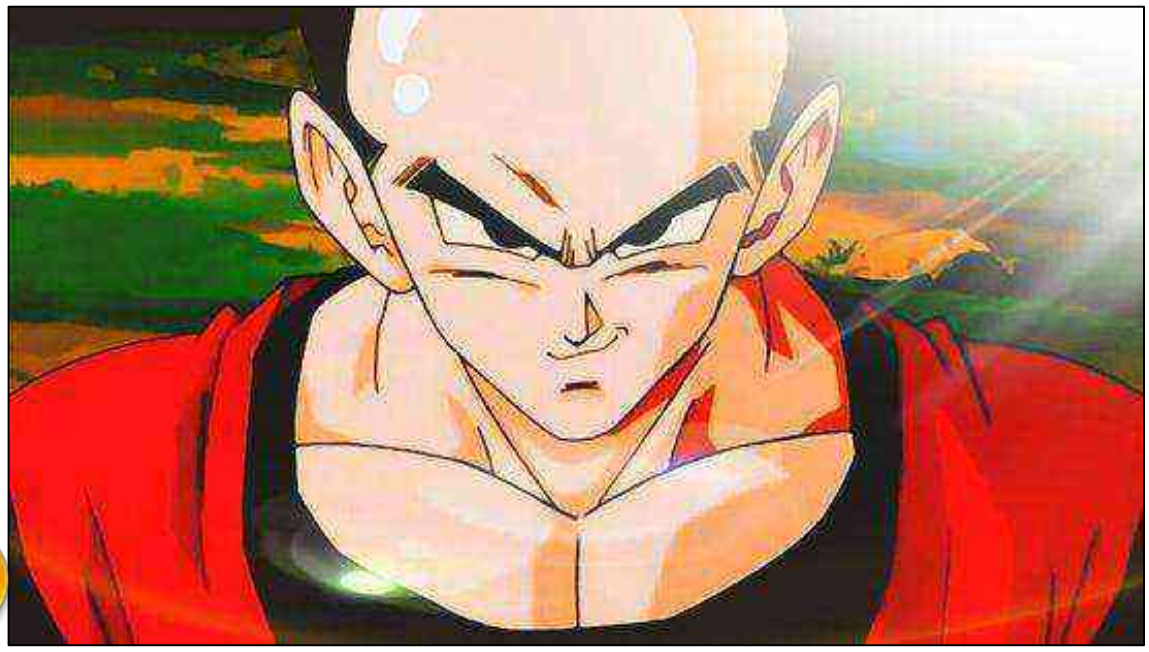
Entre los aliados de Gohan destaca Shaggy, quien no debe confundirse con su contraparte Shaggy Rojo. Shaggy es uno de los luchadores más poderosos de la resistencia, conocido por su ataque característico, el *ZOINKS Cannon*. Su amistad con Gohan es sólida, y juntos han enfrentado amenazas como Sansbobmina y

Cell Dorado. Shaggy también ha alcanzado transformaciones impresionantes, incluyendo el SSJ 1 Billion, y ha protagonizado fusiones como Shaghan, la unión con Gohan



1980

Otro personaje destacado es El Hermano, el hermano mayor de Jiren, cuya historia está marcada por la tragedia y la traición. Responsable de la ejecución de su propia familia, El Hermano representa una amenaza formidable en el universo de *Dragon Ball X*. Su presencia añade una capa de complejidad y drama a la narrativa, enfrentándose a héroes y villanos por igual. La serie se caracteriza por su humor irreverente, doblajes exagerados y una mezcla de referencias culturales que abarcan desde *Scooby-Doo* hasta *Dragon Ball Super*. Las escalas de poder son deliberadamente ridículas, con niveles que incluyen términos como "Infinity divided by Infinity times Infinity divided by Zero Squared". Esta exageración es parte del encanto de la serie, que no busca coherencia sino entretenimiento desmedido. Para quienes deseen explorar esta parodia, los episodios están disponibles en plataformas como YouTube y Newgrounds, ofreciendo una experiencia única que combina acción, comedia y una buena dosis de locura.



1981

Capítulo 27: Fuentes de referencia para Dragon Ball





27- FUENTES DE REFERENCIA PARA DRAGON BALL

La creación de *Dragon Ball*, como hemos podido comprobar en el apartado correspondiente a la intertextualidad y las referencias, es el fruto de una amalgama única de influencias culturales, artísticas, cinematográficas y literarias que se fundieron en la mente de Akira Toriyama para dar origen a un universo que, con el paso del tiempo, trascendió los límites del manga y el anime para convertirse en un fenómeno global. Desde muy joven, Toriyama se sintió fascinado por los dibujos animados occidentales, y especialmente por el dinamismo y la expresividad de las películas de Disney, cuyo impacto dejó una marca profunda en su manera de concebir el movimiento y las emociones en la animación (se sintió particularmente impactado con 101 Dálmatas).

1982



Esta sensibilidad se complementó con su devoción por el trabajo de Osamu Tezuka, considerado el "Dios del manga", de quien no solo tomó inspiración en el trazo limpio y caricaturesco, sino también en la manera de articular historias con corazón, ciencia ficción y valores universales. Sin embargo, Toriyama no se limitó a mirar hacia el arte japonés: su obra también bebe de la tradición del wuxia y del cine de artes marciales de Hong Kong, en especial de las coreografías humorísticas y explosivas de Jackie Chan, que sirvieron como modelo para las primeras etapas de *Dragon Ball*, cuando las aventuras de Goku eran una mezcla de peleas, entrenamiento y comedia física. Al mismo tiempo, películas de acción como

1983



1984



Operación Dragon alimentaron el imaginario de los torneos y la mejora personal en las artes marciales a través del combate.



1985

Dentro de esa mezcla de influencias también destaca el peso de la ciencia ficción occidental, particularmente el impacto que tuvo *Star Wars*, con sus planetas exóticos, razas alienígenas, espadas láser y mitología de fuerzas invisibles, elementos que Toriyama reinterpretó a su manera con esferas mágicas, razas como los namekianos, guerreros interplanetarios y el viaje del héroe espiritual. La saga galáctica de George Lucas, con su mezcla de tecnología y misticismo, encuentra un eco evidente en la transformación de *Dragon Ball* desde una aventura terrenal a una epopeya cósmica y la utilización de elementos similares a *La Fuerza: El ki*.



1986

Por otro lado, el cine de los años 80 también dejó su huella más literal: la figura de ciertos personajes como el androide Metallitron recuerda de forma evidente al *Terminator* interpretado por Arnold Schwarzenegger, mostrando la fascinación de Toriyama por las figuras implacables, mecánicas e invencibles. A nivel narrativo, la idea del niño extraterrestre enviado a la Tierra para sobrevivir al colapso de su mundo natal, criado por humanos y convertido en el defensor de su nuevo planeta, remite de forma clara a Superman, otra referencia que se entreteje con naturalidad dentro del entramado temático de Goku.



1987

La base mitológica de *Dragon Ball* tiene además un pilar firme en la literatura clásica china, particularmente *Viaje al Oeste*, del cual Toriyama extrajo no solo nombres y accesorios (como el bastón mágico o la nube voladora), sino también la esencia del viaje del héroe a través de pruebas, crecimiento espiritual y la búsqueda de sabiduría. A medida que la serie evolucionó, se añadieron elementos propios del shonen

moderno (como las transformaciones progresivas, las rivalidades icónicas y el poder que se multiplica con la voluntad), pero sin perder nunca ese aroma de fábula oriental atravesada por humor, ciencia ficción y acción. Incluso en sus diseños tecnológicos, desde las cápsulas hasta los trajes de combate, puede percibirse un gusto por el detalle y lo mecánico que conecta con la estética del manga mecha, sin llegar a abrazarla del todo, y que también se manifiesta en sus colaboraciones con videojuegos de fantasía.

Dragon Ball es el resultado de un proceso creativo profundamente ecléctico, en el que el autor tomó referencias de todo lo que amaba (dibujos animados clásicos, héroes americanos, mitología oriental, ciencia ficción, cine de acción y humor slapstick) para dar forma a una obra que, sin dejar de ser lúdica y ligera en apariencia, contiene una riqueza simbólica, visual y narrativa sin precedentes. La fuerza de la historia de Goku y sus amigos reside no solo en su capacidad de fascinar con batallas espectaculares, sino en la síntesis armoniosa de mundos tan dispares que, en manos de otro autor, nunca habrían encajado, pero que en el trazo de Toriyama se vuelven el espíritu universal de la aventura.



1988



Capítulo 28: Estructura, distribución temática y reparto de episodios





28- ESTRUCTURA, DISTRIBUCIÓN TEMÁTICA Y REPARTO DE EPISODIOS

La estructura general de *Dragon Ball* (entendiendo esta como la serie completa, desde sus inicios en la etapa infantil de Goku hasta el cierre de *Dragon Ball Z* y su posterior continuación con *Super*) responde a una evolución progresiva tanto en tono como en complejidad narrativa, que se refleja también en la forma en que se distribuyen sus episodios, tanto en el anime como en el manga. La serie parte desde un planteamiento esencialmente aventurero, ligero y desenfadado, con influencias de cuentos tradicionales y comedia absurda, para ir tornando gradualmente hacia una estructura más cercana a la del shonen de combate clásico, con arcos centrados en fuertes entrenamientos, el enfrentamiento contra enemigos cada vez más poderosos y una mitología que se amplía con el tiempo hasta alcanzar proporciones cósmicas.

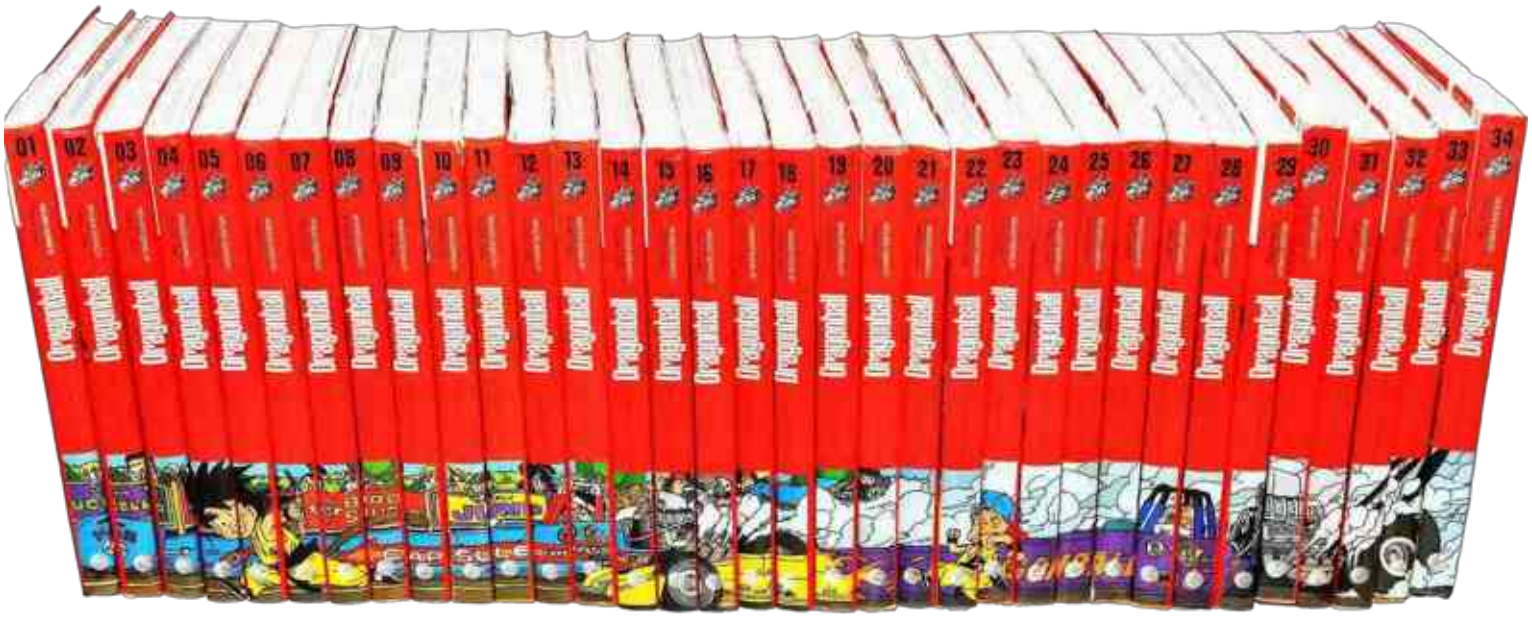
Desde el punto de vista estructural, *Dragon Ball* se organiza por sagas temáticas o narrativas que agrupan los episodios según su función dentro del gran relato continuo de Goku y sus aliados. Cada arco suele introducir un nuevo objetivo (una búsqueda, un torneo, una amenaza) y nuevos personajes o escenarios, y aunque todos están interconectados, cada uno tiene una lógica interna clara y autoconclusiva. En términos de ritmo, se observa una alternancia entre sagas de transición más ligeras (como torneos o entrenamientos) y otras de mayor tensión dramática y escala (como las guerras contra Freezer, Cell o Majin Bu).

Sin embargo, existe una notable diferencia entre la distribución del contenido en el manga original de Akira Toriyama y su adaptación al anime. Mientras que el manga, publicado de manera semanal entre 1984 y 1995, es mucho más compacto, directo y sin interrupciones, el anime necesitó extender considerablemente ciertos momentos para ajustarse al ritmo de publicación, lo que dio lugar a episodios de relleno, recapitulaciones, escenas alargadas e incluso sagas completas exclusivas del formato televisivo. Estas diferencias estructurales se hacen más notorias en *Dragon Ball Z*, donde el manga avanza con agilidad mientras que el anime se toma más tiempo en el desarrollo de batallas, conversaciones o transiciones, llegando a crear contenidos inéditos como la saga de Garlic Jr. o múltiples historias secundarias de los personajes.

También cabe destacar que *Dragon Ball* en su versión anime incluye muchos más episodios por saga que el manga, ya que el medio televisivo necesita adaptar los capítulos

impresos con una cadencia que favorezca la emisión semanal sin alcanzar o adelantar al material original (aunque hubo un momento que a punto estuvo). Por esta razón, existen arcos temáticos exclusivos del anime, secuencias extendidas, transformaciones más detalladas y combates que en el manga son más breves y eficaces. A ello se suma el uso de música, color, voz y ritmo visual, que le otorgan al anime un tono diferente al del cómic, más dramático o incluso teatral por momentos.

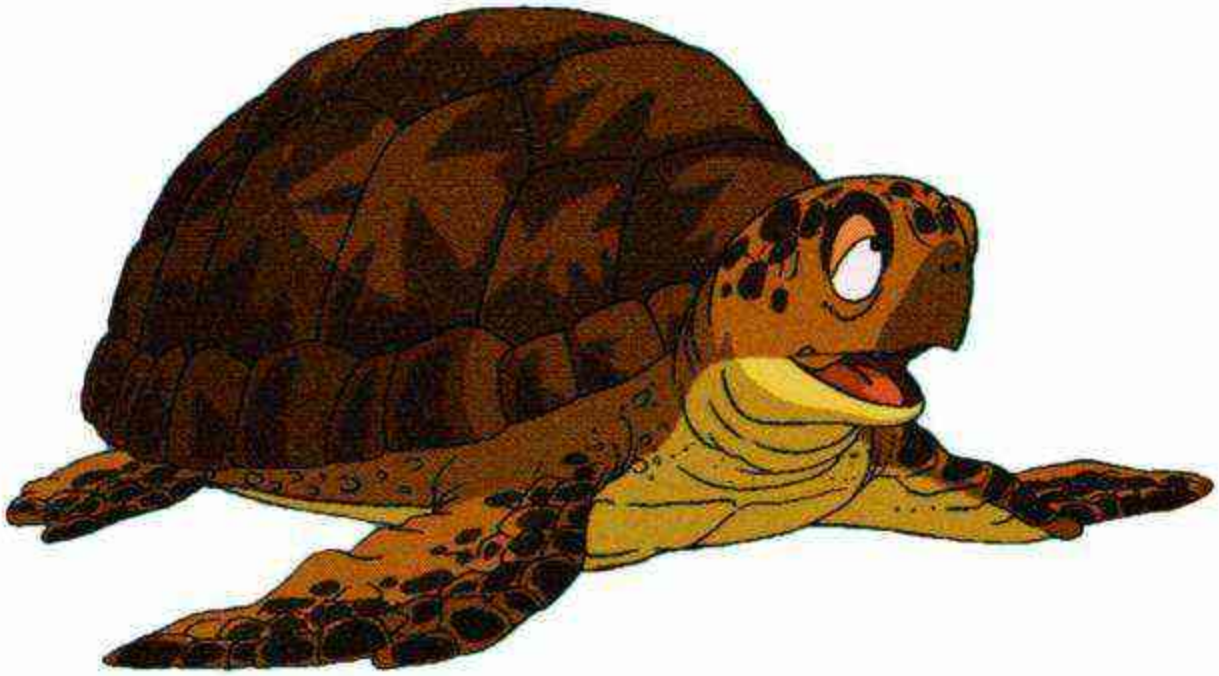
La estructura de *Dragon Ball* combina elementos episódicos con un relato de largo aliento que se construye a través de sagas claramente identificables. Estas sagas están distribuidas de manera desigual entre el manga y el anime, tanto en duración como en profundidad, y aunque ambas versiones relatan la misma historia principal, el contenido adicional del anime y las diferencias de ritmo han dado lugar a múltiples interpretaciones y formatos paralelos (como *Dragon Ball Kai*, que busca eliminar el contenido prolongado de más o las secuencias farragosas) que han buscado reformular y homogeneizar esta estructura para nuevas generaciones de espectadores y lectores.



1989

a) Dragon Ball





a. DRAGON BALL

Dragon Ball, en su primera etapa (antes de la transición hacia *Dragon Ball Z*) es una obra profundamente marcada por el espíritu de aventura, el humor y un tono mucho más alegre que sus posteriores entregas. Como hemos comentado en numerosas ocasiones, el comienzo de la serie está inspirado inicialmente por el clásico de la literatura china *Viaje al Oeste*, la historia comienza como una travesía colorida, casi de cuento, donde lo importante no es tanto la épica como la curiosidad, la sorpresa y la risa. Goku, un niño inocente, ingenuo y extraordinariamente fuerte, recorre el mundo en busca de las Esferas del Dragón, y en el camino se encuentra con una galería de personajes extravagantes, carismáticos y con diseños tan ridículamente originales como entrañables.

El tono de esta primera etapa es marcadamente humorístico y burlón, con influencias muy claras del manga *Dr. Slump*, anterior obra de Toriyama, lo cual se percibe en los constantes juegos visuales, el humor escatológico, las situaciones absurdas y un estilo gráfico en el que todo, desde las montañas hasta los vehículos o las armas, tiene formas redondeadas, suaves y simpáticas. El dibujo en *Dragon Ball* es limpio, simple pero expresivo, con personajes de siluetas reconocibles al instante y un uso magistral del espacio para transmitir dinamismo en las peleas, sin perder el tono ligero y accesible. A diferencia de *Dragon Ball Z*, donde los cuerpos se tornan más musculosos, los rostros más angulosos y el dramatismo visual se intensifica, *Dragon Ball* mantiene una estética juguetona, incluso cuando aparecen las primeras artes marciales serias.

Lo maravilloso de esta etapa es cómo combina, sin esfuerzo aparente, comedia juvenil, acción desenfadada, momentos emotivos y un mundo coherente dentro de su propia lógica fantástica, sin dejar por ello de transmitir tensión en las peleas y dinamismo en los movimientos. El uso de tecnologías anacrónicas, como cápsulas que guardan casas, motos voladoras o torres infinitas, se mezcla con técnicas de artes marciales milenarias, criaturas antropomórficas, dioses, demonios y espíritus sin que nada chirríe. Toriyama va plantando semillas para futuras historias épicas, sin quererlo (ya se ha visto que hubiese querido acabar la serie mucho antes), pero lo hace desde un lugar profundamente lúdico. *Dragon Ball* comenzará a mutar seriamente a finales del 22 Tenkaichi Budokai, no ya por el enfrentamiento con Tenshinhan, sino con la aparición de Piccolo Daimaoh y la amenaza seria, no solamente para los protagonistas, sino para toda la Tierra y, además, su traducción en muertes y pérdidas personales, extremos que no se habían conocido aún.

i. ARCO DE PILAF



1990

El arco de Pilaf es el primero de toda la serie *Dragon Ball* y funciona como introducción al universo de fantasía que propone Akira Toriyama. En él, conocemos a Son Goku, un niño con fuerza sobrehumana que vive solo en las montañas y posee una esfera mágica con una estrella. Su tranquilo mundo cambia cuando aparece Bulma, una chica inteligente y determinada que está buscando las legendarias Esferas del Dragón, siete orbes que, al reunirse, pueden invocar a un dragón capaz de conceder cualquier deseo. Goku y Bulma se embarcan juntos en una aventura que los lleva a conocer a personajes tan memorables como Oolong, Yamcha o Puar, con quienes viven situaciones absurdas, combates cómicos y muchos enredos. El villano principal es el Emperador Pilaf, un pequeño dictador egocéntrico y ridículo que también busca las esferas para dominar el mundo, acompañado por sus torpes secuaces Shu y Mai. A pesar de sus esfuerzos, Pilaf es derrotado de forma estrepitosa cuando Goku, expuesto a la luna llena, se transforma en Ozaru y destruye su castillo. Este arco combina humor, acción sencilla y mucha frescura, y sirve como punto de partida perfecto para lo que será una historia mucho más grande.

En el manga comprende los capítulos 1 al 23.

En el anime comprende los episodios 1 al 13.

ii. ARCO DEL XXI TORNEO DE LAS ARTES MARCIALES



1991

El arco del 21.º *Tenkaichi Budokai* marca el primer gran salto en el crecimiento de Goku como artista marcial y da forma al tono que empezará a predominar en la serie: el entrenamiento, la superación personal y los torneos como eje narrativo. Después de los eventos del arco de Pilaf, Goku decide entrenar bajo la tutela del Maestro Roshi, quien también acepta como discípulo a Krilin, un monje del Templo Oorin inicialmente arrogante y competitivo, pero que pronto se convierte en gran amigo y compañero de Goku. Ambos se someten a un entrenamiento intenso, que incluye repartir leche a pie por terrenos difíciles, arar campos con las manos y realizar tareas físicas bajo el sol abrasador, todo con el objetivo de fortalecer cuerpo y espíritu. El *Tenkaichi Budokai* es el primer gran evento de combate formal al que Goku se enfrenta, y se convierte en una tradición que marcará varios momentos clave en su vida. En este 21.º torneo, Goku y Krilin se enfrentan a numerosos luchadores, entre los que destacan Nam, un guerrero austero que busca agua para su aldea, y Ranfan, que utiliza su sensualidad como estrategia de combate. El gran antagonista del torneo es Jackie Chun, una identidad secreta del propio Maestro Roshi, quien se disfraza para enfrentarse a sus alumnos y demostrarles que siempre hay alguien más fuerte. El combate final entre Goku y Jackie Chun concluye con la victoria del maestro, dejando a Goku con la motivación de seguir creciendo.

En el manga comprende los capítulos 24 al 54.

En el anime comprende los episodios 14 al 28.

iii. ARCO DE LA RED RIBBON Y URANAI BABA



1992

El arco del Ejército de la Red Ribbon es uno de los más largos y variados de toda la etapa clásica de *Dragon Ball*, y marca un cambio profundo en la forma en que la historia empieza a estructurarse. Tras el primer Torneo de las Artes Marciales, Goku retoma su misión personal: reunir las Esferas del Dragón para cumplir la promesa que hizo a su amigo Upa de resucitar a su padre, Bora. En este punto, la narrativa adquiere un tono más aventurero, pero también más maduro, y se empieza a construir una trama de largo aliento que no depende solo de un villano central, sino de una organización global: el Ejército Red Ribbon, un grupo militar que opera por todo el mundo y que está obsesionado con recolectar las esferas para controlar el planeta. A diferencia de los villanos anteriores, caricaturescos o unidimensionales, este ejército está compuesto por numerosos generales y soldados con diseños y personalidades muy distintas, lo que permite a Toriyama jugar con múltiples escenarios, estilos de combate y ambientaciones: desde una torre nevada custodiada por robots en el Cuartel del General White, pasando por islas tropicales, bases ocultas bajo el mar o la base del General Blue, hasta un lugar conocido como la Tierra Sagrada de Karin, donde Goku conoce a sus futuros aliados Upa y Bora, guardianes de la Torre Karin. Cada enfrentamiento es distinto al anterior, y el ritmo del arco va cambiando entre acción, comedia, sigilo, misterio y momentos de auténtico peligro.

Entre los enemigos más memorables se encuentra el asesino Tao Pai Pai, que representa el punto de quiebra en la evolución del protagonista. Tao no es un bufón ni un rival al

estilo de los torneos, sino un asesino a sangre fría que, además de matar a Bora sin pestañear, deja a Goku gravemente herido y a punto está de matarlo (solamente se salva porque la Bola de Dragón que llevaba en el pecho amortigua el Dodompa de Tao Pai Pai). Esto obliga a Goku a escalar la Torre Karin y entrenarse bajo la guía del sabio maestro Karin, que lo desafía a mejorar no con técnicas nuevas, sino perfeccionando su autocontrol, velocidad y disciplina. Es un momento que significa el paso de Goku de niño a guerrero. Tras este entrenamiento, Goku no solo derrota a Tao Pai Pai en una revancha justa, sino que asalta directamente la base central del Red Ribbon, enfrentándose sin ayuda a una armada entera y destruyéndola él solo. Este hecho lo convierte, a ojos del mundo, en un héroe imparable, y marca uno de los primeros momentos en que el personaje se convierte en leyenda dentro de su propio universo.

Sin embargo, la historia no concluye allí. A pesar de haber vencido al ejército, a Goku le sigue faltando una de las Esferas del Dragón, y su radar no puede localizarla. Es entonces cuando entra en escena Uranai Baba, una misteriosa y excéntrica adivina del más allá (ni más ni menos que la hermana mayor de Mutenroshi) que, además de tener un diseño que mezcla lo grotesco con lo cómico, le ofrece su ayuda si logra vencer a sus cinco campeones en combate. Este arco posterior funciona como una especie de descenso del tono bélico hacia algo más introspectivo, más centrado en el desarrollo emocional de Goku y sus vínculos. Los cinco combates que libra no solo presentan enemigos pintorescos como un vampiro, un hombre invisible o una momia luchadora, sino que culminan en un enfrentamiento profundamente nostálgico con su abuelo adoptivo, Son Gohan, revivido solamente por un día desde el más allá para poner a prueba a su nieto. Este encuentro le permite a Goku, por primera vez, reconectarse con su pasado más íntimo, y comprender mejor quién es, de dónde viene y hacia dónde va. Al final, consigue la última esfera y cumple su promesa de resucitar a Bora, cerrando un ciclo que no solamente le permitirá crecer en esta aventura, sino motivarse más, incluso, para la siguiente.

Este arco largo y complejo ofrece una de las experiencias más completas de *Dragon Ball*, mezclando acción, humor, emociones fuertes, desarrollo de personajes y variedad temática. Es la transición definitiva entre el Goku niño aventurero y el Goku guerrero determinado, y preparan el terreno para un mundo narrativo cada vez más amplio y serio, sin abandonar del todo la esencia cómica y lúdica que definió los comienzos de la serie.

En el manga comprende los capítulos 54 al 112.

En el anime comprende los episodios 29 al 82.

iv. ARCO DEL XXII TORNEO DE LAS ARTES MARCIALES



1993

El arco del 22.º Tenkaichi Budokai representa una evolución notable tanto en el tono como en la escala narrativa de *Dragon Ball*. Han pasado tres años desde los eventos del enfrentamiento con el Ejército Red Ribbon y Uranai Baba, y ese salto temporal se traduce en un Goku visiblemente más maduro, alto, más centrado, y con una mentalidad más disciplinada, sin perder su esencia inocente y su entusiasmo por el combate. Este arco marca el regreso del prestigioso Torneo de las Artes Marciales, pero a diferencia del anterior, ahora el nivel de los participantes es mucho más elevado y las amenazas no se quedan únicamente en el ring: la historia comienza a insinuar que los enemigos también pueden tener ambiciones oscuras y consecuencias más allá del espectáculo.

Durante este arco, Goku se reencuentra con Krilin, Yamcha y el Maestro Roshi, y todos han entrenado intensamente. Sin embargo, la gran novedad viene con la aparición de nuevos rivales: Tenshinhan y Chaoz, dos estudiantes del siniestro Maestro Tsuru, rival del Maestro Roshi. A diferencia de los oponentes anteriores, Tenshinhan representa un tipo de enemigo distinto: frío, metódico, extremadamente poderoso y con un claro desprecio por sus contrincantes. Su presencia, junto con la de Chaoz, eleva el nivel del torneo y dota al arco de una tensión creciente. A lo largo de los combates clasificatorios y eliminatorios, se ve una clara mejora en las habilidades de todos los protagonistas, especialmente de

Goku, quien ha perfeccionado su técnica y su inteligencia en combate. Sin embargo, el verdadero conflicto se va gestando en las sombras: el deseo del Maestro Tsuru de utilizar a sus discípulos para humillar y destruir a los de su antiguo rival Roshi, convirtiendo el torneo en un campo de venganza, se torna en algo personal cuando Tsuru descubre que Goku fue el causante de la muerte (o, al menos, eso pensábamos todos) de Tao Pai Pai, su hermano menor y primer discípulo de la Escuela de la Grulla.

Tsuru ordena a Tenshinhan el asesinato de todos los alumnos de Mutenroshi, a lo que este se niega, entrando en un conflicto moral entre obedecer ciegamente a su maestro o hacer lo correcto. Lo mismo ocurre con Chaoz, a quien se le ordena intervenir con sus poderes psíquicos para dar ventaja a su compañero de escuela y amigo.

Mutenroshi, una vez la negativa de Tenshinhan a hacer el mal se consolida, interviene y hace desaparecer a Tsuru con un Kamehameha, dejándonos vía libre para disfrutar del espectáculo que es el combate entre los dos finalistas, verdaderos titanes en el tatami.

Este arco se destaca no solo por sus combates visualmente más dinámicos y prolongados, sino también por un refinamiento en la narrativa: los combates ya no son sólo espectáculos físicos, sino también luchas ideológicas. Tenshinhan comienza como un villano convencido de su superioridad, pero a través de los enfrentamientos con Krilin, Jackie Chun (Roshi disfrazado nuevamente) y sobre todo con Goku, comienza a cuestionarse su camino. Esa transformación interna, que culmina con su renuncia a seguir las órdenes de su maestro, convierte este torneo en el primero en el que no sólo se gana una copa, sino que también hay una victoria moral: la primera redención de un enemigo.

El combate final entre Goku y Tenshinhan es uno de los más largos y espectaculares hasta ese momento, repleto de estrategias, técnicas nuevas (como el Kikoho de Tenshinhan) y momentos de verdadero peligro. El resultado, ajustadísimo y sorpresivo, da la victoria a Tenshinhan, pero Goku se gana el respeto de todos como el verdadero héroe del torneo.

El arco concluye con un momento profundamente trágico e inesperado: la muerte de Krilin fuera del ring, durante la cena, en circunstancias misteriosas, justo cuando todo parecía haber terminado bien. Este giro oscuro cierra el arco con un cambio de tono radical que prepara al lector para una nueva fase de *Dragon Ball* mucho más seria, donde los peligros ya no se limitan a combates deportivos y donde la vida de los personajes puede pender de un hilo real.

En el manga comprende los capítulos 113 al 134.

En el anime comprende los episodios 83 al 101.

v. ARCO DE PICCOLO DAIMAOH



1994

El arco de Piccolo Daimaoh representa el punto de maduración definitiva de *Dragon Ball* como historia, dejando atrás casi por completo el tono ligero y desenfadado de sus inicios para entrar en un terreno mucho más serio, oscuro y emocionalmente denso. El arco comienza inmediatamente después del 22.º Torneo de las Artes Marciales, en un giro absolutamente inesperado: tras la derrota de Goku en la final, Krilin es asesinado de forma repentina y misteriosa, y el tono de la serie cambia en un solo instante. Esta muerte no ocurre en combate honorable ni con motivo de entrenamiento, sino a sangre fría, como una declaración de intenciones: el mundo ya no es seguro, y los personajes que hemos conocido pueden morir sin aviso. Este crimen es el punto de partida de la aparición de una amenaza antigua y devastadora: Piccolo Daimaoh, un demonio que siglos atrás sembró el caos en la Tierra, fue sellado por el Maestro Mutaito y ha sido liberado por Pilaf en su intento de recuperar protagonismo como villano, aunque pronto se ve completamente superado por la maldad pura de su nuevo aliado.

La llegada de Piccolo Daimaoh trae consigo una atmósfera completamente distinta a la que había dominado la serie hasta ese momento. La violencia es más cruda, las consecuencias más reales, y el ritmo se vuelve más urgente. Piccolo comienza a exterminar sistemáticamente a los maestros de artes marciales del mundo, asesinando a personajes queridos como el Maestro Roshi y Chaoz, y dejando en claro que su objetivo es borrar el legado de los luchadores que podrían hacerle frente. Por primera vez, Goku

se enfrenta a un enemigo que no busca ganar en combate limpio ni demostrar superioridad física, sino destruir todo lo que representa el equilibrio y el orden del mundo. La escala del conflicto se vuelve mundial, y con ello, la responsabilidad de Goku ya no es solo personal o emocional, sino casi mesiánica: es el único que puede salvar a la humanidad.

Tras ser derrotado en un primer enfrentamiento con Piccolo, Goku se embarca en una travesía hasta la Torre Karin, donde se le encomienda tomar el "agua sagrada" que puede liberar su verdadero potencial. Pero más que una pócima mágica, este brebaje es un auténtico veneno que puede matar a Goku o, hacerle despertar su fuerza de Saiyajin. Durante este proceso, Goku sufre, casi muere, y emerge como un guerrero totalmente distinto al niño despreocupado que conocimos al principio de la serie. Cuando finalmente vuelve para enfrentarse a Piccolo, lo hace en una ciudad en ruinas, con el destino del mundo en juego y con una determinación implacable. El combate final entre ambos es violento, brutal y desesperado, y culmina con un Goku al borde de la muerte, lanzándose en el aire, impulsado por un Kamehameha, con todo su cuerpo como arma para atravesar el pecho del demonio y vencerlo.

Sin embargo, incluso en la victoria, el precio es alto. Goku ha perdido a muchos amigos, y el caos sembrado por Piccolo deja una huella indeleble. El giro final, además, añade un nuevo nivel de complejidad: Piccolo, antes de morir, expulsa un huevo que contiene a su "hijo" o reencarnación, Ma Junior, lo que implica que la amenaza no ha sido completamente erradicada. A pesar de todo, la historia cierra con una nota de esperanza, cuando Goku alcanza el Palacio de Kami Sama, donde se sugiere que los caídos podrían ser revividos gracias a las esferas del dragón originales, que pueden ser dotadas de nuevo de poder y el Dragón Shenlong, asesinado por Piccolo, revivido por su creador.

Este arco redefine completamente el ADN de *Dragon Ball*. El dibujo se vuelve más afilado, más expresivo y más oscuro. La comedia cede ante la tragedia. Los combates ya no son espectáculos deportivos, sino batallas por la supervivencia. Y Goku deja de ser un niño excepcional para convertirse en un héroe verdadero, marcado por la pérdida, impulsado por la justicia y dispuesto a arriesgar su vida por el bien de los demás. En muchos sentidos, el arco de Piccolo Daimaoh es el momento en que *Dragon Ball* deja de ser un manga de aventuras para convertirse en una epopeya de acción y sacrificio.

En el manga comprende los capítulos 135 al 165.

En el anime comprende los episodios 102 al 132

vi. ARCO DEL XXIII TORNEO DE ARTES MARCIALES



1995

El arco del 23.º Tenkaichi Budokai actúa como el cierre majestuoso (en el manga) de la etapa clásica de *Dragon Ball* y marca la transición definitiva hacia la madurez de la serie. Han pasado tres años desde la derrota de Piccolo Daimaoh, y la historia retoma su curso con el reencuentro de Goku y sus amigos en el escenario del Torneo de las Artes Marciales, un marco que ya no representa solo la tradición y la competencia amistosa.

El cambio es evidente desde el inicio: Goku ya no es un niño, sino un joven alto, sereno y poderoso, con un temple muy diferente al que había mostrado en sus primeras apariciones. Krilin, Yamcha, Tenshinhan, Chaoz y todos los guerreros que han sobrevivido a los eventos anteriores también se han fortalecido, y se respira la sensación de que este torneo será muy distinto a los anteriores.

La gran sorpresa del arco es la aparición de un misterioso y amenazante participante llamado Ma Junior, que no tarda en revelarse como la reencarnación del demonio Piccolo. El hijo de Piccolo Daimaoh no solo ha crecido en poder, sino que ha heredado el odio visceral hacia Goku y su objetivo es claro: vengar la muerte de su padre, destruirlo en combate y conquistar el mundo desde dentro del sistema humano, empezando por ganar el torneo. La tensión dramática de este arco es única, porque, a diferencia de sagas anteriores donde la amenaza era externa y progresiva, aquí el peligro está presente desde el primer momento, dentro del propio torneo, disfrazado entre los luchadores, lo que

genera un ambiente más tenso e impredecible. A lo largo de los combates clasificatorios y eliminatorios, Toriyama da espacio a todos los personajes principales para brillar. Krilin demuestra lo mucho que ha avanzado, Yamcha pelea con habilidad, Tenshinhan enfrenta su propio camino con Tao Pai Pai, y hasta nuevos personajes como Chichi tienen un rol destacado. Es aquí donde se revela que Goku, durante estos tres años, entrenó directamente con Kami Sama (el mismísimo Dios, quien también participa poseyendo a un humano), lo que lo ha llevado a niveles de poder y técnica que superan todo lo que hemos visto hasta entonces. El clímax del arco es, naturalmente, la batalla entre Goku y Ma Junior, uno de los combates más épicos, largos e intensos de toda la serie. No solo por la espectacularidad de las técnicas, como el uso del Gigante Namekiano o el nuevo uso del Kamehameha para propulsarse con los pies, sino por lo que está en juego: si Goku pierde, Piccolo conquistará el mundo. Si Goku gana, lo hará como un verdadero símbolo de la heroicidad absoluta. Durante el combate, Goku se niega a usar técnicas que impliquen matar, incluso teniendo la oportunidad, lo que marca un cambio importante en su filosofía. Ya no lucha solo para ganar, sino para proteger, y su negativa a destruir a Piccolo demuestra un grado de misericordia y visión que lo coloca por encima de sus enemigos. En un gesto que define su carácter, Goku lo derrota limpiamente, sin recurrir a la violencia definitiva, y le perdona la vida para que puedan seguir enfrentándose en el futuro. El torneo concluye con Goku como campeón, por primera vez, y como símbolo absoluto de lo que ha representado toda la serie hasta ahora: el crecimiento, la constancia, el poder que nace del esfuerzo y, sobre todo, la nobleza que reside en no dejarse dominar por el odio. Además, hay un cierre romántico inesperado pero significativo: Goku, inocentemente, acepta casarse con Chichi tras recordarle una promesa que le hizo años atrás, lo que añade un matiz entrañable y redondea su paso de niño a adulto. El arco del 23.º Tenkaichi Budokai es, en muchos sentidos, la culminación natural de *Dragon Ball*: los personajes han crecido, el mundo se ha oscurecido y expandido, y el protagonista ha alcanzado una madurez completa. La comedia sigue presente, pero es ahora una nota secundaria frente a una narrativa cargada de emoción, valentía, ética del combate y drama contenido. Es el perfecto punto final para una etapa, y el ideal punto de partida para lo que vendrá: *Dragon Ball Z*, donde el foco pasará del crecimiento a la herencia, y de la Tierra al Universo.

En el manga comprende los capítulos 166 al 194.

En el anime comprende los episodios 133 al 148.

vii. ARCO FINAL DE DRAGON BALL



1996

El pequeño arco final exclusivo del anime de *Dragon Ball*, compuesto por los últimos cinco episodios (del 149 al 153), funciona como un epílogo suave y nostálgico tras la intensidad emocional y combativa del 23 *Tenkaichi Budokai*. A diferencia del cierre contundente y simbólicamente perfecto que ofrece el manga con el final del torneo y la promesa de boda entre Goku y Chichi, estos episodios adicionales optan por dar un respiro, retomar el tono más desenfadado de los primeros tiempos de la serie y cerrar el ciclo con una nota amable, de regreso a las raíces de la aventura.

La trama de este mini arco gira en torno a la preparación del matrimonio entre Goku y Chichi. Sin embargo, fiel a la esencia caótica y humorística de la serie, lo que podría haber sido una transición sencilla se convierte en una secuencia de enredos, malentendidos y situaciones cómicas. Chichi, más impetuosa que nunca, toma el liderazgo de los preparativos, mientras Goku, como siempre, se muestra torpe e ingenuo en todo lo que no implique pelear o comer. La dinámica entre ellos es exagerada a propósito, explotando el contraste entre el carácter impulsivo y determinado de ella frente a la inocencia casi infantil de él, que ni siquiera comprende del todo lo que implica casarse.

Uno de los momentos destacados es la búsqueda de un vestido de novia que lleva a una pequeña aventura que recuerda mucho al espíritu inicial de *Dragon Ball*, con escenarios pintorescos, personajes secundarios y una energía despreocupada que ya no se ve tanto

en las sagas más maduras. Existe una ventana a la nostalgia ya que, al tratar de reparar el daño que hace arder el Monte Frypan, se nos ofrece un reencuentro con el fallecido abuelo Gohan, quien ve a Goku crecido. Gohan vive en el más allá y con una deidad femenina joven y guapa, por lo que confiesa no estar nada mal (es también un viejo verde como Mutenroshi).

También hay espacio, en el cierre, para ver cómo los demás personajes retoman sus vidas después del torneo, lo que contribuye a dar una sensación de cierre en comunidad. Krilin, Yamcha, Ten Shin Han, Launch, Roshi y otros aparecen para despedirse de esa primera etapa de la historia con un aire de cotidianeidad, mostrándose momentos juntos.

El episodio final (el 153) concluye con la boda de Goku y Chichi, no como un gran evento ceremonial, sino como una escena sencilla y simbólica que refleja la adultez de ambos personajes y marca el fin de la infancia de Goku en todos los sentidos. La serie cierra con una nota de celebración, con los personajes despidiéndose de la audiencia sin grandes batallas ni transformaciones, sino simplemente con el eco de una historia que comenzó con un niño en las montañas y que terminó con ese mismo niño convertido en un joven valiente, querido por todos y listo para enfrentar un futuro aún más vasto.

En el manga NO EXISTE.

En el anime comprende los episodios 149 al 153.



1997


鶴



b) Dragon Ball Z





b. DRAGON BALL Z

Dragon Ball Z representa una transformación radical en el tono, la narrativa y la escala del universo iniciado en *Dragon Ball*, llevando la historia desde la travesía aventurera e inocente de un niño hasta una saga épica de proporciones galácticas. Desde su primer episodio, la serie deja claro que ha crecido junto a su audiencia: los colores son más intensos, el trazo más afilado, los cuerpos más musculosos, y el humor, aunque aún presente, se convierte en un matiz dentro de un relato mucho más serio y estructurado en torno al conflicto, la muerte, la evolución y el sacrificio.

La comedia ligera y la exploración del mundo dan paso a un enfoque en batallas cada vez más largas, técnicas devastadoras y una escalada constante de poder que se vuelve uno de los sellos distintivos de la serie. En *Z*, los enemigos ya no son simplemente humanos malvados o demonios terrenales, sino entidades que amenazan la existencia misma del planeta, del universo o del tiempo. Desde los saiyajins que llegan del espacio para destruir la Tierra, hasta bioandroides diseñados para absorber y superar a todos los guerreros, o demonios milenarios que encarnan la destrucción misma, los villanos de *Dragon Ball Z* no solo exigen fuerza, sino también evolución espiritual, sacrificio personal y alianzas impensables.

Uno de los grandes ejes de *Z* es la necesidad constante de superación. Los protagonistas, especialmente Goku, están bajo presión continua para entrenar más allá de sus límites, acceder a nuevas formas de poder (como las legendarias transformaciones en Super Saiyajin) y dominar técnicas que antes se creían imposibles. La intensidad de las batallas ya no está solo en los golpes, sino en los dilemas morales, los costos emocionales y el peso de salvar a sus seres queridos o al universo entero. Personajes como Vegeta, Piccolo, Gohan o Trunks, lejos de ser meros acompañantes, tienen sus propios arcos de redención, propósito y protagonismo, lo que añade profundidad emocional al conjunto.

Aun con ese cambio de registro, *Dragon Ball Z* conserva el humor y la calidez que definieron su predecesora. Momentos cotidianos, torpezas entrañables, personajes excéntricos y bromas siguen presentes, especialmente entre arcos o durante entrenamientos. Pero la esencia principal ha cambiado: la historia ahora gira en torno a legados, a proteger a las nuevas generaciones, a enfrentar miedos internos y a convertirse no solo en más fuerte, sino también en más sabio.

i. ARCO DE LOS SAIYAJIN



1998

El arco de los saiyajin inaugura *Dragon Ball Z* con un cambio de tono inmediato y radical respecto a la etapa anterior, estableciendo desde el principio que la historia ha dado un salto evolutivo tanto en su escala como en su ambición narrativa. La llegada de Raditz, un guerrero extraterrestre que irrumpe en la Tierra en busca de su hermano menor Kakarotto (revelado como el verdadero nombre de Goku), destruye de un plumazo la idea de que el protagonista era simplemente un humano excepcional. Con esta revelación, el relato se expande desde lo terrenal a lo cósmico: Goku es un saiyajin, parte de una raza guerrera del espacio dedicada a la conquista de planetas, y su envío a la Tierra fue originalmente una misión de exterminio. La confrontación entre Goku, Piccolo y Raditz no solo pone en juego la seguridad de la Tierra, sino también el legado del protagonista y su lugar en un universo mucho más vasto de lo que se había imaginado hasta entonces.

Este arco introduce por primera vez la noción de sacrificio real: Goku, sin dudarlo, da su vida para que Piccolo pueda eliminar a Raditz, y en ese acto se sella una alianza inesperada entre antiguos enemigos. Piccolo, después de matar a Goku, planea la defensa de la Tierra, en lugar de su destrucción. La muerte deja de ser una rareza como lo era en *Dragon Ball*, y se convierte en un elemento dramático, profundo y con consecuencias. A partir de ahí, se revela una amenaza mayor: dos saiyajins mucho más poderosos, Nappa y Vegeta, están en camino, y los Guerreros Z tienen un año para prepararse. Esto convierte

el entrenamiento en una carrera contra el tiempo, y sitúa a todos los personajes bajo una presión sin precedentes. Piccolo, Gohan, Krilin, Tenshinhan, Yamcha y Chaoz entrenan con desesperación, mientras Goku debe atravesar los rigores del Más Allá para aprender técnicas más allá de los límites humanos, como el Kaio Ken y la Genki Dama.

La llegada de Nappa y Vegeta a la Tierra desencadena una de las batallas más crudas y descarnadas de toda la serie. A diferencia de los torneos o los enfrentamientos previos, aquí la lucha es por la supervivencia, sin reglas ni honor: los combates son brutales, los aliados mueren uno a uno, y el poder de los enemigos parece inalcanzable. Piccolo se sacrifica para salvar a Gohan, redimiéndose definitivamente en el proceso; Chaoz y Tenshinhan mueren luchando sin rendirse; Yamcha cae víctima de un ataque inesperado que se vuelve uno de los momentos más icónicos del anime. La escala del conflicto es abrumadora y la serie deja claro que, a partir de este punto, nada volverá a ser como antes. Goku regresa finalmente y enfrenta a Nappa con una diferencia de poder abismal que simboliza su nuevo estatus como protector definitivo de la Tierra. Pero la verdadera amenaza es Vegeta, cuya fuerza y crueldad hacen que el combate final sea tan tenso como espectacular. La batalla entre Goku y Vegeta es larga, violenta, llena de giros inesperados, como la transformación en Ozaru tanto de Vegeta como de Gohan con una luna artificial creada por el Príncipe Saiyajin, y termina sin una victoria clara: ambos quedan al borde de la muerte. Vegeta escapa, pero no sin antes reconocer la singularidad de Goku, sentando las bases de una rivalidad que marcará toda la serie.

El arco de los saiyajin redefine *Dragon Ball* en todos los sentidos: introduce la muerte como parte integral del drama, expande la historia al universo, coloca a Goku en un linaje de guerreros interestelares, y establece una estructura narrativa que se repetirá en sagas futuras: amenaza creciente, entrenamiento extremo, combates desgarradores y evolución exponencial. Es un arco de choque, que arranca la inocencia con la misma contundencia con la que Nappa arrasa ciudades, y prepara el terreno para que *Dragon Ball Z* se convierta en la leyenda que es.

En el manga comprende los episodios 195 al 241.

En el anime comprende los episodios 154 al 188 (1 a 35 en Z).

ii. ARCO DE NAMEK



1999

El arco de Namek es una de las sagas más extensas, densas y trascendentales de *Dragon Ball Z*, y representa un punto de inflexión definitivo en la narrativa y el alcance del universo de la serie. Tras los eventos devastadores del arco de los saiyajin, con la mayoría de los Guerreros Z muertos y Goku gravemente herido, el conflicto se traslada fuera del planeta Tierra por primera vez de manera sostenida. Bulma, Krilin y Gohan parten hacia el planeta Namek con la esperanza de reunir sus Bolas del Dragón (las originales, o eso se pensaba hasta ese momento…) y revivir a sus amigos caídos, lo que introduce una nueva capa mítica a la historia: los namekianos como raza ancestral vinculada a los dragones y al equilibrio del universo.

A medida que el grupo explora Namek, la aventura inicial pronto se torna en una lucha de supervivencia cuando se revela que no son los únicos tras las bolas: también ha llegado Freezer, un emperador galáctico de poder inconcebible, cuya presencia convierte a los saiyajins anteriores en amenazas menores. Freezer no solo domina planetas, sino que los extermina sin pestañear, y su búsqueda de las esferas está motivada por el deseo de alcanzar la inmortalidad. Esta revelación expone un nuevo orden galáctico en el que Goku, Vegeta y compañía no son los protagonistas naturales, sino excepciones en un cosmos gobernado por el terror y la fuerza bruta.

El arco se construye sobre una tensión creciente: Gohan y Krilin, claramente inferiores en poder, deben actuar con inteligencia y sigilo mientras protegen a Dende, un joven namekiano clave para contactar con el Gran Patriarca, creador de las esferas. Paralelamente, Vegeta llega al planeta con un objetivo propio: traicionar a Freezer, pedir el deseo de la inmortalidad, así superar sus límites, y usar ese don para poder derrotar a Freezer, lograr vengarse y consolidar su propio poder. Este triángulo de tensión entre los héroes, Vegeta y Freezer produce múltiples enfrentamientos contra Kiwi, Dodoria y Zarbon, alianzas temporales, y una sensación constante de vulnerabilidad.

La llegada de las Fuerzas Especiales Ginyu marca un nuevo nivel de amenaza: cada uno de estos guerreros, con diseños excéntricos y poderes devastadores, supera ampliamente a los protagonistas. El combate con ellos, especialmente con el Capitán Ginyu, obliga a Goku a mostrar nuevas técnicas como el Kaio Ken x10 y a forzar su cuerpo más allá de todo límite físico. La narrativa enfatiza que los niveles de poder ya no son estáticos: todo personaje, si sobrevive lo suficiente y entrena con la motivación adecuada, puede transformarse en algo completamente nuevo.

Y eso es justamente lo que sucede. Una vez que Freezer interviene personalmente, la historia se transforma en una tragedia griega envuelta en acción galáctica. Los enemigos caen uno tras otro, las esferas son finalmente usadas para revivir a los caídos y evacuar a los inocentes, y la confrontación entre Freezer y Goku se convierte en el duelo más icónico (y largo) de la franquicia (y de todo anime). A lo largo de este enfrentamiento, Goku es forzado a despertar una nueva forma: el Super Saiyajin, una leyenda ancestral entre los saiyajins. El momento de su transformación ocurre tras la muerte de Krilin, en un estallido emocional de rabia y pérdida que lo empuja más allá de los límites del entrenamiento y la raza. Su cabello dorado, su mirada helada y su aura ardiente se convierten en símbolos de una nueva etapa, tanto para él como para la serie.

El arco concluye con la destrucción del planeta Namek y la aparente muerte de Freezer, y aunque Goku logra escapar, queda claro que el universo de *Dragon Ball Z* ya no es un escenario local ni episódico. Se ha abierto a lo cósmico, lo mítico y lo trágico, donde el poder es relativo, la pérdida es constante y la transformación es la única respuesta posible al caos. La saga de Namek es, en todos los sentidos, el corazón de *Dragon Ball Z*: nunca se vio nada tan dramático ni espectacular en un manga o un anime (ni se verá).

En el manga comprende los episodios 242 al 329.

En el anime comprende los episodios 189 al 260 (36 a 107 en Z).

iii. ARCO DE GARLIC JR.



2000

El arco de Garlic Jr., exclusivo del anime, funciona como un puente narrativo entre la intensa saga de Freezer y la inminente amenaza de los androides. Aunque no forma parte del manga original de Akira Toriyama, se integra dentro de la continuidad del anime de *Dragon Ball Z* de forma bastante orgánica y ofrece un respiro entre dos momentos de altísima tensión. A pesar de no alcanzar la magnitud épica de las otras sagas, este arco tiene un mérito particular: mantiene la acción y el desarrollo de personajes mientras Goku (todavía regresando tras su combate con Freezer en Namek) permanece ausente.

La historia comienza cuando Garlic Jr., el demonio que ya había sido derrotado en la primera película de *Dragon Ball Z*, regresa del Más Allá tras escapar de la Zona Muerta, un espacio de exilio interdimensional al que fue arrojado. Esta resurrección se produce gracias al influjo de la Estrella Makaio, una fuente de energía demoníaca que potencia sus habilidades y le permite retornar con deseos de venganza, no solo contra Gohan y Piccolo, sino contra toda la humanidad. Aprovechando la ausencia de Goku, Garlic Jr. libera una “Niebla Negra” que convierte a los habitantes de la Tierra en seres malignos controlados por su voluntad, sumiendo al planeta en una especie de apocalipsis silencioso. Incluso personajes como Chichi, Oolong, el Maestro Roshi o Yamcha se ven afectados, lo que eleva el peligro y la urgencia.

El foco de este arco recae principalmente en Gohan, Krilin y Piccolo, quienes deben enfrentarse a la amenaza solos. Este desplazamiento en el protagonismo es uno de los aspectos más interesantes de la saga, ya que permite que personajes como Gohan muestren su creciente madurez y fortaleza, anticipando el papel central que tendrá más adelante. Piccolo, por su parte, reafirma su rol como mentor y protector de Gohan, y el vínculo entre ambos se solidifica aún más. Krilin también destaca con su lealtad y valentía.

En paralelo, se desarrolla la subtrama del Santuario de Kami Sama, que también ha sido invadido por Garlic Jr. y sus secuaces: los Cuatro Celestiales. Esto obliga a Míster Popo y a Kami a colaborar para restaurar el equilibrio espiritual del planeta y frenar la influencia de la niebla, vertiendo sobre el planeta el Agua Ultradivina. Finalmente, los protagonistas logran revertir el efecto de la Niebla Negra y enfrentan a Garlic Jr. en su forma potenciada. Sin la posibilidad de derrotarlo por fuerza bruta (dado que es técnicamente inmortal), Gohan empuja a Garlic al reabrir este la Zona Muerta y lo sella nuevamente, esta vez sin posibilidad de retorno (esperemos…).

Aunque a menudo se lo considera un arco de relleno, el de Garlic Jr. cumple una función narrativa clave: mantiene viva la tensión, refuerza el crecimiento de Gohan como personaje, profundiza la dinámica entre los protagonistas secundarios y permite explorar la espiritualidad del universo de *Dragon Ball*, particularmente en lo relativo a Kami Sama y la función del Santuario, así como asuntos interesantes, tales como los anteriores Kami, su sistema de elección, la dimensión donde existen sus almas por siempre o el Agua Ultradivina. Además, devuelve la idea de que no todas las amenazas vienen del espacio o del futuro, sino también de un pasado olvidado, de dimensiones oscuras y del deseo eterno de venganza. No es la saga más impactante ni la más recordada, pero sin duda ofrece un valioso interludio antes de que la serie entre nuevamente en terreno explosivo con la llegada de los androides.

En el manga NO EXISTE.

En el anime comprende los episodios 261 al 271 (108 a 117 en Z).

iv. ARCO DE LOS ANDROIDES Y CELL



2001

La saga de los Androides y Cell es uno de los pilares narrativos más complejos, oscuros y psicológicamente enmarañados de *Dragon Ball Z*. Tras el cierre cataclísmico de la saga de Freezer y el arco intermedio de Garlic Jr., la historia da un nuevo salto temporal y conceptual, introduciendo elementos de ciencia ficción más elaborados, como viajes en el tiempo, paradojas temporales y villanos creados artificialmente por la ciencia humana, en lugar de la magia o el poder cósmico.

Todo comienza con la repentina aparición de un joven misterioso que derrota en segundos al reconstruido Freezer y a su padre, el Rey Cold, revelando posteriormente que es Trunks, el hijo de Bulma y Vegeta, proveniente de un futuro distópico en el que dos androides asesinaron a los Guerreros Z y arrasaron la Tierra. Este punto de partida sitúa el arco en un plano completamente distinto: no solo se trata de vencer a enemigos, sino de prevenir una catástrofe futura, alterar el destino y asumir las consecuencias morales de intervenir en la línea temporal. La amenaza ya no viene del exterior, sino de dentro del propio planeta, de una creación humana: el Dr. Gero, antiguo científico de la Red Ribbon, que ha perfeccionado androides con el propósito de vengarse de Goku.

Los primeros enemigos tras Freezer y Cold son los androides 19 y 20 (este último, el propio Gero), pero pronto la amenaza escala cuando se revela que los androides verdaderamente peligrosos son otros: los nº 17 y nº 18, seres con voluntad propia y fuerza descomunal. Estos nuevos androides no responden a su creador, y su actitud fría y

despreocupada los hace aún más aterradores. Frente a ellos, los Guerreros Z se ven completamente superados, y la tensión se incrementa por la incertidumbre constante de si los eventos futuros podrán realmente cambiarse. Despiertan a otro androide, el nº 16, desconocido para Trunks y que parece tanto o más poderoso que los otros dos.

Sin embargo, todo da un nuevo giro con la aparición de Cell, una criatura biológica creada a partir de las células de los mejores luchadores del universo: Goku, Vegeta, Piccolo, Freezer, y otros. Cell, proveniente un futuro paralelo al de Trunks, escapa a través de una línea temporal alterna para buscar y absorber a los androides 17 y 18 y alcanzar su forma perfecta. Lo que sigue es una auténtica caza del monstruo, una carrera contrarreloj para detener a un enemigo que evoluciona, aprende, y se transforma, literalmente, en cada paso. Con cada fase, Cell se vuelve más poderoso, más frío, más completo, hasta alcanzar su Forma Perfecta, donde se presenta no solo como una amenaza física, sino como un villano sofisticado, calculador y con un ego desbordado.

Goku se entrena junto a Gohan en la Sala de Alma y el Tiempo, con la clara intención de que su hijo lo supere. Vegeta, por su parte, sufre uno de sus arcos más marcados, oscilando entre el orgullo, la humillación y la redención parcial. Piccolo se fusiona con Kami Sama para obtener el poder necesario para enfrentar la nueva amenaza, culminando su completa transición de villano a protector. Y Trunks, conociendo el horror de su línea temporal, lucha con el peso de la responsabilidad y el trauma.

El cénit de la saga llega con los Juegos de Cell, un torneo que el propio villano organiza para demostrar su superioridad y divertirse. Goku decide ceder el protagonismo a Gohan, apostando por su potencial oculto. El enfrentamiento entre Cell y Gohan es una de las secuencias más potentes de toda la serie, con la transformación de Gohan en Super Saiyajin 2 marcada por la ira contenida, la pérdida de nº 16 y la presión acumulada. En ese momento, Gohan se convierte en el guerrero más fuerte y en el símbolo de una nueva generación que supera a la anterior.

El arco concluye con el sacrificio de Goku (una vez más), cuando se teletransporta con Cell al Más Allá para salvar la Tierra de su autodestrucción. Aunque Cell regresa brevemente con un poder aún mayor, es Gohan quien lo destruye definitivamente con un Kamehameha a una mano, guiado por la voz de su padre. La Tierra es salvada, Gohan asume un rol central, y Goku decide permanecer en el Otro Mundo, convencido de que su presencia atrae el peligro.

En el manga comprende los capítulos 329 a 395.

En el anime comprende los episodios 272 al 329 (118 a 175 en Z).

v. ARCO DE MAJIN BU



2002

El arco de Majin Bu es el último gran capítulo de *Dragon Ball Z* y, a la vez, uno de los más extraños, impredecibles y emocionalmente diversos de toda la serie. A diferencia de los arcos anteriores, que se construían progresivamente hacia una amenaza cada vez más clara, esta saga se caracteriza por su ritmo más irregular, sus giros de tono inesperados y una mezcla constante de comedia, drama, épica y tragedia. Es un cierre que recoge elementos de toda la serie (desde la inocencia absurda de *Dragon Ball* hasta la escala apocalíptica de *Z*) y los condensa en una historia que lo mismo provoca risas que momentos de verdadero impacto emocional.

La historia comienza de forma suave: han pasado siete años desde la derrota de Cell, y Gohan, ahora adolescente, intenta llevar una vida normal como estudiante de secundaria. Se introduce una nueva generación de personajes, como Videl, Goten y Trunks, y la serie incluso coquetea con el estilo de comedia escolar en sus primeros episodios. Existe un nuevo Tenkaichi Budokai y los protagonistas se preparan para el mismo, al que asistirá Goku desde el más allá. Sin embargo, la calma se rompe con la reaparición de una amenaza ancestral: Babidi, un hechicero maligno que busca despertar al monstruoso Majin Bu, una entidad caótica con un poder incontrolable que estuvo sellado durante siglos. Para liberar a Bu, Babidi necesita energía de los guerreros más poderosos, lo que da lugar a nuevos combates, traiciones y momentos de tensión creciente.

Uno de los núcleos emocionales de este arco es la figura de Vegeta, quien, seducido por el poder de Babidi, se deja poseer para recuperar su antigua maldad y así tener un combate sin restricciones contra Goku y, de paso, un aumento de poder por parte del brujo. Este conflicto interno desemboca en uno de los momentos más intensos de la saga: la lucha entre Goku y Majin Vegeta, cargada de orgullo, rencor y admiración mutua, y el posterior sacrificio de Vegeta, que por primera vez actúa no por sí mismo, sino por su familia y la humanidad.

Cuando Majin Bu finalmente despierta, la historia toma un rumbo inesperado: el monstruo no es un villano oscuro o terrorífico en su aspecto original, sino una criatura gorda, infantil y caprichosa, que mezcla el humor absurdo con una capacidad destructiva descomunal. A pesar de su apariencia inocente, Bu demuestra ser una amenaza sin límites, capaz de regenerarse, absorber a sus enemigos y borrar ciudades enteras con un chasquido. Cuando parece que va a poder ser domado por Satán de un modo amistoso, su personalidad cambia, se divide y va cambiando hacia versiones cada vez más peligrosas (como Super Bu y Kid Bu), y se convierte en una representación pura del caos.

A lo largo de la saga, se introducen nuevas técnicas y transformaciones: Gotenks (la fusión de Goten y Trunks), Gohan místico (potenciado por Ro Kaioshin), y la mítica fusión entre Goku y Vegeta en Vegetto. Incluso Mr. Satán, inicialmente un personaje cómico, tiene un papel crucial en humanizar a Bu y mostrar que incluso el ser más destructivo puede cambiar si se le trata con compasión.

El arco culmina en una batalla cósmica entre Goku y Kid Bu, en el mismísimo planeta de los Kaioshin, donde el universo entero pende de un hilo. Con la ayuda de las Bolas del Dragón y la energía de todos los seres humanos, Goku lanza una Genki Dama definitiva que destruye a Bu, deseando que se reaparezca como una buena persona. Ese deseo se cumple con la aparición de Ub, su reencarnación, a quien Goku elige como discípulo en el cierre de la serie, finalizando este arco y, en su momento, la franquicia. Como es sabido, posteriormente Toei Animation urdió GT y, con el pasar de los años (seguramente para desacreditar y enmendar el desastre que hizo la Toei), Toriyama quiso dar seguida a la historia original con *Dragon Ball Super*.

En el manga comprende los capítulos 396 a 519.

En el anime comprende los episodios 330 al 444 (176 a 291 en Z).





c) Dragon Ball Super





c. DRAGON BALL SUPER

Dragon Ball Super representa el renacimiento oficial y canónico de la franquicia tras años de ausencia en la televisión, funcionando como continuación directa de *Dragon Ball Z* y, a la vez, como una especie de reivindicación creativa que deja de lado la cronología establecida en *Dragon Ball GT*. Aunque *GT* había intentado dar una continuación original a la historia tras el final de *Z*, su tono, diseño y estructura narrativa dividieron a la audiencia, y nunca contó con la participación activa de Akira Toriyama más allá del diseño de algunos personajes. Con *Super*, en cambio, Toei Animation, en colaboración con Toriyama como guionista y supervisor, decidió tomar el control del legado para expandirlo en una dirección completamente nueva, conectada directamente con el espíritu de la obra original pero adaptada al nuevo milenio.

La historia de *Dragon Ball Super* se sitúa poco después de la derrota de Majin Bu, y antes del epílogo donde Goku conoce a Ub. Este espacio narrativo (no explorado hasta entonces) permite reabrir la acción sin romper con la línea temporal de *Z*, a la vez que introduce un nuevo concepto central: el multiverso. De esta forma, el universo que conocíamos deja de ser único, y se convierte en uno de muchos, cada cual con sus propios dioses, guerreros y amenazas. Este cambio amplía las posibilidades de la serie infinitamente, y da pie a torneos interdimensionales, dioses de la destrucción, ángeles con poderes inconmensurables y enemigos que superan todo lo conocido anteriormente.

Antes del lanzamiento de la serie como tal, *Dragon Ball* ya había empezado a reactivarse con dos películas que funcionaron como antesala: *Dragon Ball Z: La Batalla de los Dioses* (2013) y *Dragon Ball Z: La Resurrección de Freezer* (2015). Ambas fueron bien recibidas por los fans, no solo por traer de vuelta a los personajes clásicos con una animación más moderna, sino también por introducir nuevas jerarquías de poder (como el Dios de la Destrucción Bills y el ángel Whis) y establecer transformaciones inéditas como el Super Saiyajin God. Estas películas fueron posteriormente adaptadas dentro de la serie de *Super*, aunque con ligeras modificaciones, para dar inicio a la nueva narrativa episódica.

En el plano técnico, *Dragon Ball Super* supuso también una transformación visual: la animación pasó completamente al formato digital, con una paleta de colores más viva y efectos más dinámicos, aunque no exenta de polémicas (hay tramos de la animación que parecen hechas en un parvulario, teniendo que rehacerse para su distribución y venta).



Algunos de los primeros episodios fueron criticados por una calidad de dibujo irregular, por decirlo elegantemente, lo cual generó cierta preocupación en sus primeras emisiones. Sin embargo, con el tiempo, la serie fue estabilizándose, mejorando sustancialmente su acabado visual, especialmente durante los momentos clave de las grandes batallas, hasta llegar a un nivel que en algunos casos puede que se acercase a igualar lo visto en *Z*, que es decir mucho.

Otro cambio notable es el enfoque temático. Si bien *Super* mantiene el ADN de la serie (combates, entrenamiento, torneos, transformaciones), también apuesta por un tono algo más liviano y hasta humorístico en varias etapas, evocando incluso el espíritu lúdico del primer *Dragon Ball* (normalmente, en los episodios de rellano del anime que, efectivamente, también tiene Super). Esto permitió reencontrarse con personajes clásicos en facetas más relajadas, como Goku trabajando en el campo o Vegeta tratando de ser un padre más presente, al mismo tiempo que se abrían las puertas a nuevas amenazas de escala divina y universal.

La música también se renovó, con nuevas composiciones energéticas y modernas (también criticadas en buena medida por los aficionados clásicos), y la participación de nuevos equipos de producción. A lo largo de sus más de 130 episodios, *Dragon Ball Super* logró consolidar una nueva generación de seguidores sin perder a los veteranos, revitalizando el fenómeno a escala mundial. Tras su cierre televisivo con el clímax del Torneo del Poder, la franquicia continuó su camino a través del manga, que siguió desarrollando nuevas sagas inéditas con el mismo espíritu, y con películas como *Dragon Ball Super: Broly* (2018) y *Dragon Ball Super: Super Hero* (2022), que exploraron nuevas formas narrativas, personajes clásicos reimaginados y tecnología de animación más avanzada.

Dragon Ball Super es una extensión del legado de Toriyama, pero también un nuevo comienzo. No solo recupera a Goku y compañía para una nueva era, sino que reestructura todo el universo *Dragon Ball* desde una perspectiva moderna, diversa y expansiva. No busca sustituir lo que vino antes, sino construir sobre ello, con respeto por el pasado y ambición por el futuro.

i. ARCO DEL DIOS DE LA DESTRUCCIÓN



2003

El arco del Dios de la Destrucción, también conocido como la Saga de la Batalla de los Dioses, es el primer arco argumental de *Dragon Ball Super* y, a la vez, una reinvención narrativa de la película *Dragon Ball Z: La Batalla de los Dioses* (2013). Este arco marca oficialmente el inicio de una nueva era para la franquicia, y lo hace con una propuesta que introduce un nuevo nivel de jerarquía cósmica en el universo de *Dragon Ball*, alejándose de las amenazas terrestres o incluso galácticas conocidas hasta el momento. A diferencia de sagas anteriores, aquí no se trata de un enemigo que quiere conquistar o destruir por venganza, sino de un personaje que cumple un rol divino, con una actitud indiferente y caprichosa, lo que añade una complejidad completamente distinta al conflicto.

Todo comienza cuando Bills, el Dios de la Destrucción del Universo 7, despierta de un largo sueño tras tener una premonición sobre un ser conocido como el "Super Saiyajin Dios". Intrigado por esa visión, Bills parte con su asistente angelical Whis hacia la Tierra para encontrar a ese ser, esperando que lo enfrente en combate. La diferencia fundamental con otros antagonistas es que Bills no odia a los humanos ni a los saiyajins: simplemente actúa conforme a su naturaleza divina, que implica destruir planetas como parte del equilibrio universal. Esto introduce un nuevo orden jerárquico en el universo de *Dragon*

Ball, revelando que Goku, hasta entonces el guerrero más poderoso, apenas está arañando la superficie del verdadero nivel de existencia cósmica.

La historia gira en torno al intento de Goku por alcanzar esta nueva transformación mítica: el Super Saiyajin Dios, una forma divina alcanzable solo mediante un ritual en el que se reúnen cinco saiyajins de corazón puro. Este detalle le da al arco una sensación de leyenda, de mito dentro del propio mundo de la serie, y a la vez refuerza el tema clásico de *Dragon Ball*: la evolución del protagonista a través de esfuerzo, unidad y conexión con los demás. El diseño del Super Saiyajin Dios también rompe con lo establecido hasta entonces: en lugar de un guerrero más musculoso y furioso, Goku adopta un aspecto más estilizado, con un aura tranquila y rojiza que evoca serenidad y poder contenido.

La batalla entre Goku y Bills es el núcleo del arco, no solo por la acción espectacular que la acompaña (con combates que llegan hasta el espacio y sacuden la estructura misma del universo), sino por el cambio de dinámica narrativa: Goku ya no pelea para proteger algo concreto o por venganza, sino para entender y superar sus propios límites frente a un ser que, sencillamente, está en otra liga. La humildad que demuestra ante Bills, aun después de recibir una paliza, define su espíritu incansable, y deja sembrada la semilla para los nuevos desafíos que vendrán.

A nivel de tono, el arco mantiene muchos elementos cómicos, especialmente en los primeros episodios, con escenas que muestran a los personajes disfrutando de la vida cotidiana, en particular durante la fiesta de cumpleaños de Bulma (y el baile de Vegeta en el bingo…). Este contraste entre el desenfado inicial y la gravedad del conflicto posterior recuerda a la estructura clásica de *Dragon Ball*, donde lo absurdo y lo épico conviven con naturalidad. Además, personajes como Vegeta reciben un tratamiento interesante: su reacción ante Bills y su esfuerzo por contenerlo (por orgullo y por amor a Bulma) le otorgan momentos inesperados, tanto ridículos como épicos.

Este arco es también fundamental porque introduce a Whis, quien rápidamente se vuelve una figura clave en el universo *Dragon Ball*. Su poder, calma y sabiduría reconfiguran la idea de maestro, y preparan el camino para entrenamientos que, más adelante, llevarán a Goku y Vegeta a niveles de poder completamente nuevos. Además, su gula y aprecio por la comida terrícola es una garantía de estabilidad para el planeta. También ocurre con Bills, muy aficionado a la buena mesa y que es conquistado, entre otras cosas, por el estómago.

En el manga comprende los capítulos 1 a 4

En el anime comprende los capítulos 1 a 14



ii. ARCO DE FREEZER



2004

El arco de Golden Freezer, también conocido como la *Resurrección de F* o la *Saga de Freezer Renacido*, es el segundo gran arco de *Dragon Ball Super* y funciona como una reinterpretación extendida de la película *Dragon Ball Z: Resurrection 'F'* (2015), integrándola dentro del canon oficial de la serie. Este arco no solo marca el regreso de uno de los villanos más emblemáticos de la franquicia, sino que también profundiza en la idea de que el pasado no está completamente enterrado, y que incluso aquellos enemigos ya vencidos pueden resurgir más peligrosos que nunca si el mundo baja la guardia.

La historia comienza con la reconstrucción del ejército de Freezer, ahora liderado por Sorbet y Tagoma, quienes buscan desesperadamente devolverle la vida a su emperador caído tras su encuentro con Trunks. Utilizando las Bolas del Dragón de la Tierra, logran resucitar a Freezer, quien regresa no solo con ansias de venganza, sino también con una renovada voluntad de superarse. A diferencia de su actitud arrogante del pasado, Freezer acepta que fue derrotado por no entrenar jamás en su vida, y por primera vez se somete a un riguroso entrenamiento intensivo durante cuatro meses. El resultado de ese esfuerzo es su nueva transformación: *Golden Freezer*, una versión evolucionada de su forma final, con una estética brillante y dorada que refleja su vanidad y su nueva fuerza.

Mientras tanto, Goku y Vegeta entrenan en el planeta de Bills bajo la tutela de Whis, aprendiendo a controlar mejor su energía y alcanzando un nuevo nivel de poder conocido como *Super Saiyajin Blue* (o Super Saiyajin Dios Super Saiyajin), que combina el poder

divino del estado God con la transformación Super Saiyajin. Esto establece una nueva etapa de paridad entre ambos guerreros, que comienzan a entrenar como rivales amistosos, y también plantea un nuevo equilibrio en el poder dentro del universo.

La llegada de Freezer a la Tierra con su nuevo ejército inicia el conflicto central del arco. Aunque las fuerzas invasoras no suponen un gran reto para los Guerreros Z, el foco de la amenaza recae en el enfrentamiento directo entre Goku y Freezer. La batalla es tan espectacular como simbólica: ambos han evolucionado, ambos han trascendido sus límites anteriores, y ambos representan extremos opuestos de la voluntad. Sin embargo, aunque Freezer ha alcanzado un poder temible, su arrogancia y su falta de experiencia en controlar su nueva forma lo dejan en clara desventaja frente a Goku. Aun así, la confianza excesiva de Goku lo lleva a bajar la guardia, y Freezer logra herirlo gravemente gracias a una traición de Sorbet, recordándole al saiyajin que en *Dragon Ball*, incluso un instante de descuido puede ser fatal (y se lo advierte Whis durante su entrenamiento).

El desenlace se torna dramático cuando Freezer, incapaz de aceptar la derrota contra Vegeta, destruye la Tierra en un acto de desesperación. Sin embargo, Whis, interviniendo de forma excepcional, utiliza su habilidad para retroceder el tiempo unos segundos, permitiendo a Goku corregir su error y eliminar a Freezer antes de que desencadene la catástrofe. Este recurso narrativo no solo añade tensión y emoción, sino que introduce formalmente en la serie los elementos del tiempo y las habilidades divinas como herramientas dentro del conflicto.

El arco de Golden Freezer cumple varias funciones clave: resucita a un villano icónico con una nueva dimensión de poder y personalidad, refuerza la cooperación y rivalidad entre Goku y Vegeta, establece el nivel del Super Saiyajin Blue y, sobre todo, deja claro que el universo *Dragon Ball* ya no solo se rige por la fuerza bruta, sino también por las consecuencias del ego, la estrategia y la intervención de entidades superiores. A pesar de su origen como adaptación de una película, la versión televisiva amplía los detalles, ahonda en las motivaciones y alarga las batallas que preparan el terreno para conflictos más grandes aún por venir. Es un arco que combina nostalgia, espectacularidad y renovación, uniendo el pasado y el futuro de *Dragon Ball Super* en una batalla dorada que nadie esperaba ver de nuevo.

En el manga comprende los capítulos 2 y 3 (páginas sueltas referencia a la película)

En el anime comprende los capítulos 15 a 27

iii. ARCO DEL TORNEO DE CHAMPA



2005

El arco del Torneo de Champa marca un punto clave en *Dragon Ball Super*, no solo porque expande drásticamente el universo de la serie al presentar oficialmente el concepto de los multiversos, sino también porque reintroduce el formato clásico de los torneos de artes marciales dentro de un contexto cósmico completamente renovado. A diferencia de los enfrentamientos anteriores, motivados por venganzas o amenazas existenciales, este arco gira en torno a un desafío amistoso (aunque no exento de tensión) entre dos deidades hermanas: Bills, el Dios de la Destrucción del Universo 7, y su hermano Champa, el Dios del Universo 6.

El conflicto comienza de forma casi trivial: Champa, tras enterarse de que la comida terrestre del Universo 7 es infinitamente superior a la de su propio universo, reta a Bills a un torneo de artes marciales entre cinco luchadores de cada universo. El premio: las Super Esferas del Dragón, unas bolas planetarias dispersas entre ambos universos que pueden conceder cualquier deseo sin límite alguno. Este elemento no solo añade una nueva meta mitológica a la historia, sino que plantea por primera vez una rivalidad interdimensional que irá creciendo con el tiempo en *Super*.

Bills elige a Goku, Vegeta, Piccolo, Monaka (un luchador misterioso que supuestamente es el más fuerte que él ha enfrentado) y Majin Bu (aunque este último queda fuera por quedarse dormido durante el examen previo al torneo). Champa, por su parte, recluta a un equipo de guerreros del Universo 6 con habilidades y diseños muy distintos a los vistos antes, entre los que destacan Hit, un asesino milenario con la capacidad de manipular el

tiempo; Cabba, un saiyajin de espíritu noble; y Frost, el equivalente de Freezer en su universo, que al principio aparenta ser benévolo, pero termina siendo igual de despiadado. Durante el torneo, cada combate aporta algo distinto: Goku vs. Botamo mezcla humor con estrategia, Vegeta vs. Cabba ofrece una visión interesante de los saiyajins en otro universo y permite un momento de mentor para Vegeta, y Goku vs. Hit se convierte en uno de los enfrentamientos más técnicos y emocionantes hasta ese punto de la serie. La habilidad de Hit de "saltar" en el tiempo por fracciones de segundo obliga a Goku a improvisar y probar nuevas formas de usar el Super Saiyajin Blue. De hecho, es durante este combate donde Goku intenta, por primera vez, combinar el SSB con el Kaio Ken, uniendo dos técnicas hasta entonces incompatibles (si bien, esta técnica solo existe en el anime).

Otro de los puntos fuertes del arco es cómo vuelve a mostrar la relación entre Goku y Vegeta como complementaria. Aunque ambos están en la cima del poder, sus estilos, orgullo y métodos siguen contrastando, y juntos forman la espina dorsal del equipo del Universo 7. También se introduce el concepto del Multiverso Zeno, al final del torneo, cuando aparece por primera vez Zeno Sama, el Rey de Todo, entidad infantil pero omnipotente que queda fascinado con la idea del torneo y plantea hacer uno aún más grande más adelante, el futuro Torneo del Poder.

El desenlace del torneo resulta sorprendente: Goku, reconociendo sus límites y el talento de Hit, se rinde voluntariamente, y el combate final recae en Monaka, quien (pese a ser un farsante inflado por Bills para motivar a Goku y Vegeta) acaba ganando accidentalmente cuando Hit se deja vencer como muestra de respeto. Con la victoria, Bills pide a las Super Dragon Balls un deseo aparentemente banal: restaurar el planeta Tierra del Universo 6, destruido tiempo atrás, como regalo para Champa. Este acto muestra un inesperado lado compasivo del Dios de la Destrucción, sugiriendo que su vínculo con su hermano es más profundo de lo que deja entrever su carácter explosivo.

En conjunto, el arco del Torneo de Champa tiene un tono más ligero y lúdico que sus predecesores, pero a la vez introduce conceptos fundamentales que redefinen el universo *Dragon Ball*: los multiversos, las Super Dragon Balls, los dioses de la destrucción, y nuevas culturas saiyajin. También representa una mezcla bien equilibrada de nostalgia (con el infalible regreso del formato de torneo) y renovación, con nuevas razas y poderes.

En el manga comprende los capítulos 5 a 14

En el anime comprende los capítulos 28 a 46



iv. ARCO DEL FUTURO



2006

El arco del Futuro de Trunks, también conocido como la saga de Goku Black y Zamasu, es uno de los arcos más oscuros, complejos y emocionalmente intensos de *Dragon Ball Super*, y destaca por su tono dramático, su enfoque más maduro y filosófico, y por reintroducir a uno de los personajes más queridos de *Dragon Ball Z*: Trunks del Futuro (aunque con cambios que no gustaron en absoluto…). Esta saga no solo representa un retorno al concepto del viaje en el tiempo, sino que eleva el conflicto a un plano ético y divino, enfrentando a los héroes contra un enemigo que no busca poder, sino una forma distorsionada de justicia absoluta.

La historia comienza con el regreso de Trunks al presente, visiblemente herido y perturbado, tras ser atacado en su línea temporal por un misterioso enemigo idéntico a Goku, pero con una energía maligna: Goku Black. Este personaje, con una vestimenta oscura, una actitud fría y una versión retorcida del cuerpo de Goku, ha estado arrasando el mundo del futuro, asesinando a los humanos bajo el pretexto de erradicar el mal y purificar la existencia. El simple hecho de que tenga el rostro de Goku genera una disonancia brutal para los protagonistas, y lanza una serie de interrogantes sobre su identidad y su conexión con los dioses.

Pronto se revela que Goku Black es en realidad Zamasu, un aprendiz de Kaioshin del Universo 10, quien al observar a Goku en una visita al mundo de los dioses desarrolla una obsesión enfermiza por la paradoja de los mortales con poder divino. Incapaz de aceptar

la existencia de humanos que puedan desafiar a los dioses, Zamasu ejecuta un plan complejo que involucra robar el cuerpo de Goku mediante las Super Dragon Balls, asesinar al Goku original en su línea temporal, aliarse con una versión alterna de sí mismo, y juntos iniciar el llamado "Proyecto Cero Humanos". Su objetivo: exterminar toda vida mortal del universo y crear una realidad donde solo los dioses (él mismo, en singular) existan.

El regreso de Trunks introduce una carga emocional importante: su mundo ha vuelto a ser devastado, esta vez no por androides, sino por una amenaza aún más insidiosa y poderosa. Su desesperación y determinación son el motor emocional del arco, y su participación en los combates, pese a no ser el más fuerte, está cargada de momentos heroicos.

Este arco también profundiza en la jerarquía divina del multiverso. Con la introducción de Gowasu, el maestro de Zamasu, y la intervención eventual de los Zeno Sama, se exploran los dilemas de los dioses sobre el control, el libre albedrío y la justicia. Por primera vez, el enemigo no es simplemente más fuerte: es intelectualmente complejo, con una ideología retorcida pero coherente dentro de su lógica, lo que lo hace más peligroso.

Las batallas son intensas y crueles. Goku y Vegeta viajan repetidamente al futuro para combatir a Black y Zamasu, solo para descubrir que este último se ha vuelto inmortal, mientras que Black sigue creciendo en poder gracias a su conexión con el cuerpo de Goku y su Zenkai saiyajin. En un momento clave, ambos villanos se fusionan usando los pendientes Pothala, creando a Zamasu Fusionado, una entidad de poder abrumador, tres cuartos divina, un cuarto saiyajin, además de inmortal, que parece invencible.

En esta saga también brilla Vegeta, que tiene algunos de sus mejores momentos de toda la serie, motivado no solo por la amenaza, sino por su respeto a Trunks, a quien entrena y protege como padre. Trunks, por su parte, alcanza un nuevo estado de poder místico no nombrado oficialmente, envuelto en un aura azul y dorada. Su papel en la derrota de Zamasu, utilizando su espada, es uno de los momentos más catárticos del arco.

Finalmente, cuando Zamasu pierde su forma física y comienza a extenderse como una fuerza incorpórea que corrompe toda la realidad (en el anime, mientras que en el manga se multiplica exponencialmente), Zeno Sama del futuro es invocado por Goku para borrar a Zamasu, aunque erradica todo el universo contaminado, lo que destruye la línea temporal completa.

En el manga comprende los capítulos 14 a 26

En el anime comprende los capítulos 47 a 76

v. ARCO DEL TORNEO DE PODER



2007

El arco del Torneo del Poder es un momentazo absoluto de *Dragon Ball Super* y, sin duda, uno de los eventos más ambiciosos y masivos en toda la historia de la franquicia. Concebido como un torneo multiversal donde la existencia misma está en juego, este arco no solo eleva la escala de poder a niveles nunca antes vistos, sino que también reúne a decenas de personajes, universos enteros y estilos de combate, en una batalla de supervivencia que pone a prueba no solo la fuerza de los guerreros, sino su ingenio, estrategia, resistencia emocional y convicción.

La historia arranca cuando Zeno Sama ordena (inspirado por Goku tras el Torneo de Champa) la realización de un torneo entre los 12 universos. Sin embargo, la versión definitiva del torneo tiene un giro aterrador: los universos considerados de bajo nivel serán borrados de la existencia si pierden. Es una competición de supervivencia literal, donde cada universo envía 10 luchadores al "Mundo del Vacío", una arena neutral sin tiempo ni espacio, para una batalla campal de 48 minutos (en tiempo del torneo).

El Universo 7, liderado por Goku, selecciona a sus mejores combatientes: Vegeta, Gohan, Freezer (resucitado temporalmente), Androides 17 y 18, Krilin, Tenshinhan, Maestro Roshi y Piccolo. Cada guerrero tiene su rol, y muchos de ellos viven momentos de vergüenza o gloria. Destacan el inesperado protagonismo del Androide 17, la determinación (y aumento del poder) de Roshi y la actitud de Freezer, quien ayuda a vencer gracias a su innato poder estratégico. Por su parte, otros universos presentan personajes completamente nuevos y poderosos, entre los que brillan Jiren (del Universo

11), un guerrero silencioso, impasible y con un poder que eclipsa a todos los conocidos; Toppo, un candidato a Dios de la Destrucción; y Kale y Caulifla, dos saiyajins del Universo 6 que introducen nuevas formas de Super Saiyajin, incluida la aparición de Kefla, la primera fusión femenina mediante los Pothala.

El arco se desarrolla como una guerra de desgaste, donde cada eliminación es definitiva y conlleva la desaparición de un universo entero. A pesar de la tensión creciente, el torneo se construye con un ritmo inteligente que permite momentos de acción espectaculares, pausas emocionales y secuencias cómicas bien dosificadas. Las coreografías de combate son variadas y estilizadas, con una animación que mejora notablemente con el paso de los episodios hasta alcanzar una calidad extraordinaria en los últimos enfrentamientos (el último, con su animación y música, es impresionante).

Uno de los puntos centrales del arco es la transformación de Goku, quien enfrentando a rivales como Jiren y Kefla, se ve forzado a romper sus propios límites hasta alcanzar el Ultra Instinto (*Migatte no Gokui*), una técnica divina que separa la voluntad del cuerpo, permitiendo que el este actúe por sí mismo sin intervención consciente. Esta transformación representa no solo un nuevo nivel de poder, sino un estado mental superior que marca la cúspide del desarrollo de Goku como artista marcial. Sin embargo, su despertar es gracias al viejo Mutenroshi quien, gracias a su sabiduría y experiencia, logra moverse de manera similar y darle una lección más a su alumno.

En paralelo, Vegeta también alcanza un nuevo poder (una versión evolucionada del Super Saiyajin Blue), motivado no por celos hacia Goku, sino por su promesa de proteger a su familia y al Universo 7.

El clímax del torneo ocurre cuando Goku, tras llevar su cuerpo al límite contra Jiren, colapsa, y el combate final recae en un inesperado trío: Freezer, Androide 17 y Goku, que unen fuerzas para derrotar al aparentemente invencible Jiren en un último esfuerzo coordinado. La victoria del Universo 7 viene gracias al sacrificio y estrategia de 17, quien se convierte en el último combatiente en pie. Como premio, el Androide desea con las Super Dragon Balls que todos los universos borrados sean restaurados, un acto de nobleza que conmueve incluso a los Zeno Sama (de haber pedido algo egoísta, todo hubiese desaparecido).

En el manga comprende los capítulos 27 a 42

En el anime comprende los capítulos 77 a 131

vi. ARCO DE MORO



2008

El arco de Moro, conocido oficialmente como el Arco del Prisionero de la Patrulla Galáctica, marca uno de los desarrollos más extensos y de *Dragon Ball Super*, y representa una evolución significativa tanto en el tono como en la narrativa respecto a los arcos anteriores. Esta saga se sitúa inmediatamente después del Torneo del Poder y de la película de Broly, siendo una continuación exclusiva del manga dibujado por Toyotaro bajo supervisión de Akira Toriyama. La historia arranca cuando Goku y Vegeta son reclutados por Merus, un miembro de la Patrulla Galáctica, para capturar a un peligroso criminal intergaláctico recién fugado: Moro, un hechicero ancestral que hace diez millones de años puso en jaque a los mismísimos Kaioshins y casi acabó con todo el universo.

Moro no es un enemigo de fuerza bruta como lo fueron Broly o Jiren; es una figura oscura y manipuladora, capaz de absorber la energía vital de los planetas y sus habitantes, lo que le permite aumentar su poder de manera desmedida. Su apariencia, inicialmente la de un anciano demacrado con cuernos y barba de chivo, recuerda a figuras demoníacas clásicas y le otorga un aura amenazante e inteligente. El arco gira en torno a su búsqueda por recuperar todo su poder y volver a su forma más joven y letal, lo que logra gracias a las Bolas del Dragón del planeta Nuevo Namek. Esto lleva a Goku y Vegeta a enfrentarse con un enemigo que no solo desafía su fuerza física, sino también su capacidad de proteger vidas a gran escala, ya que Moro consume planetas enteros para fortalecerse.

A medida que la historia avanza, Moro comienza a formar su propio ejército de fugitivos galácticos, muchos de ellos con habilidades especiales, lo que permite un desarrollo coral del arco: personajes secundarios como Gohan, Piccolo, Androide 17, Krilin o incluso Yamcha tienen momentos de acción importantes defendiendo la Tierra mientras Goku y Vegeta entrenan y enfrentan a Moro. Vegeta, por su parte, viaja al planeta Yadrat, donde aprende la técnica del Shunkanido y desarrolla una nueva técnica llamada la División Forzada del Espíritu, que le permite deshacer fusiones y devolver energía absorbida por otros.

Goku, por otro lado, entrena con Merus para perfeccionar el Ultra Instinto, técnica que aún no puede controlar completamente. El entrenamiento con Merus da un giro cuando se revela que él es en realidad un ángel, y por lo tanto tiene prohibido intervenir activamente en combates. No obstante, en un acto de sacrificio, Merus se enfrenta a Moro para dar a Goku la oportunidad de evolucionar emocional y mentalmente, lo que desemboca en el despertar completo del Ultra Instinto Dominado, una de las transformaciones más impactantes y refinadas de toda la saga.

Moro alcanza su forma más peligrosa cuando fusiona su cuerpo con la Tierra, obligando a los héroes a luchar contra un enemigo cuyo cuerpo es el propio planeta que tratan de salvar. La lucha final es una mezcla de poder físico, habilidades mágicas y estrategia: Goku, con el aura plateada del Ultra Instinto, consigue reunir toda la energía de la humanidad gracias a que Vegeta divide en buena medida el poder de Moro. Goku recibe la energía suficiente para proyectar un avatar gigante de *ki* de sí mismo y rematar a Moro con un puñetazo a la gema de su frente, restaurando la paz en el universo.

Este arco destaca por su ambición narrativa, por la recuperación del elemento mágico y por mostrar una evolución enorme en los personajes. Goku aprende a luchar sin ego, Vegeta se convierte en un guerrero reflexivo y dispuesto a entender sus fallos pasados, y el manga logra balancear acción, desarrollo emocional y construcción de universo como pocas veces se había visto desde la era de *Dragon Ball Z*. La saga de Moro es, sin duda, uno de los puntos más altos del manga de *Dragon Ball Super* (y puede que de toda la serie). La lástima es que, al menos todavía, no esté animado por Toei.

En el manga comprende los capítulos 42 a 67.

En el anime NO EXISTE.

vii. ARCO DE GRANOLA



2009

El arco de Granola, el superviviente, representa un punto de inflexión narrativo en *Dragon Ball Super*, no solo porque introduce a nuevos personajes y razas, sino porque ofrece una historia mucho más matizada, cargada de grises morales, y con una profundidad emocional que rompe con la estructura clásica de buenos contra malos. Este arco es una secuela directa del de Moro, y se sitúa en un momento de aparente paz para Goku y Vegeta, pero que se ve abruptamente alterado por los ecos del pasado del universo.

La historia gira en torno a Granola, el último superviviente de la raza Ceresiana, un pueblo aniquilado décadas atrás por los Saiyajin al servicio del ejército de Freezer. Granola ha crecido con un profundo odio hacia los Saiyajin, en especial hacia Vegeta y Goku, a quienes identifica como descendientes directos de los genocidas. Al descubrir que las Bolas del Dragón de su planeta natal, Cereal, pueden conceder cualquier deseo, Granola le pide al dragón Trombo convertirse en el ser más poderoso del universo, incluso a costa de su propia vida. El precio: reducir su esperanza de vida a solo tres años, concentrando todo el poder que podría haber desarrollado en una vida completa.

Este deseo provoca un desequilibrio en el universo, ya que ahora hay un nuevo guerrero que supera incluso a Goku y Vegeta, y los pone en una situación completamente nueva: enfrentarse a un rival que no es un villano, sino una víctima con una motivación legítima.

La historia se complica aún más con la aparición de los Heata, una organización mafiosa galáctica liderada por Elec, que manipula a Granola, a Goku y a Vegeta con el objetivo

de eliminar obstáculos en su plan secreto: eliminar a Freezer y tomar el control del universo. Los Heata introducen un nuevo grupo de enemigos con habilidades únicas y una nueva forma de actuar.

Goku continúa perfeccionando su Ultra Instinto, pero aprende que no se trata solo de dejar el cuerpo fluir sin pensamiento, sino que el estilo debe adaptarse a su personalidad: en lugar de ser frío como un ángel, su versión del Ultra Instinto puede incluir emociones, siendo esta la versión imperfecta. Vegeta, por su parte, alcanza un nuevo poder: el Ultra Ego, una técnica enseñada por el Dios de la Destrucción Bills, que se alimenta del combate y del daño recibido. Este nuevo poder lo separa aún más de Goku y lo lleva a su búsqueda de un camino propio, acorde con su personalidad agresiva.

Granola, al enfrentarse a Goku y Vegeta, demuestra una fuerza arrolladora, y su lucha con ellos es tanto física como ideológica, creyéndolos enemigos. Con el tiempo, descubre que fue Bardock, el padre de Goku, quien le salvó la vida cuando era niño, rompiendo con la imagen demonizada que tenía de los Saiyajin. Este giro revaloriza el legado de Bardock, ofreciendo un momento catártico y profundamente humano, en el que Granola empieza a cuestionar su venganza y a redirigirla.

La historia alcanza su cénit con la traición de Elec y la aparición de Gas, el menor de los Heata, quien también utiliza las Bolas del Dragón para convertirse en el guerrero más poderoso. Gas se convierte en un antagonista despiadado, pero su cuerpo comienza a deteriorarse por los efectos del deseo, lo que lo transforma en una especie de monstruo descontrolado. La batalla final involucra a Goku, Vegeta y Granola trabajando juntos, no por obligación, sino por voluntad, para detener a Gas y evitar que el universo sufra un nuevo colapso.

Este arco destaca por introducir la venganza, la manipulación política, el legado del pasado, el dolor de las víctimas, el arrepentimiento y la búsqueda del restablecimiento del honor. También plantea una profunda reflexión sobre el poder: hasta dónde está uno dispuesto a sacrificar por obtenerlo. El resultado es una historia intensa, emocional y visualmente impresionante, que expande el universo de *Dragon Ball Super* hacia el pasado, con momentos memorables en los que, por primera vez, Goku recuerda a sus padres gracias a la grabación del Scouter que conserva Monite.

En el manga comprende los capítulos 67 a 87.

En el anime NO EXISTE.

viii. ARCO DE SUPER HERO



2010

El arco de *Dragon Ball Super: Super Hero* representa una de las propuestas más frescas y audaces dentro del universo de *Dragon Ball*, no solo por su estructura narrativa centrada en personajes tradicionalmente secundarios, sino también por su estética visual completamente renovada, al ser la primera entrega cinematográfica de la franquicia realizada íntegramente con animación 3D CGI de alta calidad, manteniendo la esencia del estilo de Akira Toriyama, quien además participó activamente en el guion y diseño de personajes.

Este arco, que continúa tras los eventos del de Granola y se sitúa cronológicamente en el futuro de la línea temporal principal, se enfoca en Gohan y Piccolo, dos de los personajes más queridos por los fans, pero que durante mucho tiempo habían quedado en segundo plano frente al protagonismo de Goku y Vegeta. Lo interesante aquí es el cambio de foco, ya que Goku y Vegeta se encuentran entrenando fuera del planeta junto a Broly, bajo la tutela de Whis, dejando la defensa de la Tierra en manos de otros guerreros.

La historia arranca con la reaparición de la Red Ribbon, reconstruida por Magenta, hijo del comandante Red, quien busca venganza y el dominio mundial. Para ello, recluta al joven y brillante científico Dr. Hedo, nieto del Dr. Gero, que es engañado para construir nuevos androides bajo la falsa creencia de que los héroes actuales son en realidad una amenaza. Hedo, un fanático de los superhéroes, crea a Gamma 1 y Gamma 2, dos

androides increíblemente poderosos con un estilo visual que recuerda a los héroes de cómic clásicos, y que actúan con una moral propia, creyendo sinceramente estar luchando por el bien.

Mientras tanto, Piccolo es atacado y, posteriormente, comienza a investigar, lo que lo lleva a infiltrarse en la nueva base de la Red Ribbon y descubrir un proyecto mucho más siniestro: la creación de Cell Max, un monstruo gigante y descontrolado, creado a partir de los planos del Cell original, pero modificado por Hedo con un diseño colosal y brutal, imposible de controlar, ya que es activado demasiado pronto y no ha alcanzado un grado suficiente de inteligencia. Piccolo, consciente de la amenaza, intenta contactar a Goku y Vegeta, pero al no poder localizarlos, toma la iniciativa y solicita la ayuda de Shenlong para desbloquear todo su potencial latente, lo que da lugar a una nueva transformación: Orange Piccolo, una versión más musculosa y poderosa del namekiano, con un aura ardiente y dorada que recuerda a las formas divinas.

Gohan, por su parte, es arrastrado de nuevo a la acción cuando la Red Ribbon secuestra a su hija Pan, usándola como carnada. Este evento actúa como detonante para que Gohan recupere su verdadera fuerza. Durante el clímax, en una batalla a gran escala contra Cell Max, Gamma 2 se sacrifica en un intento de destruir al monstruo, revelándose como héroe genuino. Piccolo resiste con dificultad a los envites de Cell Max y es entonces cuando Gohan alcanza una nueva transformación nunca antes vista, conocida como Gohan Bestia, estéticamente muy similar al SSJ2 que lució contra el Cell original.

Se trata de una batalla final brutal, llena de efectos visuales bien trenzados, gracias a la nueva tecnología. Se da protagonismo a personajes que normalmente juegan un rol secundario (no ya Gohan y Piccolo, sino también Krilin, los Androides, Goten y Trunks…) y los dos principales pasan a formar parte del quinteto de guerreros más poderosos (contando a Goku, Vegeta y Broly) que tendrán que hacer frente a retos mayores, como es el caso de Black Freezer.

En el manga comprende los capítulos 88 a 103.

En el anime EXISTE, pero en forma de OVA.

d) Dragon Ball Daima





d. DRAGON BALL DAIMA



2011

Dragon Ball Daima es, más que una simple historia dentro del vasto universo de *Dragon Ball*, una reinterpretación profunda del espíritu original de la serie, envuelta en una narrativa que se aleja de las convenciones de poder creciente y escaladas intergalácticas para regresar a las raíces de la aventura, la exploración y el misticismo oriental. Ambientada después de la derrota de Majin Bu, pero antes del epílogo de *Dragon Ball Z*, la serie arranca con una misteriosa alteración que convierte en niños no solo a Goku, Vegeta, Bulma, Kaioshin y demás figuras icónicas, sino que afecta también al equilibrio del universo. Esta regresión física, provocada por un antiguo conjuro, no es un accidente ni una travesura de las Bolas del Dragón tradicionales, sino parte de un plan orquestado desde las profundidades del Reino Demoníaco por Gomah, el nuevo Rey Demonio que busca desestabilizar el orden cósmico al sellar el poder de los guerreros más peligrosos en sus versiones más vulnerables. Esta amenaza no puede ser contrarrestada con los métodos habituales, ya que Dende ha sido neutralizado, y las Esferas de la Tierra están inutilizadas por el hechizo, obligando a los protagonistas a embarcarse en un viaje hacia dimensiones ocultas y realidades paralelas dentro del mundo demoníaco, donde la lógica del poder se ve desafiada por la magia, la astucia y el coraje puro.

A medida que la historia avanza, Goku debe readaptarse no solo a su cuerpo más débil, sino también al uso de objetos y técnicas que había abandonado, como el bastón sagrado, mientras que Bulma, en versión infantil, debe recuperar su ingenio como inventora para

reemplazar los recursos que ya no puede controlar como adulta. Vegeta, al verse limitado por su nueva forma, redescubre una motivación menos arrogante y más introspectiva. Piccolo, también afectado, adopta una postura de guía, aportando sentido común y estrategia más que poder físico. El grupo recorre regiones del Reino Demoníaco que evocan el folclore japonés clásico: bosques vivos, aldeas de criaturas que hablan, desiertos custodiados por bestias míticas, y castillos flotantes que existen en la intersección entre mundos. A cada paso se enfrentan a enemigos menores y guardianes mágicos que funcionan más como pruebas que como villanos, semejante a una fábula.

En el camino, descubren que el hechizo fue activado por un antiguo Kaioshin renegado, Degesu, aliado de Gomah, que en el pasado había cuestionado la jerarquía de los dioses y fue expulsado, refugiándose en el Reino Demoníaco. Degesu manipula a un anciano namekiano que, engañado, activa el conjuro creyendo que estaba restaurando el equilibrio del universo. Una vez conscientes del verdadero enemigo, los protagonistas deben reunir una serie de artefactos sagrados que solo existen en esa dimensión, y que al unirse invocan a un nuevo tipo de dragón, de naturaleza demoníaca, con el poder de deshacer el hechizo si se cumplen ciertas condiciones espirituales, no solo físicas. Al final del viaje, Goku y Vegeta consiguen canalizar nuevas formas de poder adaptadas a su situación: Goku alcanza un estado ya conocido por todos los fans: el Super Saiyajin 4, compatible con su cuerpo infantil, gracias a la acción de Neva, el namekiano anciano, en apariencia demente, mientras que Vegeta, enfrentado a sus demonios internos, logra una evolución espiritual que se manifiesta en una transformación inspirada en su linaje, una especie de Super Saiyajin 3 con rasgos originales, cabello más largo y erizado.

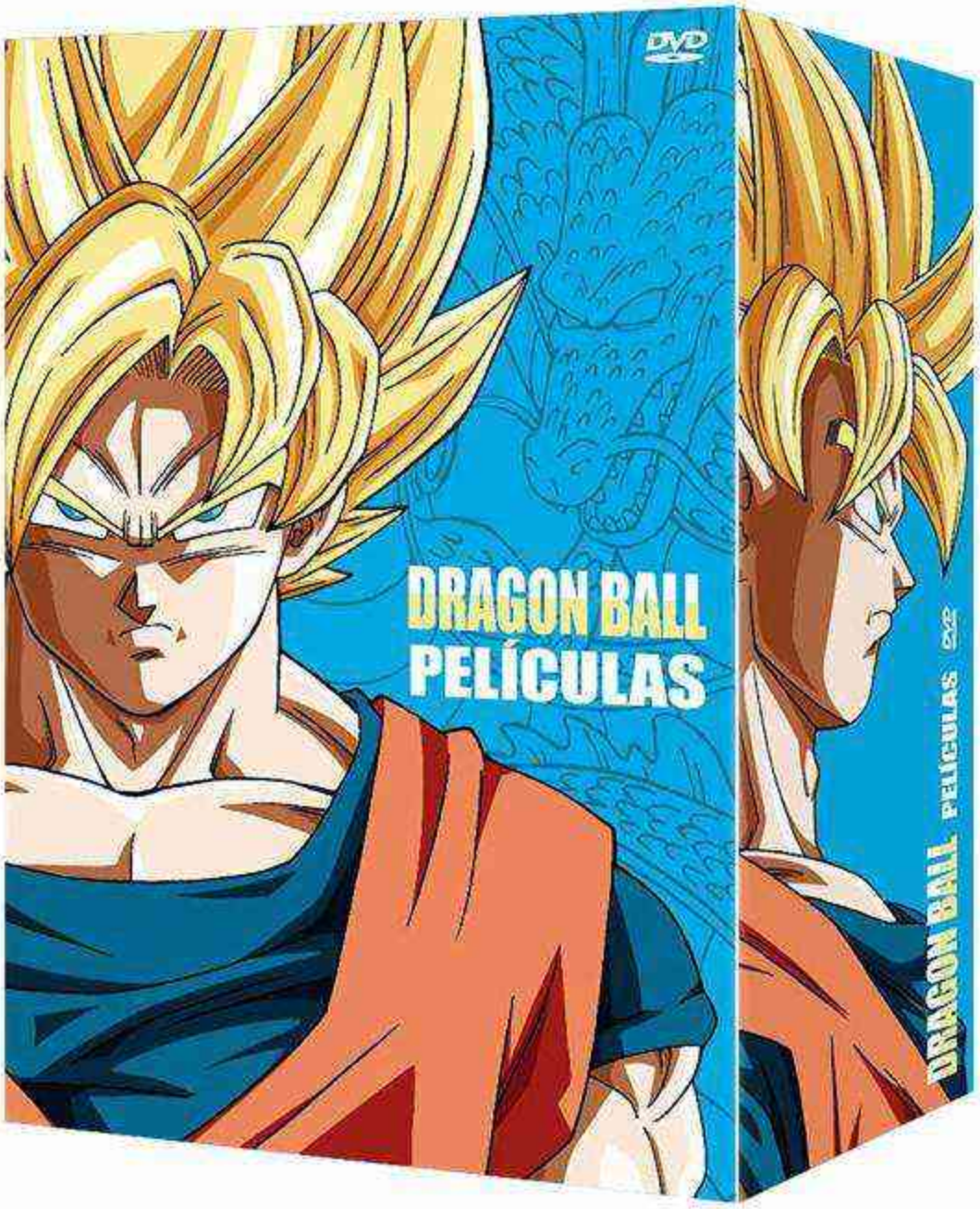
La serie culmina con los personajes recuperando sus formas adultas, pero conservando las lecciones de su viaje: Goku vuelve más sereno, Vegeta más humilde, Bulma con una chispa renovada de aventura, y Piccolo reafirmado como el sabio protector de la nueva generación. *Dragon Ball Daima* se erige como un homenaje al *Dragon Ball* más primigenio, con humor, combates creativos, criaturas bizarras y un equilibrio perfecto entre ternura y tensión (también a *Dragon Ball GT*…). Es también un homenaje póstumo a Akira Toriyama, quien dejó este universo vuelto a imaginar como legado final, recordándonos que lo que hace grande a *Dragon Ball* no es cuán fuerte pueden volverse sus personajes, sino la capacidad de encontrar magia y humanidad.

Solamente existe en anime, y comprende los episodios 1 a 20.

Capítulo 29: Ova's.

Descripción, contextualización espacio/temporal y/o multiversal







29- OVA'S: DESCRIPCIÓN, CONTEXTUALIZACIÓN ESPACIO/TEMPORAL Y/O MULTIVERSAL

Las películas en Dragon Ball, como ya hemos podido ver ampliamente a lo largo de este estudio, son entidades en sí mismas que, lejos de complementar a la serie, suponen unidades temáticas y narrativas *per sé*. Sin embargo, reflejan momentos paralelos, realidades imposibles, dimensiones distintas y eventos alternativos a los que se vivieron en la serie original. Estos extremos ya se trataron en el apartado correspondiente al Espacio y el Tiempo, con líneas temporales y dimensiones exclusivas de las OVA.

Vimos que bien podrían servir como base para la línea temporal que desembocaría en *Dragon Ball GT* o, en otro caso, en las realidades Xeno que se nos muestran en Dragon *Ball Heroes* o, también, en las que aventajan los patrulleros del tiempo, liderados por Trunks.

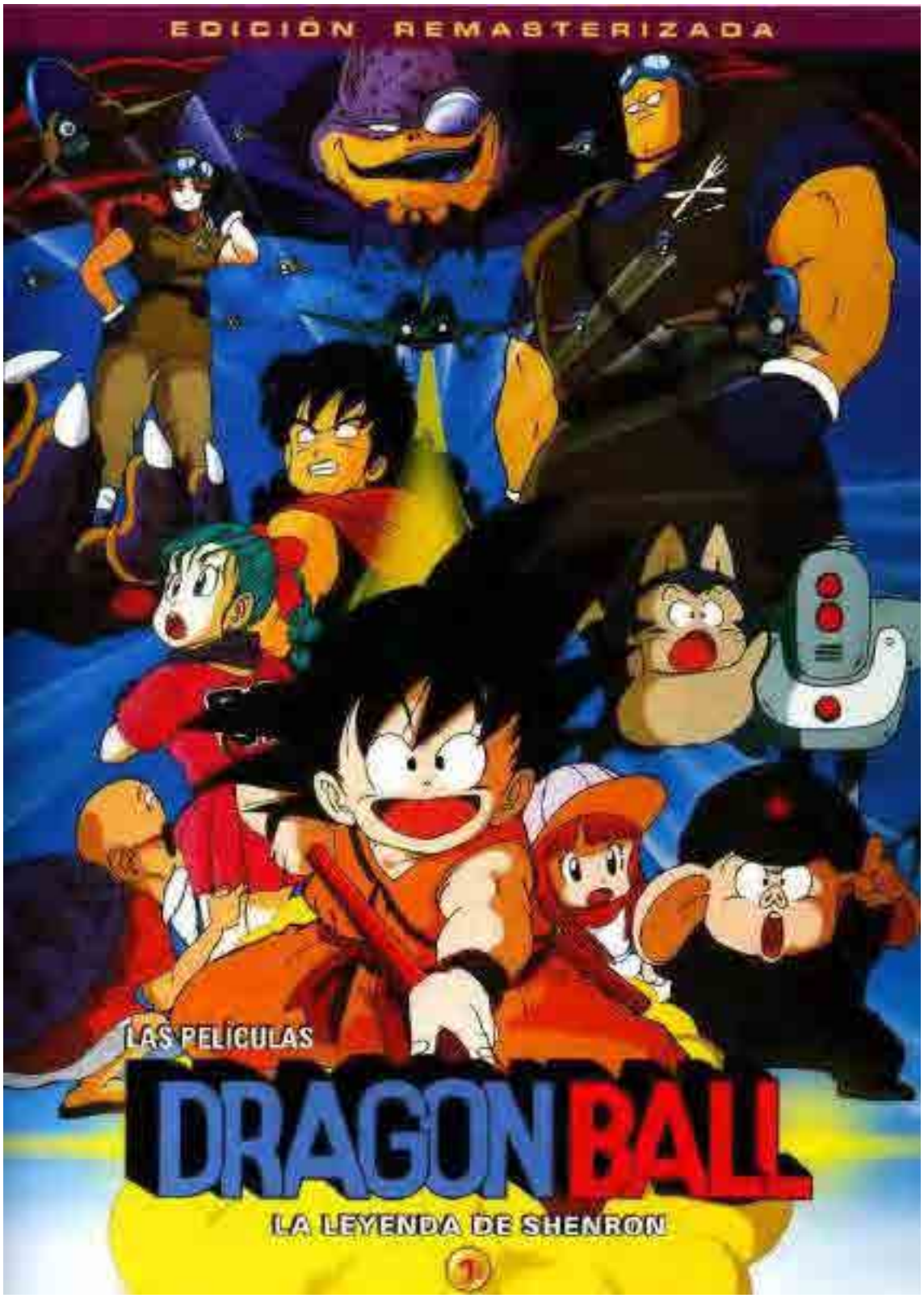
Lo bien cierto es que todas las películas que componen el imaginario de Dragon Ball son verdaderas joyas en si mismas, al margen de la serie o de las demás. Hay algunas, fundamentalmente los especiales (de Bardock y de Gohan y Trunks del Futuro), que son obras maestras, destilando todo aquello que puede pedirse de un anime de los noventa.

Además, como se ha dicho en el apartado correspondiente a la música, cada una de las OVA tiene su propio álbum, con canciones exclusivas, además de la Banda Sonora Original de la serie, que nunca deja de sonar.

Repasando la filmografía de *Dragon Ball*, encontramos 4 películas correspondientes a los primeros momentos de Goku mientras que, posteriormente, tenemos 17 para Z y 2 para Super. Existen otras películas hechas por Toei, aunque no poseen el rango de OVA oficial, sino que son spin-off o especiales por aniversarios, como la película en que Bardock viaja al pasado, la que se reúnen todos los guerreros Z para comer tras vencer a Majin Bu o, también, la que enfrentan a Hatchiyack.

Existen, qué le vamos a hacer, tres películas en carne y hueso y, además, una decena de especiales para navidad, la seguridad vial, bomberos, concurso sobre conocimiento de Dragon Ball interactivo o cortos de promoción de otras OVA (como la de los Tres Super Saiyajin). Veremos a continuación las fichas de cada una de estas películas:

LA LEYENDA DEL DRAGÓN SHENLONG



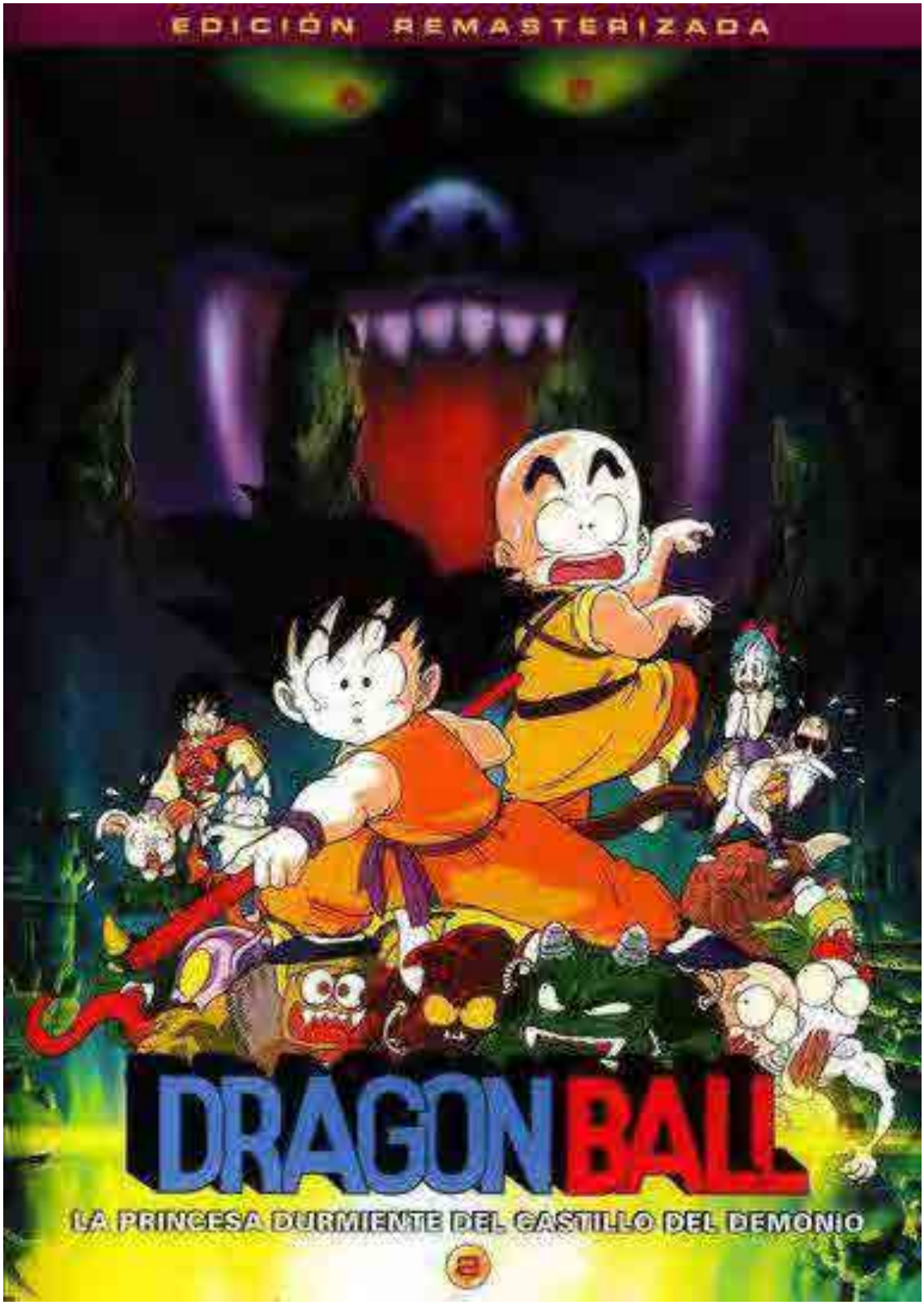
2012

Dragon Ball: La Leyenda de Shen Long es la primera película animada de la franquicia y presenta una reinterpretación condensada de los inicios de la serie original. En esta versión alternativa, Goku, un niño con una cola de mono y fuerza extraordinaria, vive solo en las montañas hasta que se cruza con Bulma, una joven brillante que busca las legendarias Esferas del Dragón, capaces de conceder cualquier deseo al ser reunidas. Juntos inician un viaje lleno de peligros y encuentros con otros personajes icónicos como Oolong, Yamcha, Puar y el Maestro Roshi. En esta historia particular, el principal enemigo es el Rey Gurumes, un monarca que ha sido consumido por la codicia y una maldición que lo transforma en una criatura monstruosa, hambrienta de gemas y poder. Gurumes busca las esferas para romper su maldición, oprimiendo a un pueblo inocente en su búsqueda. A lo largo de la aventura, los protagonistas deben superar numerosos obstáculos y batallas para impedir que el deseo del rey sea concedido. Finalmente, con la ayuda de Shen Long, el dragón sagrado, se restaura la paz y los héroes continúan su camino, marcando así el tono de lo que sería una de las sagas más queridas y longevas del anime. Esta película resume con encanto, humor y acción el espíritu original de *Dragon Ball*, funcionando como una puerta de entrada alternativa al universo creado por Akira Toriyama.

Título original	**ドラゴンボール 神龍の伝説 (Doragon Bōru: Shenron no Densetsu)**
Títulos alternativos	La leyenda de Shen Long (Hispanoamérica), La leyenda del dragón Xeron (España), Zero y el dragón mágico (primer doblaje en Hispanoamérica)
Dirección	Daisuke Nishio
Guion	Toshiki Inoue (basado en el manga de Akira Toriyama)
Producción	Chiaki Imada
Estudio	Toei Animation
Música	Shunsuke Kikuchi
Fotografía	Motoaki Ikegami
Edición	Shinichi Fukumitsu
Duración	50 minutos
País	Japón
Idioma original	Japonés
Fecha de estreno	20 de diciembre de 1986
Género	Animación, Aventura, Acción
Clasificación	Apta para todos los públicos



LA BELLA DURMIENTE DEL CASTILLO DEL MAL



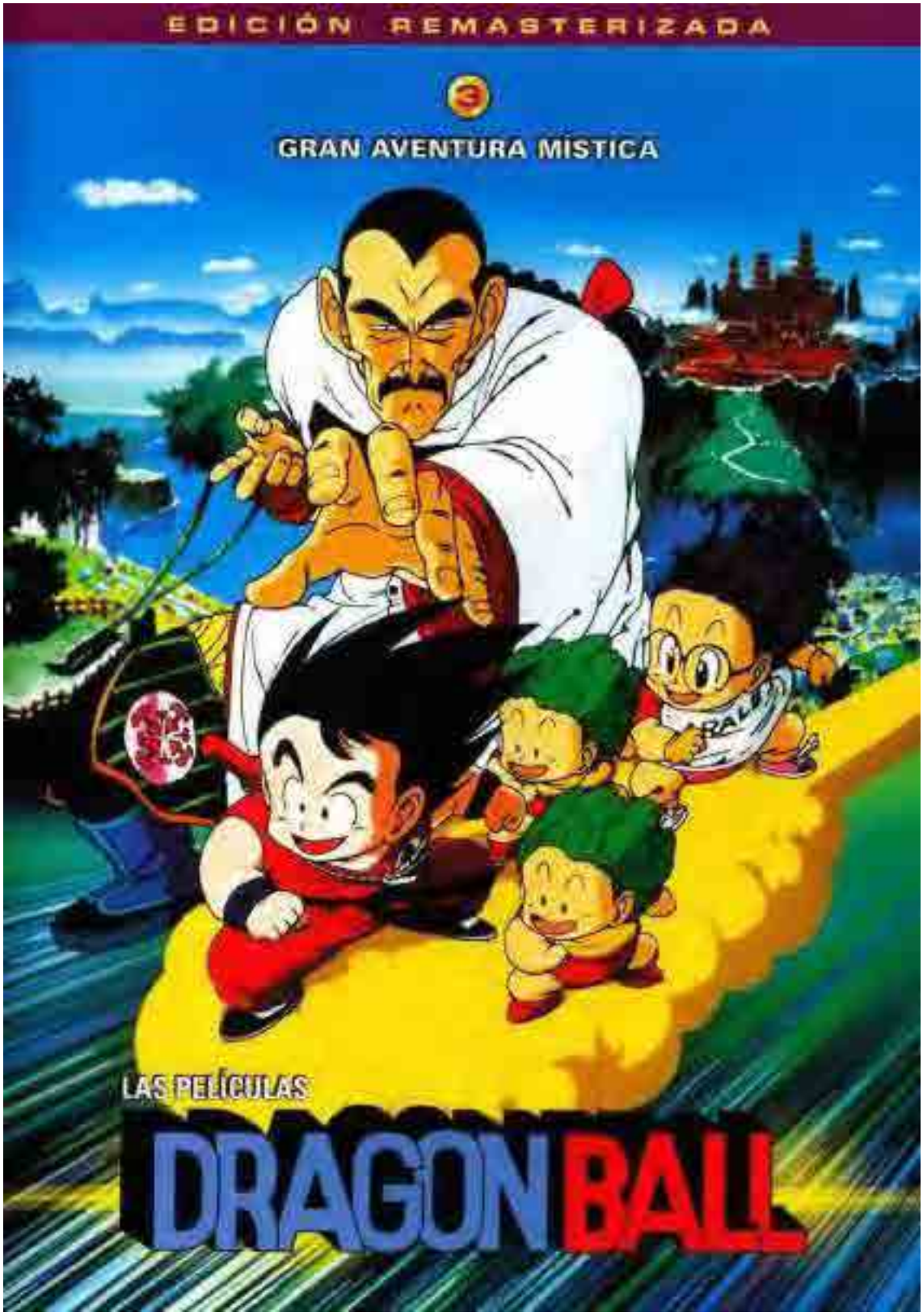
2013

Dragon Ball: La Bella Durmiente en el Castillo del Mal es la segunda película de la franquicia y, al igual que su predecesora, ofrece una versión alternativa de los eventos del primer tramo de la serie, esta vez centrada en una historia completamente original. La trama comienza cuando el Maestro Roshi, con su característico tono pícaro, promete entrenar a Goku y a Krilin siempre y cuando le traigan una "bella durmiente" que se encuentra en lo profundo de un misterioso y tenebroso castillo situado en una región conocida como el Valle del Diablo. Ambos jóvenes aceptan el reto, y junto a otros personajes como Yamcha, Bulma, Oolong y Puar, se embarcan en una peligrosa travesía repleta de trampas, demonios y desafíos sobrenaturales. A medida que se internan en el castillo, se enfrentan a guerreros oscuros, criaturas mágicas y al propio guardián del castillo, todo envuelto en una atmósfera de cuento gótico, con elementos más fantásticos que científicos. Aunque en principio parece que todo gira en torno a una princesa encantada, pronto se revela que hay más de una ilusión en juego, y que el verdadero peligro reside en la manipulación mágica del castillo y su amo. Esta película destaca por su ambientación más oscura y por el énfasis en el trabajo en equipo y la valentía frente a lo desconocido. Aunque tiene momentos cómicos típicos del primer *Dragon Ball*, el tono general es más aventurero y fantástico. Al final, Goku y Krilin superan la prueba, el castillo es derrotado y los héroes regresan triunfantes, reforzando sus vínculos y demostrando que, incluso en historias paralelas, la esencia del viaje y del crecimiento personal sigue siendo el corazón de *Dragon Ball*.

Título original	**ドラゴンボール 魔神城のねむり姫 (Doragon Bōru: Majinjō no Nemuri Hime)**
Títulos alternativos	La bella durmiente en el castillo del mal (Hispanoamérica), La princesa durmiente del castillo embrujado (España)
Dirección	Daisuke Nishio
Guion	Keiji Terui (basado en el manga de Akira Toriyama)
Producción	Chiaki Imada
Estudio	Toei Animation
Música	Shunsuke Kikuchi
Duración	45 minutos
País	Japón
Idioma original	Japonés
Fecha de estreno	18 de julio de 1987
Género	Animación, Aventura, Fantasía
Clasificación	Apta para todos los públicos



AVENTURA MÍSTICA



2014

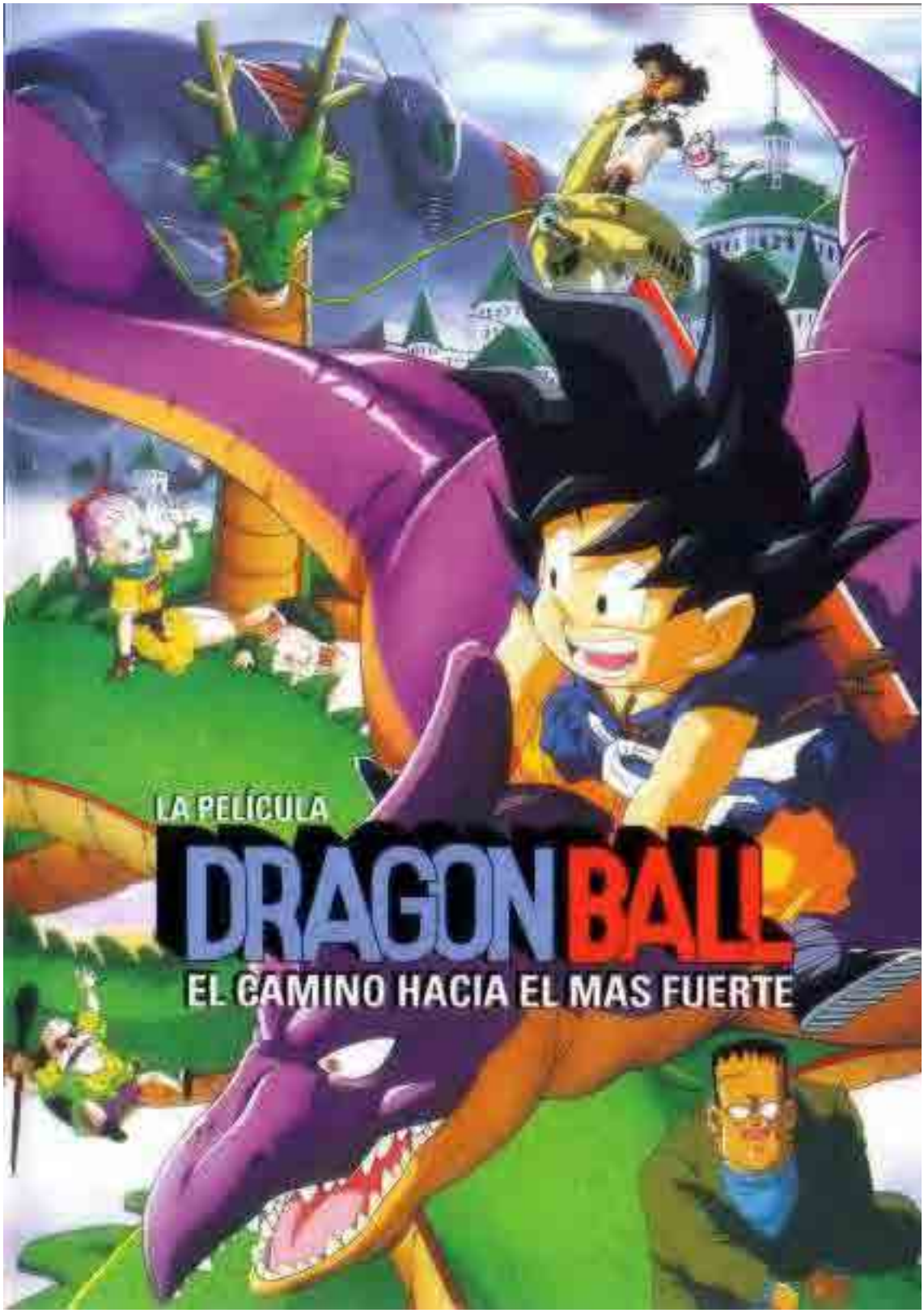
Dragon Ball: Aventura Mística es la tercera película de la franquicia y continúa con la línea de reimaginaciones que caracterizan a las primeras entregas cinematográficas de *Dragon Ball*, condensando y reformulando elementos del manga original en una narrativa alternativa. Esta vez, la historia se sitúa en un contexto político-fantástico, donde Goku y Krilin, alumnos del Maestro Roshi, son enviados a participar en un torneo de artes marciales organizado por el emperador del Reino Mifan, quien resulta ser ni más ni menos que Chaoz, aquí presentado como un joven y caprichoso monarca, manipulado por su ministro, Tenshinhan, y su asesor Tao Pai Pai. La trama se entrelaza con una búsqueda personal: Chaoz desea encontrar a su "hermano perdido", quien resulta ser Ran Ran, en realidad una muñeca que él considera una hermana. Al mismo tiempo, Bulma, Oolong, Yamcha, Puar y Lunch se involucran en una subtrama rebelde que busca derrocar el régimen corrupto de Mifan, revelando una faceta más social y crítica en comparación con las películas anteriores.

En esta versión alternativa, Arale y otros personajes de la serie *Dr. Slump* aparecen, y además incluyen combates destacados con enemigos conocidos como General Blue y Tao Pai Pai, en una reinterpretación comprimida de las sagas de la Red Ribbon y el 22° Torneo de Artes Marciales. A medida que se desarrolla el torneo, las tensiones políticas escalan, y el conflicto se resuelve con la revelación de las manipulaciones del ministro, lo que lleva a Tenshinhan a cambiar de bando y redimirse, como en la historia original, pero con matices distintos.

Título original	**ドラゴンボール 摩訶不思議大冒険 (Doragon Bōru: Makafushigi Dai Bōken)**
Títulos alternativos	Aventura mística (Hispanoamérica y España)
Dirección	Daisuke Nishio
Guion	Takao Koyama (basado en el manga de Akira Toriyama)
Producción	Chiaki Imada
Estudio	Toei Animation
Música	Shunsuke Kikuchi
Duración	46 minutos
País	Japón
Idioma original	Japonés
Fecha de estreno	9 de julio de 1988
Género	Animación, Aventura, Artes Marciales, Fantasía
Clasificación	Apta para todos los públicos



EL CAMINO HACIA EL MÁS FUERTE



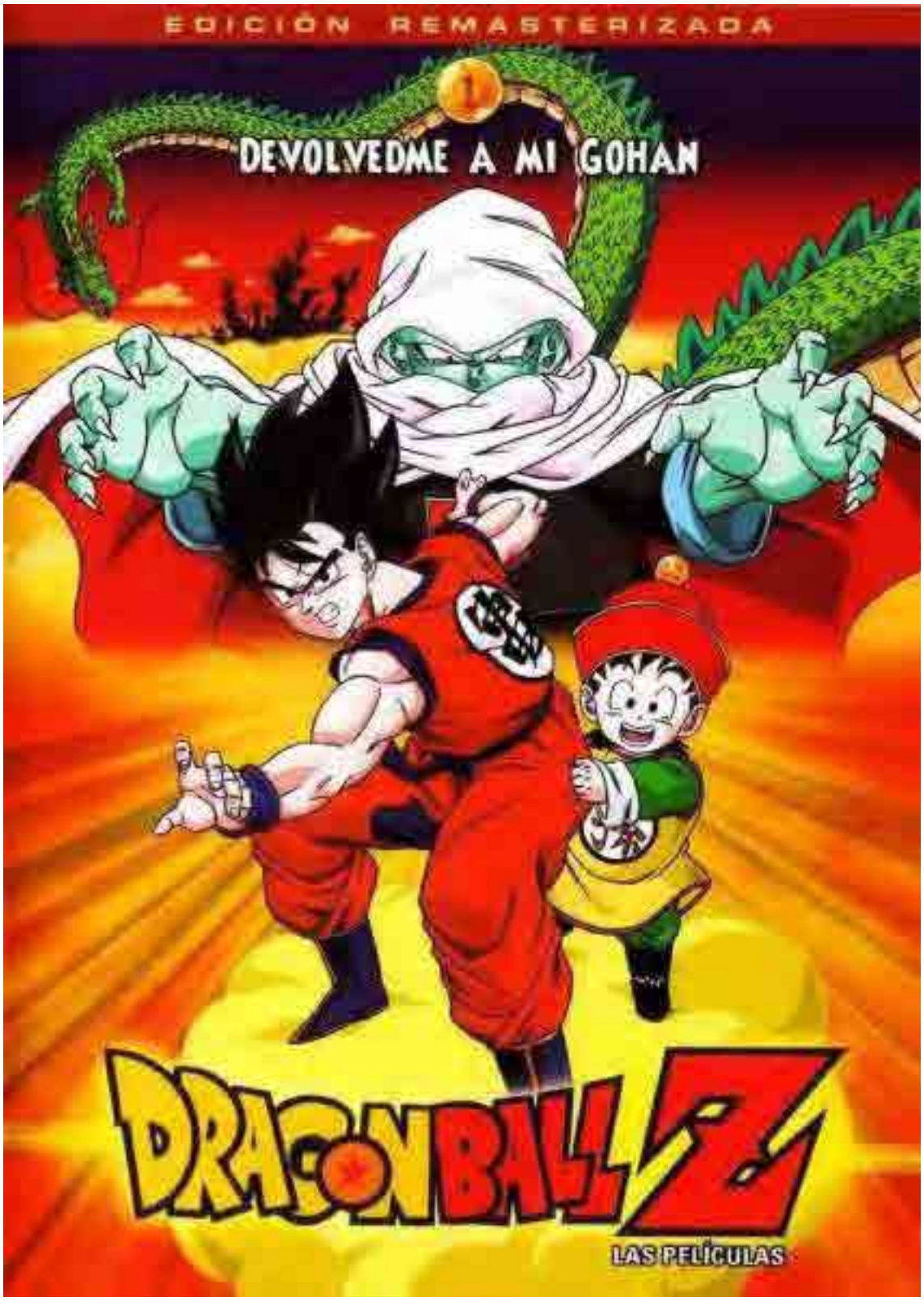
2015

Dragon Ball: El Camino hacia el Más Fuerte es una película especial dentro de la franquicia, estrenada en 1996 con motivo del décimo aniversario del anime, y se presenta como una suerte de reinicio visual y argumental de los primeros episodios de la serie. A diferencia de las tres primeras películas clásicas, esta no reimagina solo una parte del arco inicial, sino que fusiona y moderniza varios elementos fundamentales de la etapa temprana de *Dragon Ball* en una historia condensada, con un tono más serio y una estética completamente renovada gracias a la dirección de Shigeyasu Yamauchi, conocido por su estilo dramático y estilizado. La historia comienza con el encuentro entre Goku y Bulma, manteniendo el punto de partida tradicional de la búsqueda de las Esferas del Dragón, pero desde ahí la película toma un rumbo propio: rápidamente se presentan personajes icónicos como el Maestro Roshi, Oolong o Yamcha, todos rediseñados visualmente para adaptarse a la estética más madura de esta versión. La principal amenaza es la Red Ribbon, organización que en esta película ocupa un rol mucho más central y peligroso, comandada por un Red más tiránico y un Black mucho más calculador, quien eventualmente traiciona a su líder y toma el control del ejército. El punto culminante llega cuando Black, tras apoderarse de una tecnología secreta, se transforma en un coloso mecánico que representa el poder militar desbocado, obligando a Goku a una batalla final titánica que se convierte en uno de los enfrentamientos más intensos visualmente de toda la animación de *Dragon Ball* hasta ese momento. A pesar del tono general más sobrio, la película conserva pinceladas del humor original, especialmente en la interacción entre los personajes y en momentos de pausa, pero predomina un enfoque más cinematográfico, con uso dramático de la música y una animación mucho más fluida y estilizada que en las series.

Título original	ドラゴンボール 最強への道 (Doragon Bōru: Saikyō e no Michi)
Títulos alternativos	El camino hacia el más fuerte (Hispanoamérica y España)
Dirección	Shigeyasu Yamauchi
Guion	Keiji Terui (basado en el manga de Akira Toriyama)
Producción	Chiaki Imada
Estudio	Toei Animation
Música	Shunsuke Kikuchi
Duración	80 minutos
País	Japón
Idioma original	Japonés
Fecha de estreno	4 de marzo de 1996
Género	Animación, Aventura, Acción, Ciencia ficción
Clasificación	Apta para todos los públicos



GARLIC JUNIOR INMORTAL



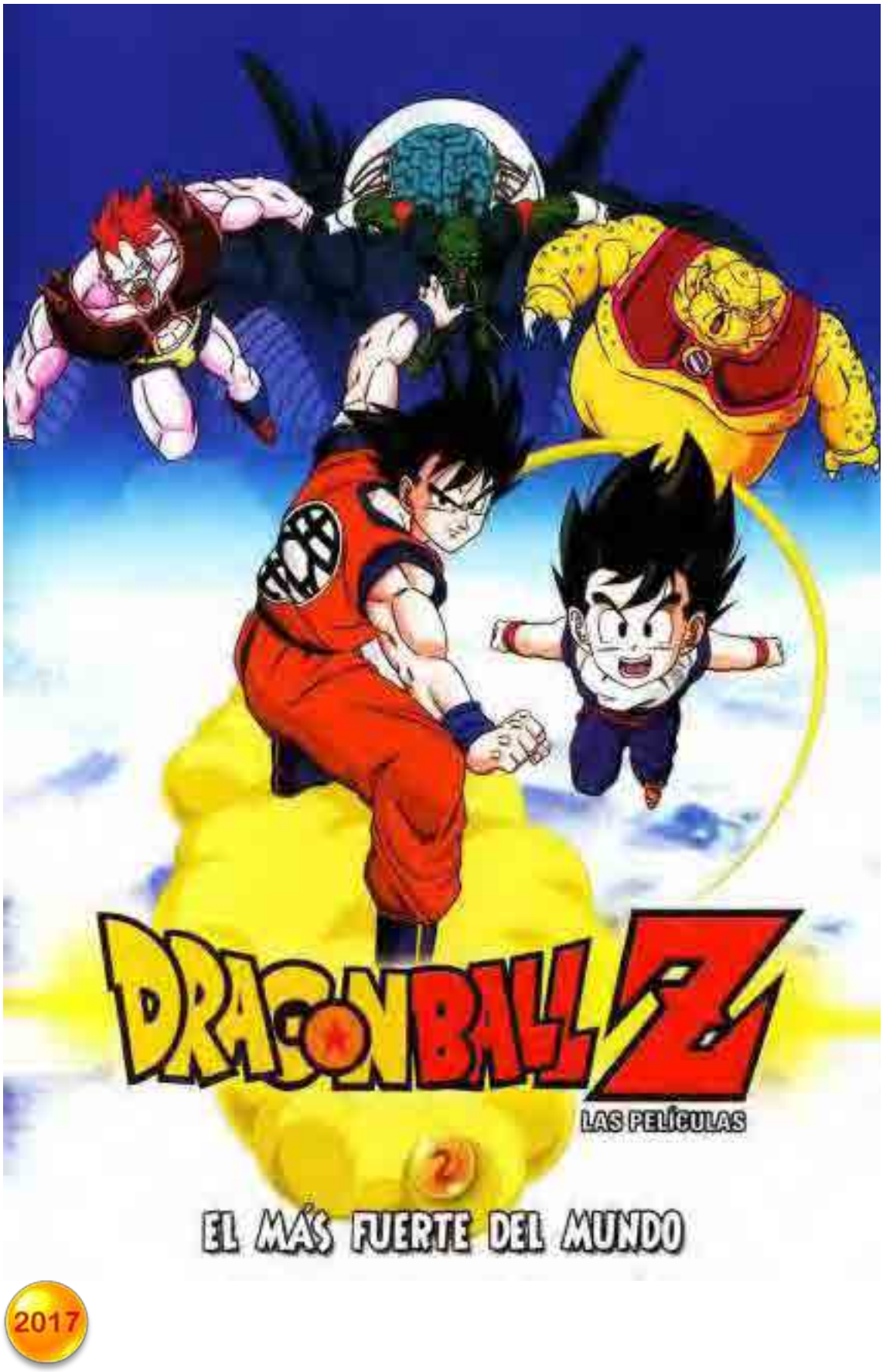
2016

Esta película da inicio a la etapa cinematográfica de *Dragon Ball Z*, y lo hace con una historia original no perteneciente al manga. El villano principal es Garlic Jr., un ser demoníaco que siglos atrás fue aspirante al cargo de Dios de la Tierra, pero fue rechazado por el entonces Kami debido a su naturaleza maligna. En venganza, su padre intentó conquistar el mundo y fue sellado, pero Garlic Jr., que ha heredado sus ambiciones, regresa con un plan de revancha. Junto a sus sirvientes (los guerreros del clan Makaio: Ginger, Nicky y Sansho), Garlic Jr. reúne las Bolas del Dragón y pide la inmortalidad, transformándose así en una amenaza indestructible. El conflicto comienza cuando los secuaces de Garlic irrumpen en casa de Goku y secuestran a Gohan, quien lleva en su sombrero una esfera del dragón. Goku parte inmediatamente en su búsqueda, y se une a Piccolo, quien también había sido atacado por los demonios. Ambos se infiltran en la fortaleza de Garlic Jr., un castillo oscuro y retorcido, a mitad camino entre el mundo terrestre y el demoniaco. Mientras tanto, Garlic Jr., tras conseguir su inmortalidad, se transforma en una versión monstruosa de sí mismo, más grande y musculosa, aumentando drásticamente su poder. Goku y Piccolo deben enfrentarse no solo a sus esbirros, sino también al propio Garlic Jr., en una batalla que destaca por la cooperación aún incipiente entre los dos guerreros, enemigos hasta hacía poco tiempo. Garlic Jr., incapaz de aceptar la derrota, abre un portal a la Zona Muerta (*Dead Zone*), una dimensión de vacío eterno que absorbe todo lo que entra en ella. Su intención es arrojar a Goku y a los demás al vórtice, pero la energía latente de Gohan se manifiesta de forma explosiva, arrojando al propio Garlic Jr. dentro de la dimensión que él mismo había creado. Aunque es inmortal, queda atrapado allí, sellado, sin posibilidad de retorno.

Título original	**ドラゴンボールZ オラの悟飯をかえせッ!! (Doragon Bōru Z: Ora no Gohan o Kaese!!)**
Títulos alternativos	Garlic Jr. Inmortal (Hispanoamérica), Devuélvanme a mi Gohan (traducción literal), Garlic Jr. Inmortal (España)
Dirección	Mitsuo Hashimoto
Guion	Takao Koyama (basado en el manga de Akira Toriyama)
Producción	Chiaki Imada
Estudio	Toei Animation
Música	Shunsuke Kikuchi
Duración	41 minutos
País	Japón
Idioma original	Japonés
Fecha de estreno	15 de julio de 1989
Género	Animación, Acción, Fantasía, Artes marciales
Clasificación	Apta para todos los públicos



EL MÁS FUERTE DEL MUNDO



Dragon Ball Z: El más fuerte del mundo es la segunda película de la era Z, y plantea un conflicto centrado en la ciencia y la ambición humana de trascender los límites naturales. El Dr. Kochin, ayudante del fallecido Dr. Willow, es un brillante pero excéntrico bioingeniero que supuestamente había muerto cincuenta años antes tras quedar atrapado en un glaciar junto a su laboratorio secreto, como Willow. Gracias a las Bolas del Dragón, Kochin logra liberar la fortaleza y revelar que Willow no solo sobrevivió, sino que ha mantenido su conciencia viva dentro de un gigantesco cerebro cibernético, en espera de encontrar el cuerpo perfecto para albergar su mente. Obsesionado con la idea de la perfección genética y la supremacía intelectual, Willow decide que el cuerpo ideal para sus propósitos es el del hombre más fuerte del mundo, y considera que ese no es otro que el Maestro Roshi.

Kochin y su ejército de guerreros biomecánicos, conocidos como los Bio-Hombres, atacan y capturan a Roshi y a Bulma, atrayendo la atención de Goku y sus amigos. A medida que Goku se infiltra en la fortaleza para rescatarlos, se enfrenta a varios enemigos con habilidades mejoradas artificialmente, incluyendo batallas contra Piccolo (quien ha sido temporalmente controlado mentalmente).

Willow, al comprobar que Roshi ya no tiene el cuerpo joven y fuerte que esperaba, fija su objetivo en el propio Goku, cuya fuerza sobrehumana supera todo lo conocido. Tras una intensa batalla que combina el poder físico de Goku con los ataques de energía más avanzados de la época, incluyendo un uso espectacular del Kaio Ken y el Kamehameha, Willow decide usar su cuerpo como arma definitiva, amenazando con destruir el planeta. Sin embargo, Goku acaba de una vez con su enemigo con la Genki Dama.

Título original	**ドラゴンボールZ この世で一番強いヤツ (Doragon Bōru Z: Kono Yo de Ichiban Tsuyoi Yatsu)**
Títulos alternativos	El más fuerte del mundo (Hispanoamérica y España)
Dirección	Daisuke Nishio
Guion	Takao Koyama (basado en el manga de Akira Toriyama)
Producción	Chiaki Imada
Estudio	Toei Animation
Música	Shunsuke Kikuchi
Duración	58 minutos
País	Japón
Idioma original	Japonés
Fecha de estreno	10 de marzo de 1990
Género	Animación, Acción, Ciencia ficción, Aventura
Clasificación	Apta para todos los públicos



LA SÚPER BATALLA



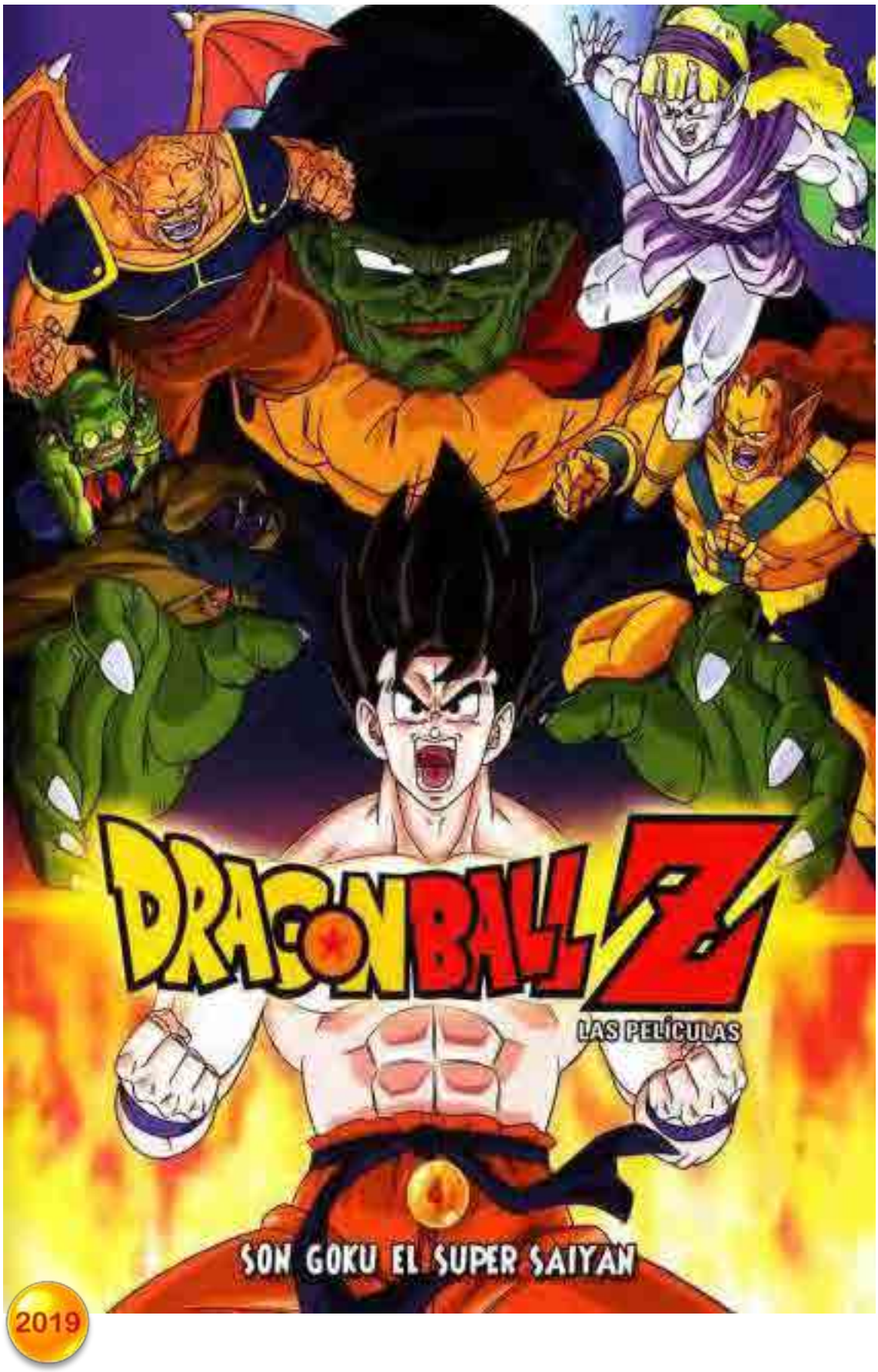
2018

Dragon Ball Z: La Súper Batalla es la tercera película de *Dragon Ball Z*, y una de las más explosivas y directas en cuanto a acción y despliegue de combates desde su primer minuto. La trama presenta a Turles, un saiyajin renegado y despiadado que llega a la Tierra junto a su escuadrón de élite con la intención de plantar el Árbol Sagrado, una entidad parasitaria que absorbe toda la energía vital del planeta para producir el fruto sagrado, un fruto que, al ser comido, incrementa exponencialmente la fuerza de quien lo consume. El conflicto se intensifica rápidamente cuando el árbol empieza a devastar el ecosistema de la Tierra, secando ríos, selvas y ciudades enteras, mientras Goku y sus amigos se movilizan para enfrentar la amenaza. Lo más impactante al principio es el parecido físico de Turles con Goku, pues ambos son guerreros de clase baja y tienen un diseño casi idéntico, lo que desconcierta tanto a los personajes como a los espectadores. A lo largo del metraje, Goku, Krilin, Yamcha, Tenshinhan, Chaoz y Gohan deben enfrentarse no solo al inmenso poder de Turles, sino también a su grupo de soldados alienígenas, todos muy superiores en fuerza a los guerreros Z en ese momento. Uno de los elementos clave de la historia es el desarrollo de Gohan, quien es capturado y obligado por Turles a transformarse en Ozaru usando una luna artificial, desatando su poder salvaje. Sin embargo, el lazo emocional entre padre e hijo, reforzado por la intervención de su dragón mascota, logra que recupere el control, lo que enciende la ira de Turles. En un combate final frenético, Goku apela al poder de la Genkidama, recogiendo la poca energía natural que queda en el planeta, más la del Árbol Sagrado, derrotando con ella a su versión maligna saiyajin, o lo que él mismo pudo haber sido.

Título original	**ドラゴンボールZ 地球まるごと超決戦 (Doragon Bōru Z: Chikyū Marugoto Chōkessen)**
Títulos alternativos	La Súper Batalla (Hispanoamérica), El combate final (España)
Dirección	Daisuke Nishio
Guion	Takao Koyama (basado en el manga de Akira Toriyama)
Producción	Chiaki Imada
Estudio	Toei Animation
Música	Shunsuke Kikuchi
Duración	61 minutos
País	Japón
Idioma original	Japonés
Fecha de estreno	7 de julio de 1990
Género	Animación, Acción, Ciencia ficción, Aventura
Clasificación	Apta para todos los públicos



EL SUPER GUERRERO SON GOKU

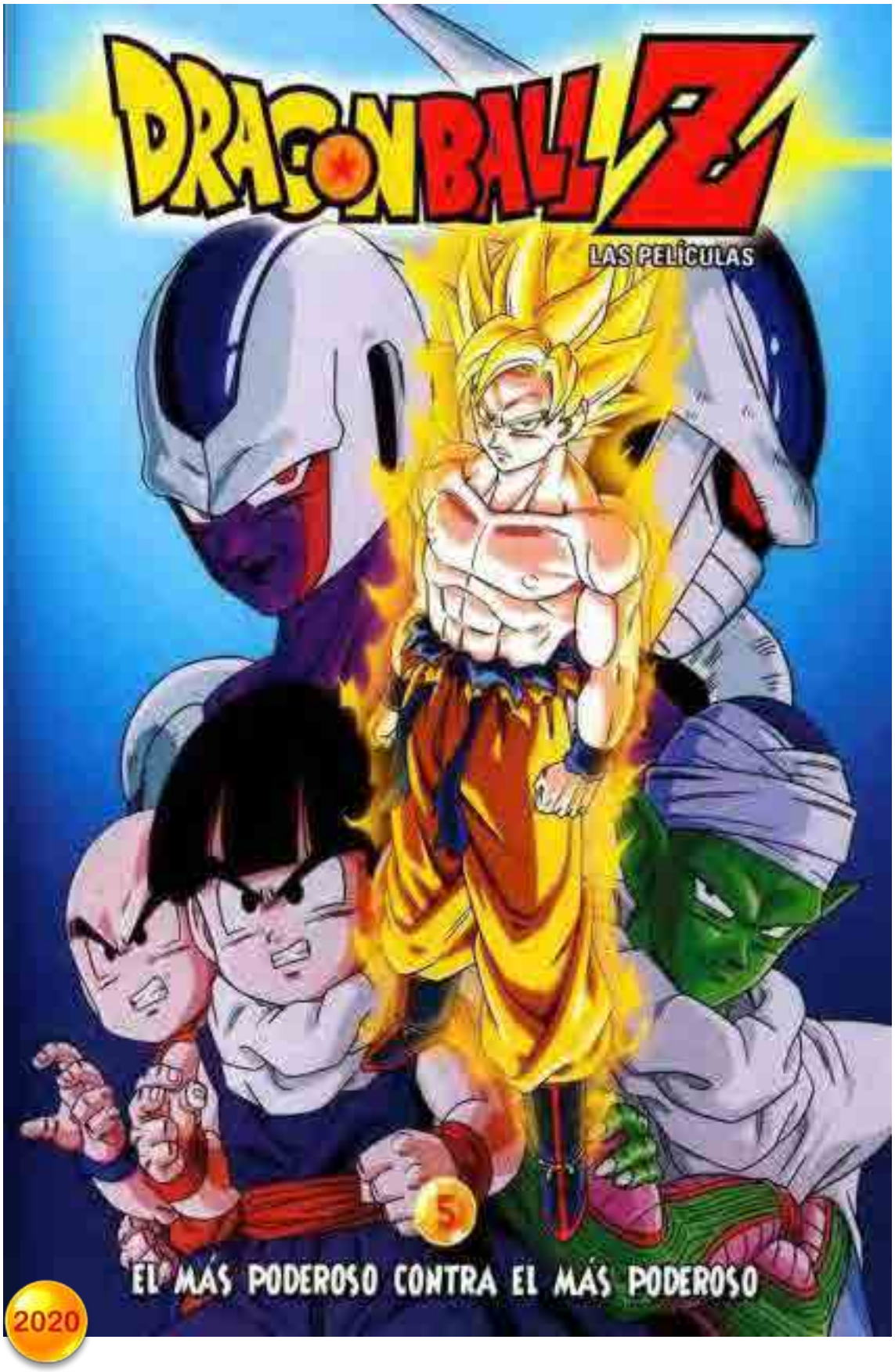


Dragon Ball Z: El Super Guerrero Son Goku es la cuarta película de la etapa Z y una de las más icónicas, ya que por primera vez se presenta el concepto del "Super Saiyajin" dentro de una trama cinematográfica, aunque aún con ambigüedad sobre su autenticidad canónica. En esta historia, un superviviente del planeta Namek, Slug (Lord Slug), junto a su ejército, llega a la Tierra a bordo de una colosal nave que lanza anclas gigantes sobre el planeta. Slug, con un poder abrumador, busca terraformar la Tierra para adaptarla a su especie, lo cual implica congelar el planeta, alterar su atmósfera y destruir la vida terrestre para convertirlo en su nuevo mundo. Goku, junto a Gohan, Krilin y Piccolo, se enfrenta a esta amenaza, y Slug despliega a su escuadrón personal, formado por guerreros alienígenas con habilidades únicas. Tras combates en los que Gohan demuestra un aumento de poder significativo y Piccolo se sacrifica parcialmente para protegerlo, Goku se enfrenta finalmente a Slug, quien tras rejuvenecer, se transforma en un Namekiano Súper Gigante y comienza a arrasar con todo. Durante el combate, Goku es llevado al límite, y en un momento de furia pura libera una energía que recuerda a la transformación de Super Saiyajin, aunque sin cambiar completamente de forma ni cabello. Este estado, a veces considerado un "falso Super Saiyajin" por los fans, le permite sobrepasar brevemente el poder de Slug. La batalla se intensifica, interviniendo también sus amigos, y Goku, aprovechando la debilidad de los namekianos al silbido humano y el préstamo de energía de Piccolo, ataca y atraviesa a Slug con un Kaio Ken (como hizo con Piccolo Daimaoh), utiliza la Genkidama para canalizar la energía del sol y de la vida aún presente en el planeta y lanzarla contra Slug, destruyéndolo finalmente.

Título original	**ドラゴンボールZ 超サイヤ人だ孫悟空 (Doragon Bōru Z: Chō Saiyajin da Son Gokū)**
Títulos alternativos	El Super Guerrero Son Goku (Hispanoamérica), Son Goku el super saiyajin (España)
Dirección	Mitsuo Hashimoto
Guion	Takao Koyama (basado en el manga de Akira Toriyama)
Producción	Chiaki Imada
Estudio	Toei Animation
Música	Shunsuke Kikuchi
Duración	52 minutos
País	Japón
Idioma original	Japonés
Fecha de estreno	19 de marzo de 1991
Género	Animación, Acción, Ciencia ficción, Aventura
Clasificación	Apta para todos los públicos



LOS MEJORES RIVALES



Dragon Ball Z: Los Mejores Rivales es la quinta película de la saga Z y una de las más populares entre los fans por presentar a Cooler, el hermano mayor de Freezer. La historia arranca con un breve flashback que reescribe el momento en el que la nave de Goku bebé escapa del planeta Vegeta antes de su destrucción. Mientras Freezer elimina el planeta, Cooler observa desde otra nave junto a sus soldados de élite, el Escuadrón Blindado, y, aunque detecta la fuga de una cápsula, decide no interferir por considerarlo un asunto menor. Años más tarde, cuando Cooler se entera de la muerte de Freezer a manos de Goku, decide vengarse y viajar a la Tierra con la intención de matar al saiyajin responsable, no tanto por amor fraternal, sino por orgullo familiar herido y deseo de superar a su hermano. La llegada de Cooler a la Tierra es inmediata y devastadora. Goku, Gohan, Piccolo y Krilin deben enfrentarse a sus esbirros. A lo largo del metraje, Piccolo se enfrenta solo a varios miembros del escuadrón, mientras Goku resulta gravemente herido en un combate inicial contra Cooler, quien demuestra ser mucho más poderoso que Freezer. Gohan, con ayuda del dragoncito, debe ir a buscar una Senzu para curar a su padre. Una vez recuperado, Goku enfrenta a Cooler en una batalla final épica. Es entonces cuando Cooler revela su verdadera forma: una transformación completamente original que va más allá de las fases vistas en Freezer, con una armadura natural, cuernos y un aumento masivo de poder. El combate que sigue es uno de los más espectaculares del cine de *Dragon Ball Z* hasta ese momento, con animación fluida y coreografías dinámicas. Goku, en un momento de desesperación y determinación, accede finalmente al Super Saiyajin (en esta realidad, por primera vez). La batalla termina con Goku rechazando la Supernova de Cooler y lanzándolo al Sol con un Kamehameha definitivo.

Título original	**ドラゴンボールZ とびっきりの最強対最強 (Doragon Bōru Z: Tobikkiri no Saikyō tai Saikyō)**
Títulos alternativos	Los Mejores Rivales (Hispanoamérica), ¡Los rivales más poderosos! (España)
Dirección	Mitsuo Hashimoto
Guion	Takao Koyama (basado en el manga de Akira Toriyama)
Producción	Chiaki Imada
Estudio	Toei Animation
Música	Shunsuke Kikuchi
Duración	48 minutos
País	Japón
Idioma original	Japonés
Fecha de estreno	20 de julio de 1991
Género	Animación, Acción, Ciencia ficción, Aventura
Clasificación	Apta para todos los públicos



GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA



2021

En *Guerreros de Fuerza Ilimitada*, Goku y sus aliados viajan al Nuevo Namek tras recibir una llamada de auxilio por parte de los namekianos. Allí descubren que el planeta está siendo invadido y mecanizado por una gigantesca estructura cibernética conocida como la Estrella Big Gete, una computadora inteligente que absorbe energía de los planetas que captura. Lo sorprendente es que la conciencia que codirige este núcleo es nada menos que la de Cooler, el hermano de Freezer, quien fue arrojado al Sol por Goku en la cinta anterior. Lejos de haber sido destruido, Cooler fue absorbido por esta inteligencia artificial y resucitado en una nueva forma: Metal Cooler, una versión cibernética de sí mismo que no solo posee habilidades de regeneración infinitas, sino que también puede replicarse indefinidamente en el Big Gete.

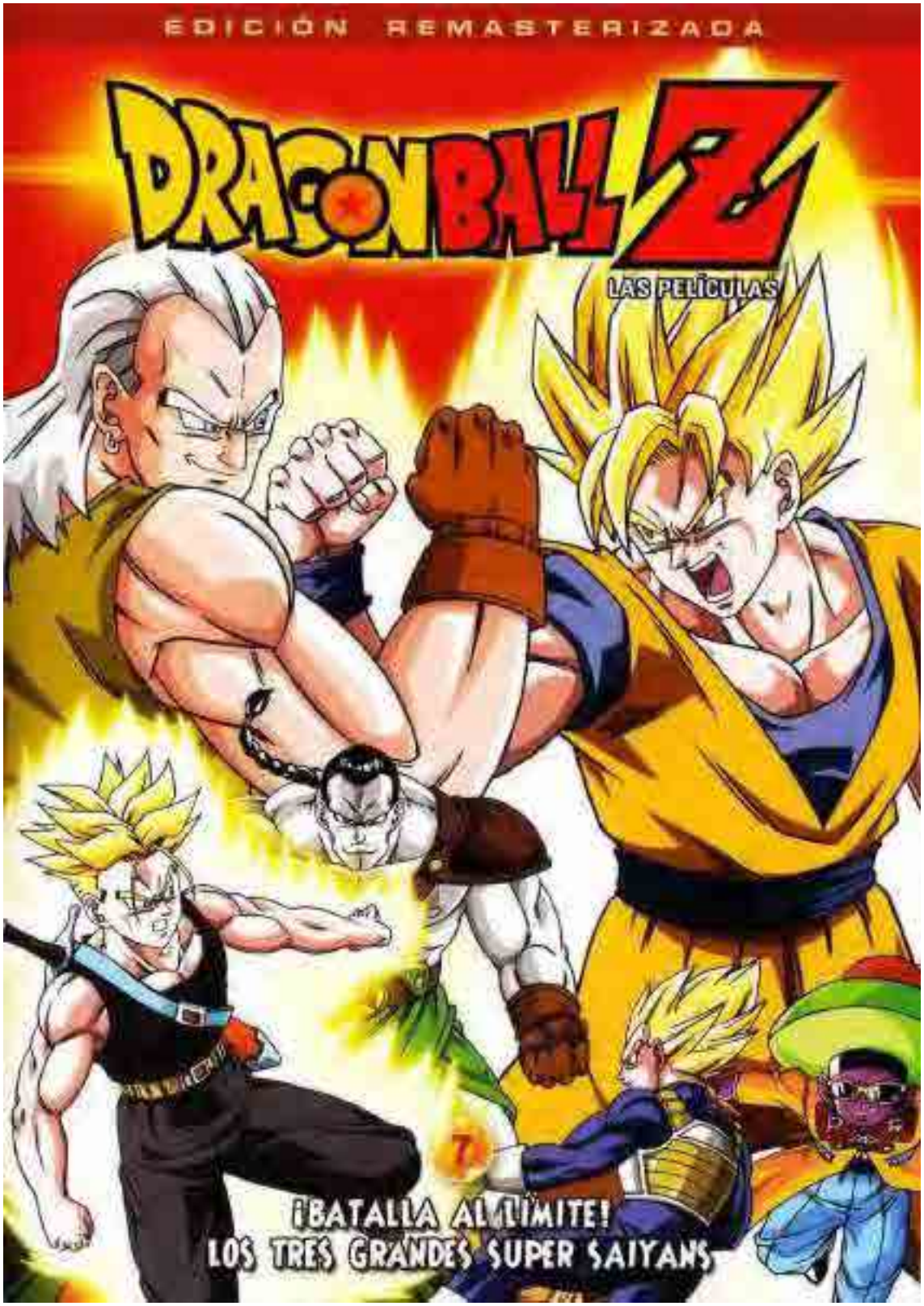
Cuando llegan al planeta, descubren que están completamente rodeados soldados metálicos, además de Cooler. Goku enfrenta a Cooler y los demás a los solados. Aparece Vegeta para ayudar. Aunque ambos saiyajins logran transformarse en Super Saiyajin y luchan con todo su poder, solamente derrotan a un Cooler. Y es que son superados por una enorme cantidad de Coolers. Finalmente, son capturados y llevados al interior de la Estrella Big Gete, donde Cooler intenta absorber su energía vital para alimentar el núcleo central de la estación. Sin embargo, el poder combinado de Goku y Vegeta provoca una sobrecarga que desequilibra el sistema, iniciando una reacción en cadena que destruye la nave y pone fin a la amenaza de los guerreros metálicos.

Esta película es recordada por su tono oscuro, su ambientación futurista y tecnológica, y por el regreso de un villano muy popular en una forma aún más temible.

Título original	**ドラゴンボールZ 激突!!100億パワーの戦士たち (Doragon Bōru Z: Gekitotsu!! Hyaku-Oku Pawā no Senshi-tachi)**
Títulos alternativos	Guerreros de Fuerza Ilimitada (Hispanoamérica), ¡Combate! Los 100 mil millones de guerreros de poder (España)
Dirección	Daisuke Nishio
Guion	Takao Koyama (basado en el manga de Akira Toriyama)
Producción	Chiaki Imada
Estudio	Toei Animation
Música	Shunsuke Kikuchi
Duración	46 minutos
País	Japón
Idioma original	Japonés
Fecha de estreno	7 de marzo de 1992
Género	Animación, Acción, Ciencia ficción, Aventura
Clasificación	Apta para todos los públicos



LOS TRES GRANDES SUPER SAIYAJIN



2022

Dragon Ball Z: Los Tres Grandes Super Saiyajin es la séptima película de *Dragon Ball Z* y presenta una historia intensa y directa que gira en torno a la amenaza de los androides, estableciendo un contexto alternativo al arco principal de los Androides y Cell en la serie original. En esta versión cinematográfica, el Dr. Gero ha sido asesinado por uno de sus propios androides, pero su laboratorio subterráneo, oculto bajo tierra, permanece activo, y allí se despiertan tres nuevos androides: Los nº 13, 14 y 15, cuya misión programada es destruir a Son Goku. La película comienza con Goku, Gohan, Trunks del futuro y Krilin disfrutando de un paseo en un centro comercial en medio de una gran feria tecnológica, cuando de pronto los androides 14 y 15 aparecen y lo atacan, provocando una batalla que se desplaza hasta un paraje helado. La acción es vertiginosa: Trunks se enfrenta a nº14, Vegeta aparece para pelear contra nº15, y Goku lucha contra nº13, el líder del grupo, quien también se las tiene con Piccolo. Cada uno de estos enemigos posee una fuerza considerable y un diseño particular: uno voluminoso y musculoso, otro pequeño y veloz, y nº13 como el más equilibrado y calculador. Tras la derrota de sus compañeros, nº13 absorbe sus componentes y se transforma en Super nº13, una forma gigantesca azul con una fuerza y velocidad abrumadoras, capaz de enfrentarse a tres Super Saiyajins a la vez. Esta es la primera película en la que Goku, Vegeta y Trunks combaten transformados al mismo tiempo, cumpliendo así con el título. La batalla se intensifica hasta que Goku, superado en fuerza bruta, decide reunir una Genkidama mientras aún está transformado en Super Saiyajin, algo que normalmente no sería posible. Utilizando esa energía, la absorbe y se lanza contra el núcleo del enemigo y lo destruye con un impacto final.

Título original	**ドラゴンボールZ 極限バトル!!三大超サイヤ人 (Doragon Bōru Z: Kyokugen Batoru!! Sandai Sūpā Saiyajin)**
Títulos alternativos	Los Tres Grandes Super Saiyajin (Hispanoamérica), ¡La batalla extrema! Los tres grandes Super Saiyajin (España)
Dirección	Kazuhito Kikuchi
Guion	Takao Koyama (basado en el manga de Akira Toriyama)
Producción	Chiaki Imada
Estudio	Toei Animation
Música	Shunsuke Kikuchi
Duración	46 minutos
País	Japón
Idioma original	Japonés
Fecha de estreno	11 de julio de 1992
Género	Animación, Acción, Ciencia ficción, Aventura
Clasificación	Apta para todos los públicos



ESTALLA EL DUELO



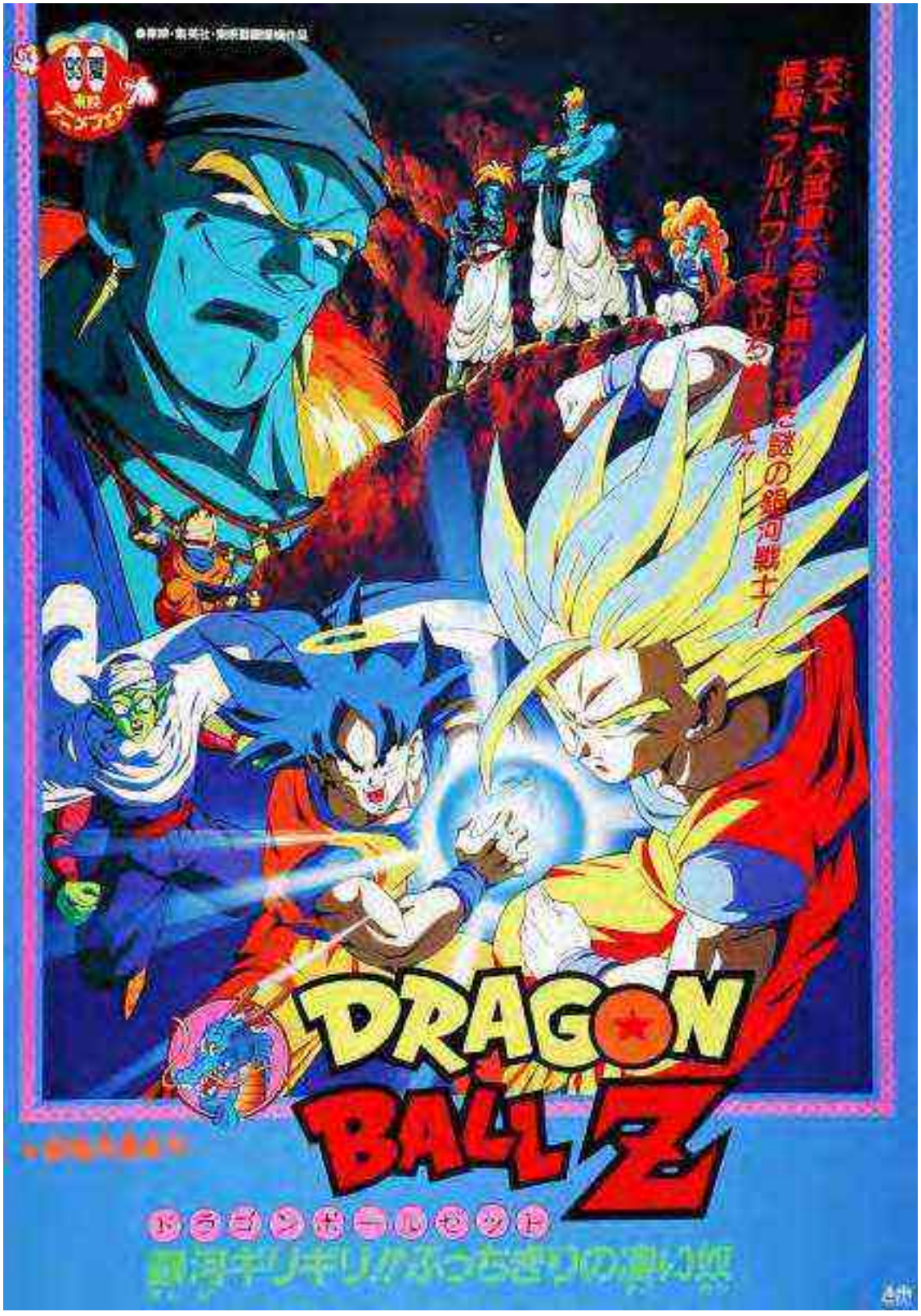
2023

Dragon Ball Z: ¡Estalla el Duelo! es la octava película de la serie *Dragon Ball Z* y una de las más emblemáticas dentro del conjunto de filmes no canónicos, ya que marca la primera aparición de Broly, un legendario Super Saiyajin cuya popularidad lo llevó a convertirse en un ícono dentro del universo expandido de la franquicia. La historia se desarrolla poco antes del Torneo de Cell (en continuidad alternativa), y comienza cuando Goku es contactado telepáticamente por el Kaio del Norte, quien le advierte de una poderosa amenaza. Simultáneamente, un nuevo saiyajin llamado Paragus llega a la Tierra con su hijo Broly y convence al príncipe Vegeta para que viaje con él a un nuevo mundo, Nuevo Vegeta, con la promesa de convertirlo en el Rey de los saiyajin sobrevivientes. Vegeta acepta por orgullo, y lo acompañan Goku, Gohan, Trunks del futuro y otros guerreros. Paragus ha tramado una venganza contra el rey Vegeta (padre de Vegeta) por haber intentado ejecutar a Broly cuando era un bebé debido a su extraordinario poder. Sin embargo, Paragus no puede controlar del todo la furia descomunal de su hijo, y lo mantiene bajo control con un dispositivo en su cabeza que suprime su energía. Broly, sin embargo, pierde el control, rompe el inhibidor y desata su transformación total en el Legendario Super Saiyajin, una forma monstruosa, musculosa y con cabello verde brillante. A partir de aquí, la película se convierte en una sucesión de enfrentamientos brutales en los que Broly arrasa con todos. La desesperación alcanza su punto máximo hasta que, en una escena de alto dramatismo, Goku reúne la energía restante de sus compañeros para lanzar un último y desesperado puñetazo concentrado, impactando directamente en Broly y derrotándolo cuando el planeta está a punto de colapsar.

Título original	**ドラゴンボールZ 燃えつきろ!!熱戦・烈戦・超激戦 (Doragon Bōru Z: Moetsukiro!! Nessen Ressen Chō-Gekisen)**
Títulos alternativos	¡Estalla el Duelo! (Hispanoamérica), ¡Arde! Una feroz, intensa y super encarnizada batalla (España)
Dirección	Shigeyasu Yamauchi
Guion	Takao Koyama (basado en el manga de Akira Toriyama)
Producción	Chiaki Imada
Estudio	Toei Animation
Música	Shunsuke Kikuchi
Duración	72 minutos
País	Japón
Idioma original	Japonés
Fecha de estreno	6 de marzo de 1993
Género	Animación, Acción, Ciencia ficción, Aventura
Clasificación	Apta para todos los públicos



LOS GUERREROS DE PLATA



2024

Dragon Ball Z: Los Guerreros de Plata es la novena película de la saga Z y una de las más dinámicas, enfocada en combates frenéticos dentro del marco de un torneo de artes marciales a escala galáctica. La historia arranca con un evento inusual: el anuncio de un nuevo Torneo Intergaláctico de Artes Marciales, promovido por un misterioso millonario llamado Gyosan Money, quien organiza una competición de élite con los mejores luchadores del universo y grandes recompensas, con el objetivo de entretener a su hijo, un niño caprichoso llamado Dough Money.

Todo parece una simple exhibición marcial, con combates espectaculares, como el de Tenshinhan y Trunks, hasta que los verdaderos villanos hacen su aparición: el grupo de criminales galácticos liderado por Bojack, un antiguo conquistador espacial.

Gohan y Trunks se enfrentan a ellos, pero quedan completamente sobrepasados. Trunks es derrotado, y Piccolo y Vegeta intervienen, pero también son vencidos brutalmente, dejando a Gohan como la última línea de defensa. Bojack se revela como un enemigo despiadado, con una fuerza aplastante y el deseo de conquistar el universo, comenzando por la Tierra.

En un momento de desesperación, cuando Gohan está al borde de la derrota, Goku (a pesar de estar muerto) rompe las reglas del más allá durante unos segundos y aparece fugazmente para salvar a su hijo, dándole un mensaje emocional que le devuelve la esperanza. Impulsado por su padre y por la voluntad de proteger a sus amigos, Gohan se transforma en Super Saiyajin 2, un estado que había alcanzado en el arco de Cell, destruyendo a Bojack y sus pretensiones de conquista.

Título original	**ドラゴンボールZ 銀河ギリギリ!!ぶっちぎりの凄い奴 (Doragon Bōru Z: Ginga Giri-Giri!! Butchigiri no Sugoi Yatsu)**
Títulos alternativos	Los Guerreros de Plata (Hispanoamérica), ¡Al límite del poder! El increíble luchador galáctico (España)
Dirección	Yoshihiro Ueda
Guion	Takao Koyama (basado en el manga de Akira Toriyama)
Producción	Chiaki Imada
Estudio	Toei Animation
Música	Shunsuke Kikuchi
Duración	52 minutos
País	Japón
Idioma original	Japonés
Fecha de estreno	10 de julio de 1993
Género	Animación, Acción, Ciencia ficción, Aventura, Artes marciales
Clasificación	Apta para todos los públicos



EL REGRESO DE BROLY



2025

Dragon Ball Z: El Regreso de Broly es la décima película de la franquicia y una secuela directa de *¡Estalla el Duelo!*, trayendo de vuelta al legendario Super Saiyajin Broly, quien sobrevivió a los eventos de su OVA anterior. La historia comienza varios años después de aquella batalla, en una aparente calma en la Tierra, cuando Goten, Trunks y Videl se embarcan en una misión para encontrar las Bolas del Dragón en una aldea remota.

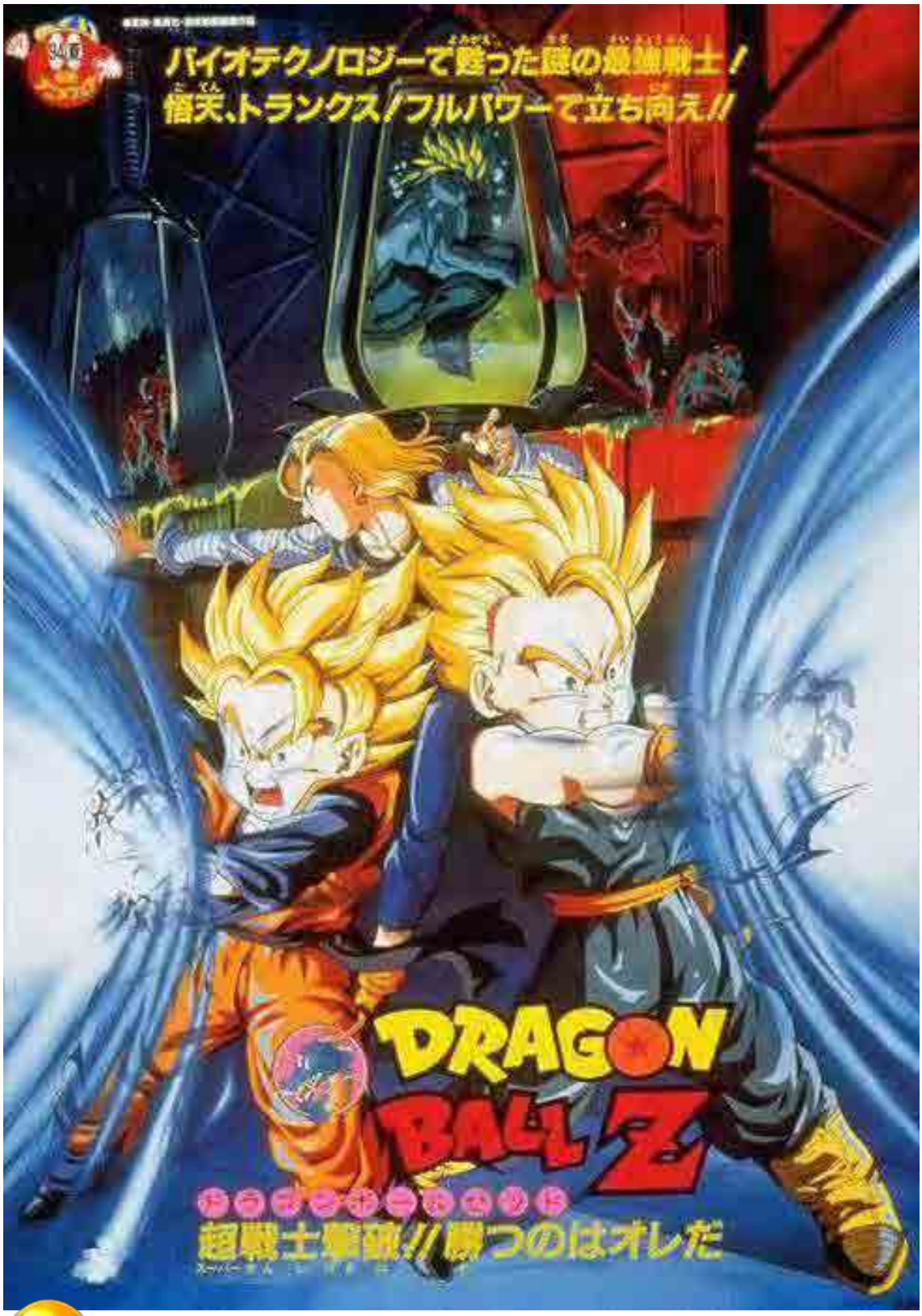
A medida que se desarrolla la investigación, los jóvenes encuentran señales de destrucción que revelan algo mucho más peligroso de lo que imaginaban. En un giro inesperado, Broly (aún con vida, aunque gravemente herido) ha llegado a la Tierra y ha permanecido inconsciente y congelado en un cráter durante años. Sin embargo, los llantos de Goten despiertan su conciencia latente, evocando recuerdos del llanto de Goku cuando eran bebés, lo que activa su furia incontrolable. Broly, aunque debilitado, retoma su transformación como el Legendario Super Saiyajin, y desata su poder destructivo contra los presentes. La amenaza se intensifica cuando los niños se dan cuenta de que no tienen posibilidad de vencerlo con su fuerza individual, incluso combinando sus ataques.

Gohan aparece para hacer frente a Broly, aunque incluso en su forma de Super Saiyajin 2, Gohan no puede contenerlo del todo. Finalmente, Goten y Gohan se unen para lanzar un Kamehameha combinado, y (en una aparición casi espiritual) Goku se manifiesta momentáneamente, uniéndose a sus hijos para formar un triple ataque devastador que, esta vez sí, consigue erradicar definitivamente a Broly, quien es lanzado al núcleo del sol y destruido en una explosión final.

Título original	**ドラゴンボールZ 危険なふたり!超戦士はねむれない (Doragon Bōru Z: Kiken na Futari! Sūpā Senshi wa Nemurenai)**
Títulos alternativos	El Regreso de Broly (Hispanoamérica), ¡Peligro! Los guerreros superpoderosos no pueden descansar (España)
Dirección	Shigeyasu Yamauchi
Guion	Takao Koyama (basado en el manga de Akira Toriyama)
Producción	Chiaki Imada
Estudio	Toei Animation
Música	Shunsuke Kikuchi
Duración	52 minutos
País	Japón
Idioma original	Japonés
Fecha de estreno	12 de marzo de 1994
Género	Animación, Acción, Ciencia ficción, Aventura
Clasificación	Apta para todos los públicos



EL COMBATE DEFINITIVO



2026

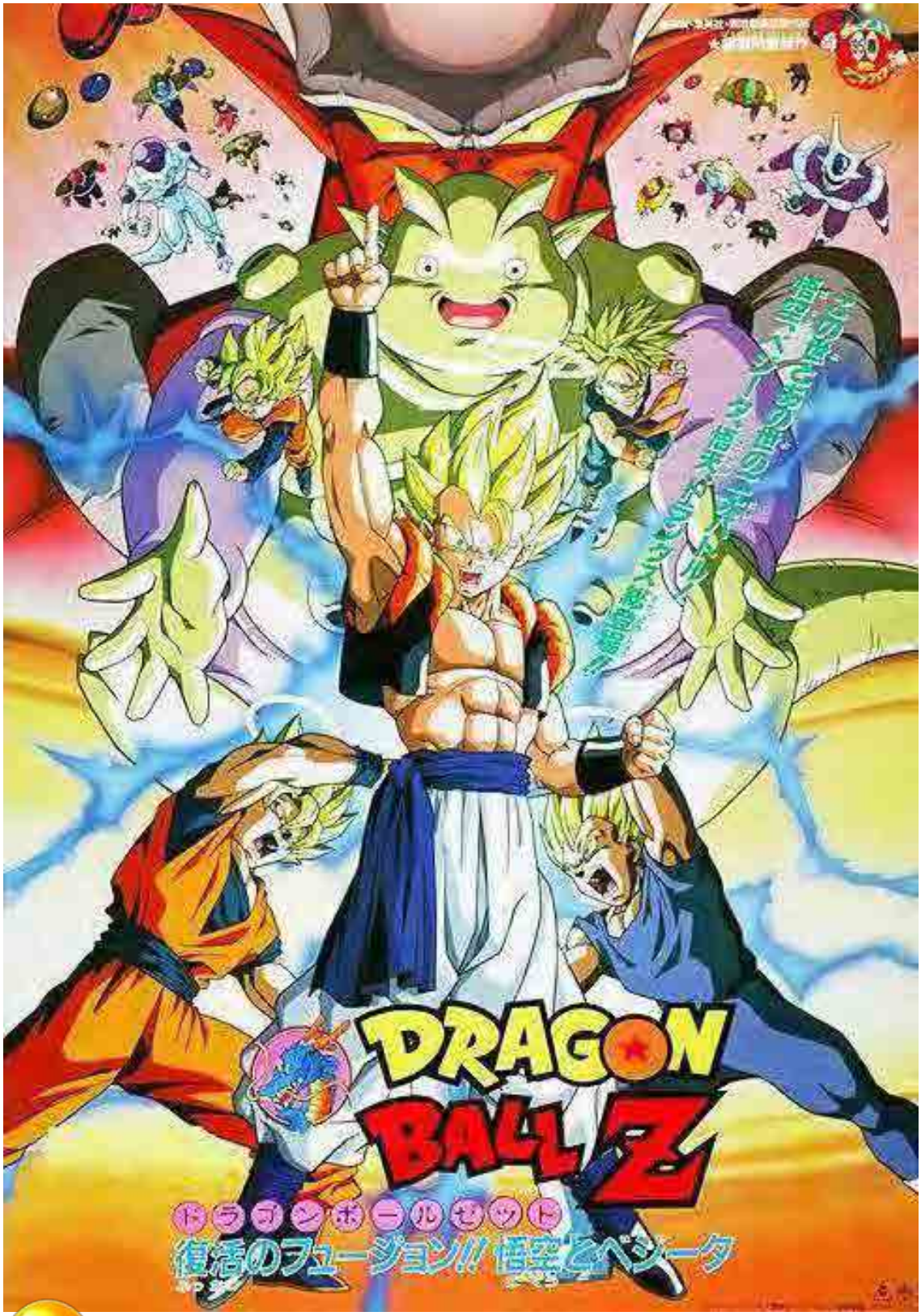
Dragon Ball Z: El Combate Definitivo es la undécima película de la franquicia y marca la tercera y última entrega de la trilogía original protagonizada por Broly, quien regresa en esta ocasión en un estado completamente alterado, convertido en una amenaza aún más incontrolable que antes. La historia se sitúa justo al finalizar el 25 Tenkaichi Budokai, cuando la nº18 va a cobrar el premio acordado a Satán por dejarse ganar. Satán es desafiado por un antiguo compañero de colegio, quien ha preparado para él una serie de guerreros creados biológicamente a partir del ADN de Broly, el cual quedó congelado en restos de su sangre en su último enfrentamiento con Gohan.

Jaguar Bata lo recolecta y es quien lo ha clonado con la ayuda del Dr. Collie. El resultado es un nuevo Broly: un ser sin conciencia plena, alimentado por odio y destrucción, conocido como Bio-Broly. Al principio, el experimento parece inofensivo, pero como siempre con Broly, la cosa sale mal y la criatura escapa, deshaciéndose su cuerpo clonado, cubriéndose de un lodo viscoso que lo vuelve aún más grotesco y fuera de control. Su aspecto físico ha mutado por completo, con una forma gelatinosa y deformada que desdibuja la imagen original del legendario Super Saiyajin.

Goten y Trunks, con la ayuda de nº18 y Krilin, deben enfrentarse a esta aberración biológica. Aunque en un principio son superados, logran mantenerse unidos y encontrar el punto débil de la criatura: el fluido que le da vida comienza a desestabilizarse con agua salada, y la pelea se traslada a una planta de procesamiento donde el entorno puede usarse a su favor. Broly sale del laboratorio y crece, convirtiéndose en un coloso de fango. Sin embargo, al contacto con el agua, se endurece y petrifica, destruyéndolo los niños.

Título original	**ドラゴンボールZ 超戦士撃破!!勝つのはオレだ (Doragon Bōru Z: Chō Senshi Gekiha!! Katsu no wa Ore da)**
Títulos alternativos	El Combate Definitivo (Hispanoamérica), ¡El combate definitivo! Yo seré el vencedor (España)
Dirección	Yoshihiro Ueda
Guion	Takao Koyama (basado en el manga de Akira Toriyama)
Producción	Chiaki Imada
Estudio	Toei Animation
Música	Shunsuke Kikuchi
Duración	51 minutos
País	Japón
Idioma original	Japonés
Fecha de estreno	9 de julio de 1994
Género	Animación, Acción, Ciencia ficción, Aventura
Clasificación	Apta para todos los públicos

¡FUSIÓN!



2027

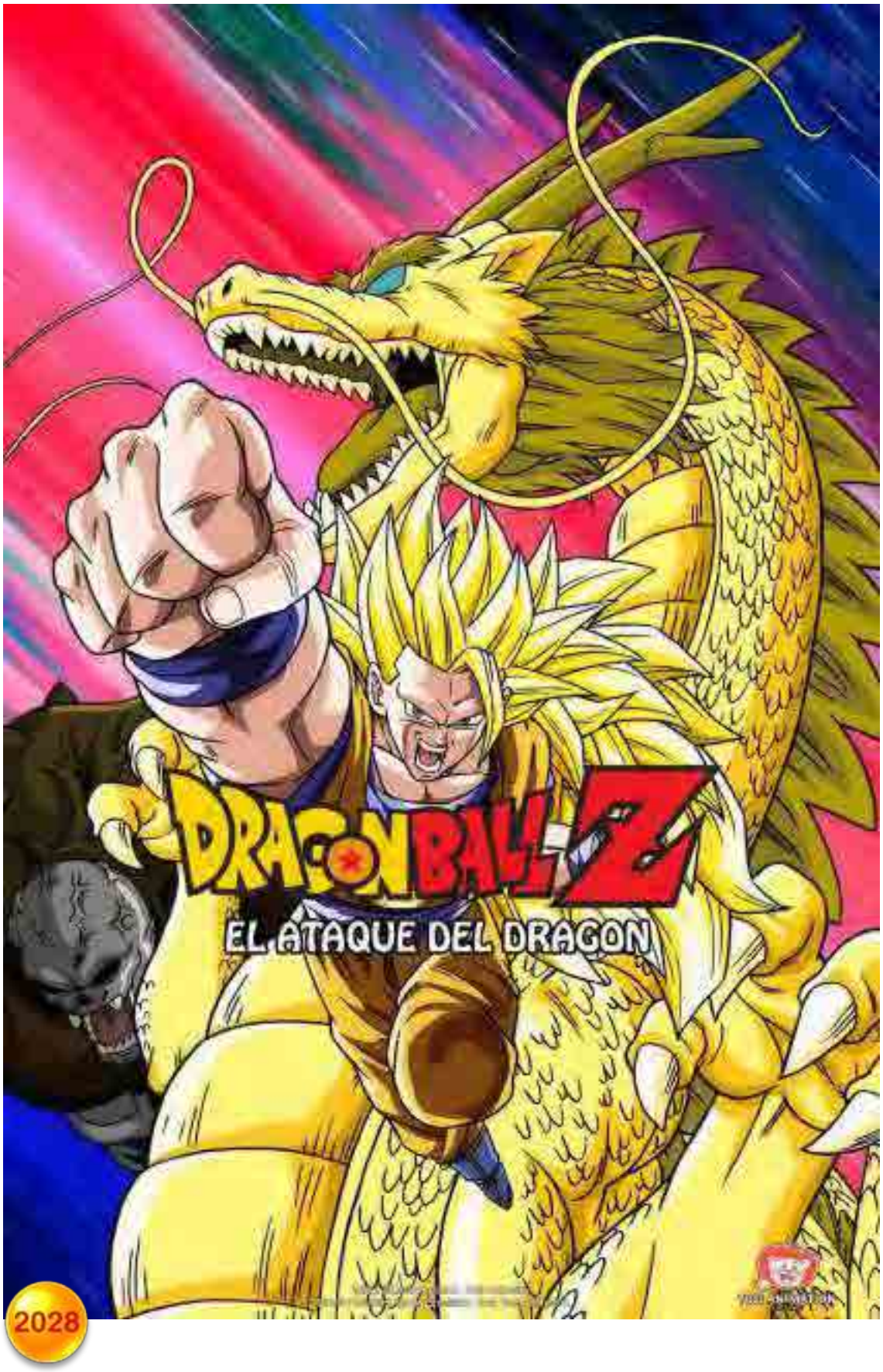
Dragon Ball Z: ¡Fusión! es la duodécima película de la serie Z y una de las más espectaculares visualmente, además de una de las más queridas por los fans gracias a la introducción de la fusión Metamor entre Goku y Vegeta. La historia comienza en el otro mundo, donde se lleva a cabo un torneo de artes marciales entre los luchadores más poderosos del más allá. Mientras, un accidente ocurre en la máquina que recolecta la maldad de las almas condenadas, liberando una masa corrupta que se fusiona con un joven asistente llamado Janemba, transformándolo en una criatura gigante, amarilla y de aspecto infantil, con habilidades de distorsión de la realidad.

El caos se desata en el otro mundo: las almas de los muertos comienzan a escapar al mundo de los vivos, reanimando cuerpos, y alterando el orden universal. Goku se enfrenta a Janemba, quien a pesar de su apariencia infantil demuestra poderes peligrosísimos, como la manipulación del espacio, portales dimensionales y ataques de *ki*. Goku se ve obligado a transformarse en Super Saiyajin 3, y logra dañarlo, pero Janemba se transforma en su verdadera forma: una versión más delgada y pequeña, demoníaca y brutalmente ágil y poderosa, que pone en aprietos incluso al Goku más poderoso. Vegeta aparece desde el más allá tras haber recuperado temporalmente su cuerpo. Aunque al principio rechaza la idea de fusionarse, al ver la gravedad de la situación, accede. Ambos saiyajins intentan realizar la danza de la fusión Metamor, pero fallan en su primer intento. Finalmente logran convertirse en Gogeta, un guerrero perfecto, estilizado y de poder abrumador. Gogeta apenas necesita unos segundos para aniquilar a Janemba, purificándolo con la Castigadora de Almas. La película cierra con el restablecimiento del orden universal, el regreso de las almas a su lugar correspondiente y Goku y Vegeta despidiéndose hasta más ver.

Título original	**ドラゴンボールZ 復活のフュージョン!! 悟空とベジータ (Doragon Bōru Z: Fukkatsu no Fusion!! Gokū to Bejīta)**
Títulos alternativos	Fusión (Hispanoamérica), ¡La fusión resucita! Goku y Vegeta (España)
Dirección	Shigeyasu Yamauchi
Guion	Takao Koyama (basado en el manga de Akira Toriyama)
Producción	Chiaki Imada
Estudio	Toei Animation
Música	Shunsuke Kikuchi
Duración	52 minutos
País	Japón
Idioma original	Japonés
Fecha de estreno	4 de marzo de 1995
Género	Animación, Acción, Ciencia ficción, Aventura
Clasificación	Apta para todos los públicos



EL ATAQUE DEL DRAGÓN



Dragon Ball Z: El Ataque del Dragón es la decimotercera y última película de la era Z en su línea clásica de films anuales previos a *La Batalla de los Dioses*. La trama comienza cuando los guerreros Z reciben una llamada de auxilio para liberar a un legendario héroe atrapado en una caja de música. Con ayuda de Shenlong, logran abrirla y despiertan a Tapion, un misterioso espadachín con vestimenta de estilo medieval que carga con una presencia melancólica y reservada. Tapion revela que en su interior está sellada una parte del cuerpo de un antiguo monstruo destructivo llamado Hildegarn, una criatura gigantesca que, siglos atrás, arrasó con planetas enteros y solo pudo ser contenida gracias a una ocarina encantada. Su cuerpo fue dividido en dos partes: una encerrada dentro de Tapion y otra en su hermano, Minoshia. Sin embargo, la parte faltante ha sido liberada por un antiguo sacerdote malvado, Hoy, lo que provoca que Hildegarn comience a regenerarse y causar caos en la ciudad. A Tapión, su relación con Trunks, sin embargo, le permite encontrar esperanza: se genera entre ambos una relación de mentor y aprendiz. Finalmente, cuando Tapion ya no puede contenerlo más, decide sacrificarse, pero Goku, al ver que no hay otra alternativa, se transforma en Super Saiyajin 3 y se enfrenta directamente al colosal monstruo. Goku invoca una técnica nueva: el Puño del Dragón, en la que canaliza toda su energía en forma de un dragón dorado envuelto en su puño, que atraviesa y destruye definitivamente a Hildegarn en una explosión de luz y energía. Tras la batalla, Tapion, agradecido por la ayuda, le entrega a Trunks su espada (un guiño simbólico que muchos fans han asociado con el arma que Trunks del futuro usa, aunque la conexión no es oficial), y regresa a su tiempo en una nave del pasado.

Título original	**ドラゴンボールZ 龍拳爆発!!悟空がやらねば誰がやる (Doragon Bōru Z: Ryū-Ken Bakuhatsu!! Gokū ga Yaraneba Dare ga Yaru)**
Títulos alternativos	El Ataque del Dragón (Hispanoamérica), ¡Explosión del Puño del Dragón! Si Goku no lo hace, ¿quién lo hará? (España)
Dirección	Mitsuo Hashimoto
Guion	Takao Koyama (basado en el manga de Akira Toriyama)
Producción	Chiaki Imada
Estudio	Toei Animation
Música	Shunsuke Kikuchi
Duración	52 minutos
País	Japón
Idioma original	Japonés
Fecha de estreno	15 de julio de 1995
Género	Animación, Acción, Fantasía, Aventura
Clasificación	Apta para todos los públicos



ESPECIAL DE TV Nº1: EL ÚLTIMO COMBATE



Dragon Ball Z: El Último Combate es un especial para televisión emitido en 1990, y uno de los contenidos más icónicos fuera de la trama principal del anime, ya que narra los acontecimientos que preceden directamente al inicio de *Dragon Ball Z* y centra su atención en Bardock, el padre de Goku, convirtiéndose así en una historia de origen fundamental para el mito saiyajin. La trama se sitúa en los últimos días del Planeta Vegeta, cuando los saiyajins trabajan como guerreros a sueldo para el tirano Freezer, conquistando planetas y aniquilando civilizaciones enteras para luego vender los mundos a otras razas del universo. Bardock es presentado como un guerrero brutal, frío y eficiente, que lidera un pequeño escuadrón de élite junto a sus compañeros Tora, Fasha, Borgos y Suguesh. Sin embargo, su vida toma un giro inesperado cuando, tras la aniquilación de un planeta, uno de los últimos sobrevivientes le otorga la capacidad (o maldición) de ver el futuro. A través de estas visiones, Bardock comienza a tener fragmentos de lo que vendrá: el genocidio de su pueblo, la traición de Freezer, y la imagen de un niño que crecerá para enfrentarse a ese tirano… su propio hijo, Kakarotto. En un último acto de rebelión, Bardock vuela solo hacia Freezer en el espacio abierto, enfrentándose de forma suicida a su ejército y lanzando su última técnica contra el emperador. Freezer, impasible, contraataca con una gigantesca bola de energía que destruye a Bardock, al planeta y a toda la raza saiyajin. El especial termina con una última visión profética de Bardock, en la que ve a su hijo Goku enfrentarse a Freezer años después en el planeta Namek, sugiriendo que, aunque no pudo cambiar el pasado, su sacrificio fue el primer eslabón en una cadena que llevaría a la caída del tirano.

Título original	**ドラゴンボールZ たったひとりの最終決戦～フリーザに挑んだZ戦士 孫悟空の父～ (Tatta Hitori no Saishū Kessen ~Furīza ni Idomu Z Senshi Son Gokū no Chichi~)**
Títulos alternativos	El Último Combate (Hispanoamérica), La última batalla en solitario (España)
Dirección	Mitsuo Hashimoto
Guion	Takao Koyama (basado en el universo de Akira Toriyama)
Producción	Toei Animation
Estudio	Toei Animation
Música	Shunsuke Kikuchi
Duración	47 minutos
País	Japón
Idioma original	Japonés
Fecha de estreno	17 de octubre de 1990
Género	Animación, Ciencia ficción, Drama, Acción
Clasificación	Apta para todos los públicos



ESPECIAL DE TV Nº2: UN FUTURO DIFERENTE. GOHAN Y TRUNKS.



Dragon Ball Z: Un Futuro Diferente - Gohan y Trunks es el segundo especial de televisión emitido en 1993 que explora una línea temporal alternativa profundamente oscura y desesperanzadora, distinta a la continuidad principal de la serie. Este universo muestra un mundo devastado por la aparición de los Androides 17 y 18, quienes han eliminado a la mayoría de los Guerreros Z y han sumido al planeta en una espiral de muerte y destrucción. La historia comienza trece años después de la muerte de Goku por una enfermedad cardíaca, sin que hubiera tenido oportunidad de enfrentarse a los androides. Sin su presencia, los defensores de la Tierra fueron incapaces de detener la amenaza. Piccolo, Vegeta, Yamcha, Tenshinhan y Krilin han muerto, y los androides reinan con crueldad, masacrando ciudades por puro entretenimiento. En este mundo solo quedan vivos dos guerreros: Gohan, ya adulto, y Trunks, un adolescente que entrena bajo su tutela. En uno de los enfrentamientos más trágicos, Gohan, quien ha perdido un brazo en combate, intenta hacer frente a los dos androides solo para proteger a Trunks, pero es brutalmente asesinado. La muerte de Gohan marca un antes y un después en el corazón de Trunks. Devastado, encuentra su cuerpo bajo la lluvia en una de las escenas más emocionalmente intensas del universo *Dragon Ball*. A partir de ahí, Trunks jura vengar a su maestro y, motivado por el dolor y la rabia, logra finalmente transformarse en Super Saiyajin. Intenta, en solitario, vengar a su maestro, pero casi es asesinado también. Es en este contexto donde Bulma, su madre, finaliza la construcción de una máquina del tiempo, que permitirá a Trunks viajar al pasado para advertir a Goku y así intentar cambiar el futuro.

Título original	**ドラゴンボールZ 絶望への反抗!!残された超戦士・悟飯とトランクス (Doragon Bōru Z: Zetsubō e no Hankō!! Nokosareta Chō-Senshi - Gohan to Torankusu)**
Títulos alternativos	Un Futuro Diferente: Gohan y Trunks (Hispanoamérica), La historia de Trunks (España)
Dirección	Yoshihiro Ueda
Guion	Takao Koyama (basado en el universo de Akira Toriyama)
Producción	Toei Animation
Estudio	Toei Animation
Música	Shunsuke Kikuchi
Duración	48 minutos
País	Japón
Idioma original	Japonés
Fecha de estreno	24 de febrero de 1993
Género	Animación, Ciencia ficción, Drama, Acción
Clasificación	Apta para todos los públicos



LA BATALLA DE LOS DIOSES



2031

Dragon Ball Z: La Batalla de los Dioses es la decimocuarta película de la franquicia y la primera en estrenarse tras una larga pausa desde *El Ataque del Dragón*, marcando oficialmente el regreso de *Dragon Ball* con una historia canónica supervisada directamente por Akira Toriyama. Esta cinta se sitúa algunos años después de la derrota de Majin Bu, y reestructura por completo el universo de la serie al introducir el concepto de los Dioses de la Destrucción, una jerarquía divina desconocida hasta entonces. El protagonista de la historia es Bills, el Dios de la Destrucción del Universo 7, quien despierta de un largo sueño tras recibir una profecía, según la cual enfrentará pronto a un oponente digno: el Super Saiyajin Dios. Intrigado por esa figura misteriosa y deseoso de encontrar un reto que lo saque del aburrimiento cósmico, Bills viaja hasta el planeta del Kaio del Norte para buscar a Goku, quien es derrotado sin esfuerzo, dejando claro que este nuevo enemigo opera en otra escala de poder. Bills se dirige entonces a la Tierra, donde Bulma celebra su cumpleaños. Allí conoce al resto de los guerreros Z, incluido Vegeta, quien intenta mantenerlo apaciguado recordando el miedo que su padre tenía hacia este dios. Sin embargo, tras un incidente con la comida que incluye un flan que no llega a probar, Bills se enfurece y amenaza con destruir el planeta. Para detenerlo, los héroes intentan descubrir el misterio del Super Saiyajin Dios. A través de Shenlong, averiguan que es una forma legendaria que solo puede alcanzarse mediante un ritual, cuando cinco saiyajins de corazón puro transfieren su energía a un sexto. Goku se convierte así en Super Saiyajin Dios, una forma esbelta de cabello rojizo, y se enfrenta a Bills en un combate colosal que recorre el cielo, la atmósfera y el espacio exterior. A pesar de su nuevo poder, Goku aún no alcanza el nivel del dios, pero lucha con tal determinación que Bills termina impresionado. Aunque lo derrota, Bills se muestra satisfecho y perdona la Tierra, admitiendo que el planeta y su comida valen la pena ser preservados.

Título original	**ドラゴンボールZ 神と神 (Doragon Bōru Zetto: Kami to Kami)**
Títulos alternativos	La Batalla de los Dioses (Hispanoamérica/España)
Dirección	Masahiro Hosoda
Guion	Yūsuke Watanabe (historia original y supervisión: Akira Toriyama)
Producción	Kazuki Yao, Osamu Nozaki
Estudio	Toei Animation
Música	Norihito Sumitomo
Duración	85 minutos
País	Japón
Idioma original	Japonés
Fecha de estreno	30 de marzo de 2013
Género	Animación, Acción, Ciencia ficción, Aventura
Clasificación	Apta para todos los públicos



LA RESURRECCIÓN DE F



2032

Dragon Ball Z: La Resurrección de "F" es la decimoquinta película de la franquicia y una secuela directa de *La Batalla de los Dioses*, continuando con el nuevo canon establecido por Akira Toriyama. La historia comienza con Sorbet, el nuevo comandante del remanente del ejército de Freezer, quien viaja a la Tierra en busca de las Bolas del Dragón. Con la ayuda de Pilaf y su banda, logran reunirlas y revivir a Freezer, cuyos restos permanecen fragmentados pero conservados. Una vez resucitado, Freezer pasa cuatro meses entrenando intensamente, algo que nunca había hecho antes, alcanzando un nuevo nivel de poder llamado Golden Freezer, que lo coloca a la par de los dioses. Mientras tanto, Goku y Vegeta entrenan en el planeta de Whis, aprendiendo nuevas técnicas bajo su tutela. Allí alcanzan una evolución del Super Saiyajin Dios combinada con su forma Super Saiyajin tradicional, conocida como Super Saiyajin Blue. Al enterarse del regreso de Freezer, ambos regresan a la Tierra, donde este ya ha llegado con mil soldados para sembrar el caos. La primera línea de defensa la forman Gohan, Piccolo, Krilin, Ten y el Maestro Roshi, quienes luchan contra el ejército invasor hasta la llegada de los saiyajin. Se produce entonces un combate intenso entre Goku y Golden Freezer. Al principio, Goku parece tener la ventaja, pero su exceso de confianza le juega una mala pasada y es herido por un ataque sorpresa de Sorbet. Vegeta interviene y tiene la oportunidad de acabar con Freezer, pero antes de que lo logre, Freezer destruye la Tierra en un acto desesperado. Whis usa su habilidad para retroceder el tiempo unos segundos, permitiéndole a Goku anticiparse al ataque y destruir a Freezer de forma definitiva con un Kamehameha.

Título original	ドラゴンボールZ 復活の「F」(Doragon Bōru Zetto: Fukkatsu no 'Efu')
Títulos alternativos	La Resurrección de 'F' (Hispanoamérica/España)
Dirección	Tadayoshi Yamamuro
Guion	Akira Toriyama
Producción	Osamu Nozaki, Norihiro Hayashida
Estudio	Toei Animation
Música	Norihito Sumitomo
Duración	93 minutos
País	Japón
Idioma original	Japonés
Fecha de estreno	18 de abril de 2015
Género	Animación, Acción, Ciencia ficción, Aventura
Clasificación	Apta para todos los públicos



DRAGON BALL SUPER: BROLY



2033

Dragon Ball Super: Broly es la primera bajo el sello de *Dragon Ball Super*, considerada parte del canon oficial al estar escrita por Akira Toriyama. Este film reintroduce al personaje de Broly, quien ahora es reinventado con una historia profunda, emocional y con una caracterización completamente nueva, conectando directamente con los orígenes de la raza saiyajin y el pasado del Planeta Vegeta. La película arranca décadas en el pasado, durante la juventud del Rey Vegeta y la dominación del ejército de Freezer sobre el Planeta Vegeta. Allí se nos presenta a tres bebés saiyajin que marcarán el destino del universo: Goku (Kakarotto), hijo de Bardock; Vegeta, heredero al trono; y Broly, un niño con un poder descomunal que incluso supera al del príncipe. Temiendo que este niño pueda amenazar el futuro de su linaje, el Rey Vegeta exilia a Broly a un planeta hostil llamado Vampa, donde es enviado junto a su padre Paragus, quien desde entonces lo entrena obsesivamente para vengarse. En el presente, Goku y Vegeta entrenan en la Tierra tras los eventos del Torneo del Poder, mientras Freezer, resucitado nuevamente, busca las Esferas del Dragón con fines egoístas. En su búsqueda, descubre a Broly y Paragus, quienes han sido rescatados de Vampa por su ejército. Al darse cuenta del enorme potencial de Broly, Freezer lo lleva a la Tierra con la intención de usarlo como arma contra Goku y Vegeta. Ambos deben enfrentarse a él por turnos, pero pronto se ven completamente superados. Para salvar la situación, recurren a la fusión Metamor, dando lugar a Gogeta, quien se enfrenta a Broly en un combate espectacular que lleva la animación a un nivel sin precedentes. Antes del golpe final, Cheelai, una amiga de Broly, pide un deseo a Shenlong para devolverlo a Vampa, salvando su vida. La película termina con Goku visitando a Broly en su planeta, ofreciéndole ayuda, comida y amistad, dejando la puerta abierta a futuras apariciones del personaje dentro del canon. *Dragon Ball Super*

Título original	ドラゴンボール超 ブロリー (Doragon Bōru Sūpā: Burorī)
Títulos alternativos	Dragon Ball Super: Broly (internacional)
Dirección	Tatsuya Nagamine
Guion	Akira Toriyama
Producción	Norihiro Hayashida
Estudio	Toei Animation
Música	Norihito Sumitomo
Duración	100 minutos
País	Japón
Idioma original	Japonés
Fecha de estreno	14 de diciembre de 2018
Género	Animación, Acción, Ciencia ficción, Aventura
Clasificación	Apta para mayores de 7 años



DRAGON BALL SUPER: SUPER HERO



2034

Dragon Ball Super: Super Hero es la primera película en ser la primera en utilizar animación completamente CGI 3D, marcando un cambio técnico notable respecto a las películas anteriores. Gohan y Piccolo se convierten en los verdaderos protagonistas de la historia, dejando a Goku y Vegeta como actores de fondo. La película inicia con la reaparición de la organización Red Ribbon, reorganizada bajo el mando de Magenta, hijo del antiguo comandante Red. Magenta, junto con el Dr. Hedo (nieto del Dr. Gero), comienza a desarrollar nuevos androides con apariencia de superhéroes: Gamma 1 y Gamma 2. Hedo, convencido de que los guerreros Z son los verdaderos villanos del mundo, acepta trabajar para la organización y desarrolla un plan que incluye la creación de un arma secreta basada en las antiguas investigaciones de su abuelo: Cell Max, una versión masiva y primitiva del clásico enemigo. Mientras tanto, Piccolo nota que la organización está moviéndose en las sombras e intenta alertar a Goku y Vegeta, quienes están entrenando con Broly en el planeta de Bills y no están disponibles. Por ello, Piccolo se infiltra en la base enemiga, descubriendo el proyecto en marcha. Ante la magnitud de la amenaza, Piccolo utiliza las Bolas del Dragón para desatar una nueva forma de poder, Orange Piccolo, que le otorga una transformación física y una fuerza impresionante. También fuerza la participación de Gohan al fingir el secuestro de Pan, lo que desata su ira lo obliga a despertar su verdadero potencial. En la batalla final, Gohan lucha codo a codo con Piccolo contra Cell Max, quien se libera y desata un caos absoluto. Gamma 1 y 2 cambian de bando. Gamma 2 se sacrifica para debilitar a Cell Max, demostrando su heroísmo. Finalmente, Gohan desata una nueva forma denominada Gohan Bestia, una transformación que recuerda la furia desatada que mostró en la saga de Cell. Con un solo Makankosappo Gohan destruye a Cell Max y salva el mundo, reivindicándose guerrero.

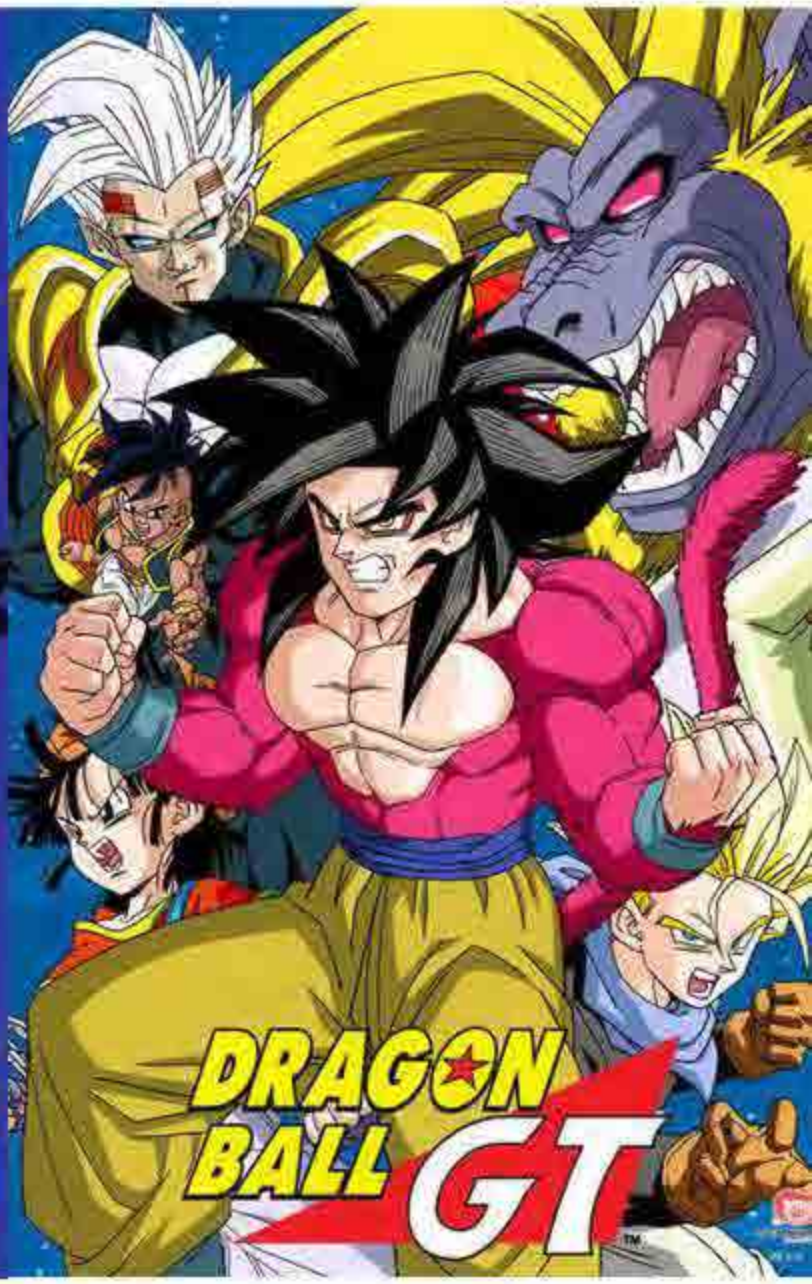
Título original	**ドラゴンボール超 スーパーヒーロー (Doragon Bōru Sūpā: Sūpā Hīrō)**
Títulos alternativos	Dragon Ball Super: Super Hero (internacional)
Dirección	Tetsuro Kodama
Guion	Akira Toriyama
Producción	Norihiro Hayashida
Estudio	Toei Animation
Música	Naoki Satō
Duración	99 minutos
País	Japón
Idioma original	Japonés
Fecha de estreno	11 de junio de 2022
Género	Animación, Acción, Ciencia ficción, Aventura
Clasificación	Apta para mayores de 7 años





Capítulo 30: Dragon Ball GT







30- DRAGON BALL GT



2035

Dragon Ball GT es la serie que marcó un punto de inflexión en la historia de la franquicia, no por su éxito, sino por su naturaleza controvertida y la fuerte división que generó entre los fans. Emitida originalmente entre 1996 y 1997, se concibió como una continuación directa de *Dragon Ball Z*, pero a diferencia de sus predecesoras, no está basada en un manga de Akira Toriyama, sino que fue desarrollada exclusivamente por Toei Animation, con una implicación creativa mínima por parte del autor original. Toriyama únicamente participó en aspectos de diseño general y concepto inicial, como el rediseño del logo, el traje de Goku niño y la creación de algunos personajes, como Giru. Sin embargo, el desarrollo argumental, el guion y el enfoque de la historia recayeron íntegramente en manos del estudio.

Esta falta de supervisión directa de Toriyama fue uno de los factores que más influyeron en la percepción negativa de la serie, especialmente por parte de los seguidores más exigentes. *GT* fue duramente criticada por su tono inconsistente, su narrativa a veces forzada y por tomar licencias creativas que se alejaban del espíritu original de la franquicia. Por ejemplo, el hecho de devolver a Goku a la infancia sin una razón de peso verdaderamente convincente, o las nuevas transformaciones como el Super Saiyajin 4, que, si bien es visualmente atractiva, no sigue la lógica previamente establecida en el universo *Dragon Ball*. Además, la decisión de hacer de Goku el centro absoluto de la historia, relegando a personajes importantes como Gohan, Piccolo o incluso Vegeta a papeles secundarios o desdibujados, fue motivo de frustración para muchos.

La serie también ha sido señalada por tener una calidad de animación irregular, en comparación tanto con la última etapa de *Z* como con las producciones posteriores, y por presentar argumentos que en ocasiones parecen improvisados o carentes del desarrollo y profundidad característicos del manga. La estructura narrativa de *GT* se compone de

varios arcos claramente diferenciados, empezando con una etapa de aventuras espaciales de tono más infantil, seguida de conflictos de mayor escala como el enfrentamiento con Baby, el regreso de los dragones malignos y la aparición del Super Androide 17. A pesar de que algunos de estos conceptos resultaron interesantes o incluso ambiciosos, su ejecución no logró convencer del todo (o nada…). En cuanto a su duración, *Dragon Ball GT* se compone de 64 episodios más un especial de TV, lo que la convierte en la entrega más corta de la saga, si se le quiere incluir en ella. Esta brevedad, sumada al descenso de audiencia que experimentó en Japón durante su emisión, motivó su conclusión prematura. Aunque en algunos países, como en Hispanoamérica y España, *GT* gozó de cierto éxito debido a la popularidad arrastrada por *Z* (y a que hay quien no tiene filtro y traga con lo que le echen), con el tiempo fue considerada ampliamente como una entrega menor y no canónica dentro del universo *Dragon Ball*. De hecho, cuando Toriyama retomó la franquicia con *Dragon Ball Super*, se ignoró por completo la existencia de *GT*, relegándola al estatus de "universo alternativo" o simple producto derivado, tratándolo así con la más exquisita elegancia. *Dragon Ball GT* representa una apuesta de Toei por mantener viva la franquicia sin su creador, pero que terminó evidenciando lo esencial que resulta la visión de Toriyama para mantener el alma y la coherencia de la serie. Aunque algunos fans aprecian la serie por su banda sonora, su concepto visual o momentos puntuales de emotividad, en términos generales, es vista como el eslabón más débil de la saga, un experimento que, si bien expandió el universo, también lo dejó maltrecho hasta el resurgir oficial con *Dragon Ball Super*.



2036

Arco de las Bolas de Dragón Oscuras

El arco de las Esferas del Dragón de estrellas negras marca el inicio de *Dragon Ball GT* y plantea una premisa de gran peso argumental: las Esferas del Dragón, utilizadas incontables veces a lo largo de la franquicia, no son un recurso eterno y sin consecuencias. La historia arranca con la recuperación por parte de Pilaf de un juego de esferas mucho más antiguas y peligrosas que las tradicionales: las Bolas de estrellas negras, creadas por Kami Sama en su etapa temprana, anterior a dios, cuando todavía contenía en su interior la maldad de su contraparte, Piccolo Daimaoh. Al fusionarse Kami y Piccolo en la etapa de los Androides, estas bolas volvieron a estar

útiles. Las esferas, al ser activadas para conceder un deseo, provocan que el planeta en el que se usaron quede condenado a explotar en el plazo de un año si no son reunidas nuevamente.



Por una torpeza de Pilaf, que se encuentra con Goku y desea sin pensar que el héroe vuelva a ser un niño como en sus inicios, donde vencerle era algo más asequible, el deseo se concede y Goku recupera su forma infantil, aunque mantiene su fuerza y habilidades. Esto activa automáticamente el efecto de las esferas, por lo que la Tierra tiene ahora un año antes de destruirse si las esferas no son recuperadas. El problema es que, a diferencia de las esferas tradicionales, estas se han dispersado a través del universo entero, por lo que su recuperación requiere un viaje interplanetario de enormes proporciones. Es entonces cuando se lanza la misión de búsqueda de las esferas, a bordo de una nave espacial especialmente diseñada por Capsule Corp. Los encargados de esta misión son Goku, su nieta Pan (quien se une en contra del deseo de su madre) y Trunks, ahora presidente interino de la corporación. A bordo de la nave, y con la compañía accidental de Giru, un pequeño robot alienígena que se traga el radar del dragón, pero luego se vuelve parte clave del grupo, emprenden un largo viaje por diversos planetas con culturas, climas y amenazas muy distintas.

Cada episodio de esta travesía retoma el tono clásico (o eso se pretendía) de aventura y



exploración de la primera etapa de *Dragon Ball*, con énfasis en la interacción entre los personajes y en resolver conflictos locales para conseguir cada esfera. Sin embargo, el tono va desapareciendo progresivamente a medida que las amenazas aumentan, y se introduce la aparición de enemigos más formidables, como los Mutantes de M2 liderados por el Dr. Mu, lo que da paso a tramas más complejas y oscuras.

Este arco tiene la función establecida dentro de la estructura de *GT*: que sirva como puente entre el final de *Z* y el nuevo contexto de la serie, establece el nuevo papel de Pan y Trunks como coprotagonistas, y dé pie a la aparición de enemigos más relevantes como Baby.

A pesar de que la misión inicial es reunir las esferas para salvar la Tierra, lo más importante del arco es que plantea las consecuencias del abuso de los deseos, una idea que se desarrollará con mayor profundidad más adelante en la serie.

Arco de Baby

El arco de Baby es el primero de gran envergadura dentro de *Dragon Ball GT* y uno de los más oscuros y complejos de toda la franquicia, tanto a nivel temático como narrativo. Se desencadena tras los eventos del viaje intergaláctico para recuperar las Esferas de Dragón de estrellas negras, cuando Goku, Pan, Trunks y Giru aterrizan en el Planeta M2, donde son emboscados por una red de científicos y androides liderados por el misterioso Dr. Mu. Este científico ha estado desarrollando una amenaza biológica con el objetivo de dominar el universo: un ser llamado Baby, un parásito biotecnológico de origen Tsufur.

Aquí se revela una pieza clave del trasfondo: Baby no es una simple creación artificial, sino el último sobreviviente del pueblo Tsufur, una raza avanzada tecnológicamente que habitaba el Planeta Plant antes de ser exterminada por los saiyajin en tiempos antiguos, lo que dio lugar al nacimiento del Planeta Vegeta. Baby fue creado por los científicos Tsufur para vengarse de los saiyajin, y conserva no solo la inteligencia de su pueblo, sino también un odio profundo y ancestral hacia todos los saiyajin. Su capacidad más aterradora es la de parasitar cuerpos, controlándolos desde dentro y aumentando su poder con cada nuevo huésped.



2040

Después de traicionar a Mu y asesinarlo, Baby viaja a la Tierra con el objetivo de poseer a todos los saiyajin vivos. Allí comienza a infectar a los habitantes del planeta, empezando por Goten, luego Gohan y finalmente a Vegeta, cuyo cuerpo considera el receptáculo ideal por su linaje real. Una vez que toma el control completo de Vegeta, Baby Vegeta emerge como una nueva entidad con un poder colosal, que además puede absorber la energía de sus seguidores y transformarse en una versión cada vez más poderosa, alcanzando una forma definitiva con apariencia majestuosa, armadura biotecnológica y una arrogancia devastadora.

En su ausencia, Goku entrena en el planeta del Kaio Supremo del Este y se enfrenta a desafíos que lo llevan al límite. Es allí donde, con la ayuda de las colas restauradas, Goku se transforma en Ozaru Dorado, una forma de simio gigante, y eventualmente consigue alcanzar el Super Saiyajin 4, una transformación única que combina el poder primitivo de los simios con la conciencia humana, ofreciendo un nuevo y brutal nivel de poder. Esta

transformación se convierte en el punto de inflexión de la historia, permitiendo a Goku enfrentarse a Baby Vegeta en igualdad de condiciones.



2041

La batalla entre Goku y Baby Vegeta es larga, devastadora y cargada de dramatismo, con la Tierra colapsando bajo el dominio del parásito y sus seguidores. Tras una intensa serie de combates, Goku logra liberar a Vegeta del control mental gracias al uso del agua sagrada de los Namekianos, que elimina el parásito de los cuerpos infectados. Baby, ya separado de su huésped y debilitado, intenta huir al espacio, pero Goku lo destruye definitivamente lanzándolo al Sol con un Kamehameha final. No obstante, la Tierra, habiendo sufrido tantos estragos, entra en un proceso de destrucción inminente, y es gracias a la ayuda de Kibito Kaioshin que los habitantes del planeta logran ser transportados a Nuevo Planeta Tsufur, restaurando parcialmente el equilibrio.

Arco del Súper Androide 17

El arco del Super Androide 17 en *Dragon Ball GT* representa un momento de transición hacia un tono aún más sombrío, retomando elementos clásicos de *Dragon Ball Z*, especialmente la saga de los androides y Cell. Se desarrolla tras la derrota de Baby y el traslado de la humanidad al nuevo planeta. La paz recién recuperada se ve interrumpida por la aparición de un enemigo que proviene del infierno, no en sentido metafórico, sino literal: el Infierno, donde se encuentran confinados los antiguos villanos derrotados por los guerreros Z.



2042

La historia comienza cuando el Dr. Gero, desde el infierno, se alía con el Dr. Mu, quien también ha muerto tras el arco anterior. Juntos elaboran un plan para vengarse de Goku creando una brecha entre la Tierra y el más allá, permitiendo la fuga de numerosos villanos muertos, incluidos Freezer, Cell, y muchos otros. Sin embargo, su verdadero propósito es construir un nuevo ser: el Super Androide 17, una fusión entre el antiguo Androide 17 original y una versión alternativa creada en el infierno. Este nuevo androide

es de una fuerza y velocidad nunca vistas, y representa la culminación del odio y el rencor acumulado por Gero y Mu.

Mientras Goku queda atrapado en el infierno combatiendo a Freezer y Cell (en una escena cargada de fanservice, aunque ridícula hasta el extremo de provocar vergüenza ajena), en la Tierra, el caos se desata. El nuevo Androide 17, ahora fusionado en un solo ser, comienza a eliminar sin piedad a todos los guerreros que se le interponen. Piccolo y Dende elaboran un plan arriesgado desde el otro mundo para liberar a Goku del infierno, lo cual logran gracias a la ruptura temporal del orden natural, y con la colaboración de personajes como Enma Daio.



2043

Una vez libre, Goku se enfrenta al Super Androide 17, pero rápidamente se da cuenta de que el enemigo tiene una habilidad especial: absorber la energía de sus ataques, anulando incluso el poder del Super Saiyajin 4. A pesar de que su fuerza es inmensa, Goku se ve superado y herido. Es en ese momento cuando nº18, la hermana del original 17, aparece en escena y, movida por el dolor de ver a su hermano manipulado, intenta hacerlo reaccionar emocionalmente. Este intento provoca una breve distracción en el androide, lo cual Goku aprovecha para lanzar un Puño del Dragón (la misma técnica que empleó contra Hildegarn) que finalmente perfora y destruye a Super 17.



2044

El arco, aunque breve, resalta por su intensidad y su carga emocional, especialmente en torno a nº18, y por traer de vuelta a enemigos icónicos en un escenario apocalíptico. Sin embargo, también ha sido objeto de críticas por su ritmo apresurado, la resolución relativamente simple del conflicto y la forma en que algunos personajes son desdibujados o dejados de lado. No obstante, funciona como antesala directa al que sería el arco final y más ambicioso de *Dragon Ball GT*: el de los Dragones Oscuros, en donde el abuso de las Esferas del Dragón llega a sus consecuencias definitivas.

Arco de los Dragones Oscuros

El arco de los Dragones Oscuros es el tramo final de *Dragon Ball GT*.

Tras años de uso excesivo de las Esferas del Dragón, que han sido invocadas repetidas veces sin asumir consecuencias, el universo se enfrenta a un colapso espiritual y energético que da lugar al nacimiento de siete dragones malignos, cada uno originado por un deseo concedido en el pasado. Estos dragones son la manifestación oscura de la energía negativa acumulada en las esferas, y cada uno encarna la corrupción de uno de los deseos que alguna vez trajo esperanza o salvación.



La historia comienza cuando Goku y sus amigos intentan invocar una vez más al dragón Shenlong, pero en lugar del sabio dragón clásico, aparece un ser oscuro y malévolo llamado Black Shenlong, quien anuncia que las esferas se han contaminado de energía negativa y que de ellas han nacido siete dragones oscuros que ahora vagan por el planeta, causando caos y destrucción. Así se inicia una misión desesperada: Goku y Pan se embarcan en un viaje para enfrentarse y purificar a estos dragones uno por uno, en una carrera contrarreloj por salvar el mundo.



Los primeros dragones son derrotados sin grandes complicaciones, y cada uno posee una habilidad única relacionada con su esfera y su origen. Por ejemplo, Haze Shenlong, nacido del deseo de revivir a Bora, contamina el aire y debilita a sus enemigos; Rage Shenlong, surgido del deseo de Piccolo, utiliza la electricidad como arma; y Oceanus Shenlong, un dragón con apariencia femenina y vanidosa, manipula el agua. A medida que la historia avanza, los enemigos se vuelven cada vez más peligrosos, y la atmósfera se oscurece progresivamente.

El punto álgido llega con la aparición de Ei Shenlong (el dragón de seis estrellas, del deseo que resucitó a los muertos durante la saga de Majin Bu) y, especialmente, de su hermano, el más poderoso y maligno de todos: Omega Shenlong, también conocido como



2047

Yi Xing Long o el Dragón de una estrella. Este último representa la corrupción absoluta de las esferas, un ser arrogante, brutal y casi invencible, que logra incluso absorber las esferas restantes y aumentar su poder hasta niveles insuperables.

Goku, superado incluso en su forma de Super Saiyajin 4, se ve obligado a colaborar con Vegeta, quien gracias a la ayuda de Bulma y una máquina que simula ondas Blutz, logra transformarse por primera vez en Super Saiyajin 4. Con ambos guerreros al máximo poder, recurren a la fusión Metamor, dando lugar a Gogeta Super Saiyajin 4, una de las formas más poderosas y efímeras de toda la serie. Aunque logran poner en aprietos a Omega Shenlong, el tiempo de la fusión expira antes de que puedan derrotarlo.



2048

En la batalla final, Goku utiliza su técnica más poderosa, el Genkidama Universal, en la que recoge energía no solo de la Tierra, sino de todo el universo, con la ayuda de Dende, Mr. Satán y Kibito Kaioshin. Con este último ataque, logra finalmente destruir a Omega Shenlong y purificar el mal acumulado. A continuación, el verdadero Shenlong aparece, no invocado, sino por su propia voluntad, para anunciar que las esferas no podrán ser usadas nunca más, pues su abuso ha roto el equilibrio natural. En un momento de despedida lleno de simbolismo y emoción, Shenlong invita a Goku a marcharse con él, y este, sin rechistar, se despide de sus seres queridos y asciende con el dragón al cielo, fundiéndose en una especie de plano espiritual.



2049

El arco concluye con un epílogo ambientado cien años en el futuro, donde un descendiente de Goku (Goku Jr.) participa en el Torneo de Artes Marciales. En las gradas, una anciana Pan cree ver a su abuelo entre la multitud, confirmando que su espíritu sigue presente como un guardián eterno del mundo. Este cierre, poético y agridulce, representa el adiós

definitivo de Goku como protagonista terrenal, y la consagración de su figura como mito legendario.

2050



El arco de los Dragones Oscuros fue un intento de dotar a *Dragon Ball GT* de un final digno, cargado de consecuencias, simbolismo y homenaje a toda la historia previa. Aunque recibió críticas por su ritmo desigual, es valorado por muchos como el punto más alto de *GT*, cuestión nada difícil de conseguir, y su conclusión fue durante años el final oficial del universo *Dragon Ball*, hasta la llegada de *Dragon Ball Super*.

2051



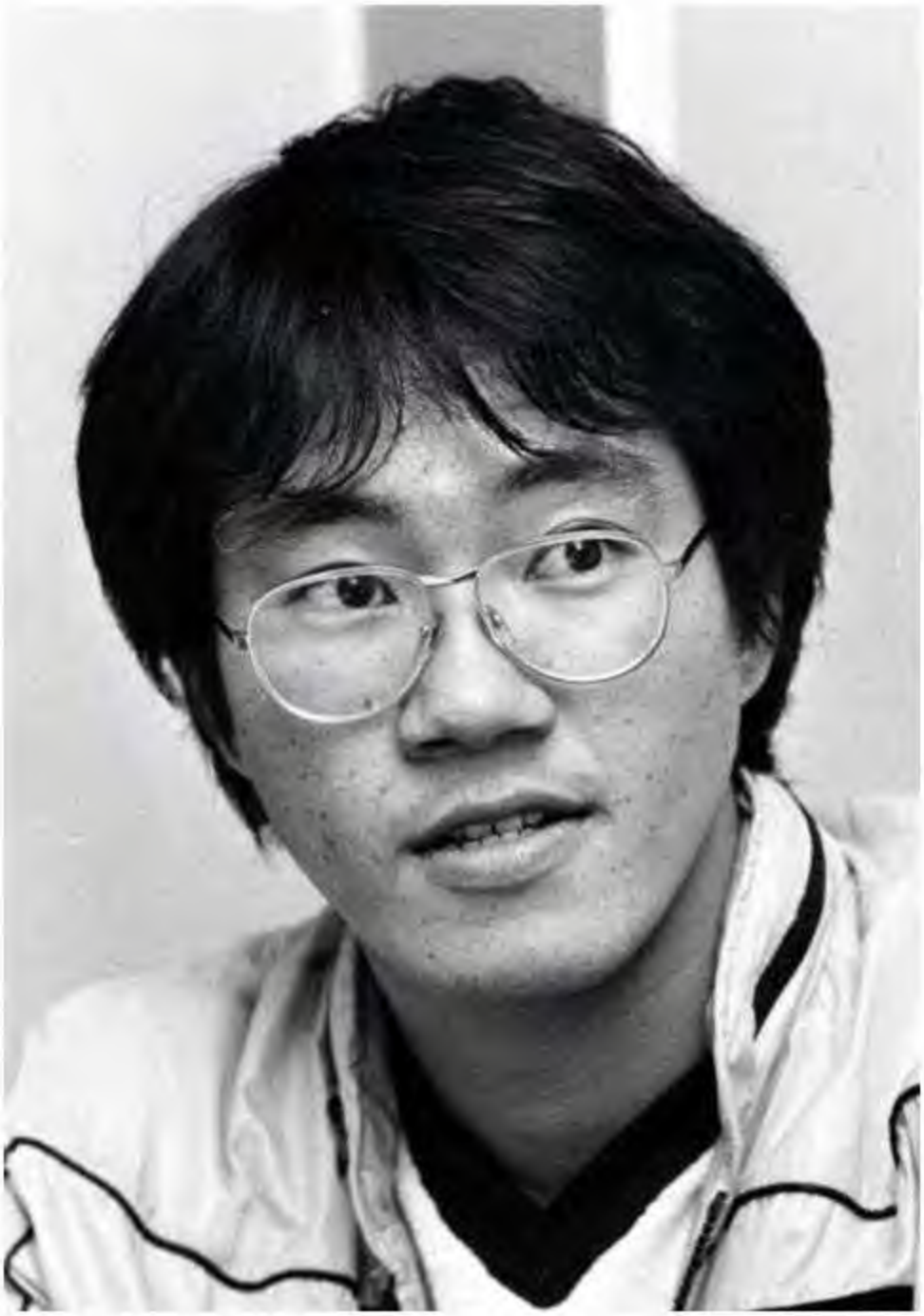


Capítulo 31: ¡Hasta siempre, Maestro Toriyama!

DRAGON BALL

ドラゴンボール





31- ¡HASTA SIEMPRE, MAESTRO TORIYAMA!

El 1 de marzo de 2024 fue un mal día. En ese mes ya no se recuerdan como infaustos, solamente, los idus de marzo (el día 15, por la muerte de César) … Ahora, también, las calendas.

Y es que no todos los días muere un genio. Al menos, no uno que haya marcado, para bien, a más de una generación y haya grabado a fuego en los corazones de millones de jóvenes (y no tan jóvenes) mucho más que simples dibujos sobre un papel.

Ese día, al escuchar la noticia, para muchos había faltado alguien cercano, un amigo, casi un familiar, todo ello a pesar de que Toriyama era un hombre reservado, más bien tímido. Sin embargo, quien ha leído todas sus obras, ha podido comprobar sus gustos y aficiones en sus pequeñas reseñas biográficas junto a las publicaciones, es perfectamente conocedor de su buen humor, de su inclinación por la broma, por los principios sanos y honorables, por su versión más pícara y divertida… Lo ha llegado a conocer perfectamente.

Es una pena no poder haberle rendido honores en vida haciéndole llegar el presente estudio, desde el más profundo respeto y humildad, en señal de admiración y agradecimiento. Poco más de un año separa su partida de la finalización de este trabajo. Qué lástima…

La misma que sintieron millones de seguidores, también agradecidos por haber podido disfrutar, gracias a sus aventuras, de una infancia o juventud mejor, de haber tenido siempre una vía de escape ante adversidades, un refugio en la imaginación donde todos los personajes pueden volar, desplazarse instantáneamente, manejar su *ki,* realizar las mayores proezas y siempre, en cualquier situación actuar correctamente, como lo haría cualquiera de los Guerreros Z.

Se hizo eco el planeta entero de la muerte de Akira Toriyama, a los 68 años, de un modo merecido, con reconocimientos espontáneos en miles de lugares, información en todos los medios de comunicación, nacionales y regionales, televisiones, radios y prensa escrita. Se inundaron las redes sociales de mensajes de tristeza, por la pérdida y, otros, de alegría, por haber podido conocer y disfrutar de la obra de tan magno creador. Todos, de agradecimiento sincero. Porque resulta que este japonés es responsable directo de que millones de personas conozcan el arte por su mano, lo mismo que su bienamada cultura y los valores de que hacen gala los orientales, tan necesarios, cada día más, en occidente.



Recogemos los pantallazos de las publicaciones que anunciaban su partida.

Son solamente una muestra de las miles de noticias que hubo el 8 de marzo, fecha en que se dio a conocer la pérdida.














EL MUNDO
Muere Akira Toriyama, el creador de Dragon Ball, a los 68 años


Culture
Le créateur de Dragon Ball, Akira Toriyama, est mort à 68 ans


CNN World Africa Americas Asia Australia China Europe India Middle East More
World / Asia
Japanese creator behind wildly popular Dragon Ball series has died aged 68


Ha muerto Akira Toriyama, el legendario creador de Dragon Ball, a los 68 años
2053


Muere Akira Toriyama, creador de 'Dragon Ball', a los 68 años
70%


adidas

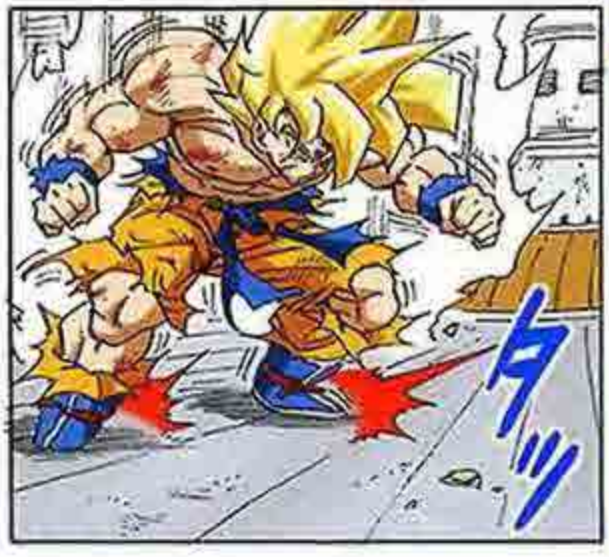
Capítulo 32: Motivaciones, dificultades y conclusiones

DRAGON BALL

ドラゴンボール









32- MOTIVACIONES, DIFICULTADES Y CONCLUSIONES

Llegar a escribir este apartado significa que ya casi está finalizado el estudio.

Y, la verdad, aunque suponga un enorme alivio y mayor liberación, también provoca lástima, una sensación de vacío y un sentimiento de necesidad.

Necesidad por seguir haciendo un trabajo en el que se ha volcado no solamente la dedicación y el esfuerzo requerido para una empresa de la seriedad y la magnitud que supone una Tesis Doctoral, sino también el amor y la pasión que lleva aparejada la materia que se ha tratado en estas páginas por quien las suscribe.

La motivación principal surgió a principios de los años noventa. Volver corriendo al esprint del colegio, casi sin aliento, sin detener la marcha ni siquiera en el escaparate de Juguetes Redondo (con figuras de He-Man y Skeletor, entre otras muchas, como poderoso reclamo) era el proceder rutinario. Sentarse frente al televisor y oír la sintonía de *A la Babalá*, programa infantil y juvenil de Canal 9, era todo un éxito. Significaba que todavía no había dado comienzo El Momento del día. Comenzar la introducción, cantar la canción al tiempo que se enfriaba la sopa de fideos… Tenerlos que comer fríos, después, por haber estado abducido por completo durante la emisión del episodio… Comentar con todos los amigos de clase, al día siguiente, los acontecimientos y las novedades, a la par que se mercadeaba con las últimas fotocopias que traía Manolín Sifre, nuestro contrabandista (en realidad, era Vicentín, su hermano mayor) y jugar en el recreo a lanzar Kamehameha, volar o reunir las Bolas de Dragón… Esa era… Esa es la motivación. Felicidad.

Sin límites ni barreras, tanta como nuestra imaginación fuese capaz de canalizar, tanta como permita nuestra memoria revivir recuerdos de otra época, momentos preciosos, irrepetibles.

Volver a escuchar las voces de los actores de doblaje, en lengua valenciana, gracias a la adquisición del formato Blu-Ray, primero (y único) que incluye el sonido genuino en el que descubrimos *La Bola de Drac,* es viajar en el tiempo de manera instantánea.

Es la experimentación de una catarsis en la que, con los ojos cerrados, oyendo los diálogos, se es capaz de oler los bocadillos de nocilla de tres colores, escuchar, de fondo, a personas queridas que ya no están y hasta sentir en los pies el calor de la estufa de la mesa camilla, o notar el tacto de un tapete de ganchillo, ahora pasado absolutamente de moda, pero que antes era la joya de la salita de estar.



Poder transmitir esos sentimientos, explicando la profundidad de una obra que, a priori, se trataría simplemente de dibujos animados, es la prolongación de esa motivación que comenzó en los noventa.

Que las nuevas generaciones puedan vivir experiencias semejantes, salvando las diferencias con un mundo totalmente sobrecargado, sobreestimulado y con una decadente calidad, en general, derivada del exceso de oferta (fundamentalmente, digital), no tiene precio. Como tampoco lo tiene materializar en un trabajo como el presente la combinación de la pasión por una obra magnífica con los conocimientos que, fruto de la formación y el estudio, se han podido analizar, comparar e introducir, creando un solo cuerpo en el que confluyen lo emocional y lo académico, la nostalgia íntima y la reflexión crítica, lo vivencial y lo teórico. Porque si hay algo que define este trabajo no es únicamente el objeto de estudio (una serie animada con un impacto cultural abrumador), sino el vínculo indisoluble que se ha tejido entre la obra y el investigador, un lazo forjado no en un aula universitaria sino en la alfombra de una sala, con la barbilla apoyada en el borde de una mesa, ojos bien abiertos y más aún el corazón. Esta tesis no responde a una moda ni a una conveniencia temática. No obedece a una corriente ni a una búsqueda oportunista de originalidad. Es, ante todo, un ejercicio de honestidad intelectual y emocional.

La motivación primera, entonces, no se construye desde la distancia fría del observador externo, sino desde la combustión interior de quien ha vivido la materia antes de estudiarla. Es la fusión entre el niño que jugaba a ser héroe en el recreo y el adulto que observa, con herramientas analíticas, cómo aquel juego estructuraba ya un primer lenguaje simbólico, cómo las narrativas de fondo no eran meras excusas para la acción, sino vehículos de valores profundamente humanos. Por eso, escribir estas páginas no ha sido solo un ejercicio académico, sino un acto de amor consciente, como quien reordena cuidadosamente las fotografías de un álbum antiguo no para cerrar una etapa, sino para entenderla mejor y compartir su sentido. Y si este trabajo tiene alguna ambición (más allá del cumplimiento de los estándares metodológicos o de la obtención de un título), es la de haber sabido traducir en palabras ese fuego original, esa primera chispa de entusiasmo que brota cuando algo conmueve de verdad. Porque si alguna vez se pierde la capacidad de emocionarse con lo que se investiga, si se pierde esa mirada primera, esa sopa de fideos ya fría, entonces también se apaga algo en el alma del conocimiento. Que esta tesis haya conseguido sostener esa llama desde su inicio hasta este último tramo es, sin lugar a dudas, el motor más auténtico de todo su recorrido.



Las dificultades han sido muchísimas. Aunque, antes de pasar a desarrollarlas, las podríamos resumir en una sola: **Falta de Tiempo**.

De todos los bienes de que disponemos el tiempo es, sin duda, el más escaso y el más valioso. El tiempo que se le ha de dedicar a una Tesis es tremendo, magnificándose cuando también existe un trabajo en el que ser docente implica, también, asumir la tutoría de un grupo, además de llevar adelante un Club deportivo (concretamente, de Pelota Valenciana, el de Alzira) en diferentes facetas: Presidente, entrenador y jugador… Colaborar en la Confederación Internacional del mismo deporte, con una Secretaría General aparejada… Y, por si todo esto fuera poco, además de cumplir y completar todos los requisitos administrativos, actividades transversales, formación específica y créditos de investigación, también debe cumplirse en el ámbito doméstico, con el cuidado y la crianza de dos pequeños de tres y cinco años (niño y niña, respectivamente).

En el ámbito puramente académico la dificultad no ha resultado menor. En primer lugar, el planteamiento de la Tesis, su enfoque y la elaboración de un Sumario en el que comenzar a trabajar ha sido el primer desafío serio, si bien el tema estaba claro de antemano.

La determinación por un planteamiento metodológico u otro fue objeto de acalorado debate interno, como también la diferente temática a tratar. Elaborar el estudio de una parte de la materia significaba descartar otra u otras partes, dependiendo del enfoque que se le diese. Por lo tanto y, como la mejor de las soluciones al problema, fue optar por una visión global de estudio de la materia (y, con eso y con todo, se ha tenido que descartar muchísima materia que no podía ser incluida, con todo el dolor del corazón, por no dar tiempo físico para ello ni tampoco podía generarse un monstruo mayor del que ya se ha generado que, aunque comprende la totalidad de lo pretendido, se ha tenido que adelgazar en alguno de los apartados).

La maquetación atractiva y visual y la colocación de citas (optando por normativa APA para poder salir airoso del lance) han supuesto un reto mayúsculo, puesto que no se ha citado nada en absoluto sobre el trabajo hasta la completa finalización del mismo, estableciendo todas las citas en un documento aparte para, una vez acabado todo, colocar las citas. El sistema de la citación a pie de página no se ha querido para esta Tesis por no ser viable ni compatible con el estilo de construcción del documento ni, tampoco, con la lectura ágil y fresca resultante de no cortar párrafos ni frases. Las aclaraciones o comentarios se han preferido llevar a cabo entre paréntesis dentro del propio escrito del documento, por lo que resultan las referencias bibliográficas, abreviadas y finales.



Por último, destacar la gran laboriosidad que suponen todos los trámites burocráticos, administrativos y las grandes exigencias normativas que comporta la realización de la Tesis y las diferentes barreras que se deben superar para poder alcanzar la lectura de la misma.

Se puede concretar, pese a las dificultades, que con la realización del Programa de Doctorado en Historia del Arte de la Universidad de Valencia pueden salir los doctorandos perfectamente formados, tanto para poder investigar como para poder publicar o, tratar de impartir clases en el ámbito universitario. La experiencia es altamente constructiva, se conoce a muchísimos grandes profesionales, también a gente que realiza la Tesis (y todo lo demás) prácticamente al mismo tiempo y se vive en plenitud la vida universitaria, si bien es muy distinta de la vivida en grados o másteres, ya que la organización es mucho más libre, aunque esto comporta un peligro mayor y exige una disciplina, una organización y un espíritu de sacrificio muy superior al que se supone en etapas pretéritas. La mayor suerte ha sido encontrar en mi Director de Tesis un aliado y, por la parte que me toca, un amigo, además de una eminencia en el campo del conocimiento y, particularmente, de la Historia del Arte. Desde mi defensa del TFG en la que estuvo de Presidente del Tribunal, el Profesor Dr. Daniel Benito me animó a llevar a cabo los estudios posgrado en que nos encontramos y se ofreció a dirigir mi Tesis, como así ha hecho, apoyándome en todo momento tanto en la elección del tema como en el modo de abordarlo. Siempre me ha atendido con la mejor de las disposiciones y ha orientado mi trabajo en los momentos de confusión y arengado en los de desánimo.

Hay otro Profesor del Departamento, Carlos Cuéllar, que ha sido un verdadero apoyo, una ayuda desinteresada en la que confiar. Verdaderamente ha dado luz en tramos de la Tesis donde todo era oscuridad y su orientación ha sido capital para poder conseguir finalizar este trabajo, veremos si con éxito en el resultado, aunque desde luego sí lo ha sido en la ejecución y en la consecución de los objetivos planteados al inicio de la Tesis. Me ha brindado su guía especializada sin la cual estaría en estas fechas dando palos de ciego. A ambos, puedo decir desde el corazón, les debo la Tesis y les estaré agradecido el resto de mi vida, pues con lo que han hecho por mí, la obligación que he contraído con ellos es tremenda.

CONCLUSIONES ACADÉMICAS

La presente tesis doctoral se ha dedicado al estudio de la obra de Akira Toriyama, con especial atención a *Dragon Ball*, considerada aquí como una creación de enorme riqueza artística y cultural que merece ser abordada desde una perspectiva interdisciplinar. Mediante un enfoque metodológico lo más riguroso que nos ha sido posible y un aparato teórico que esperamos haya sido lo suficientemente sólido, se ha intentado ofrecer una lectura crítica de esta obra que dé cuenta de su complejidad y proyección global. A partir de los objetivos iniciales y del desarrollo de los capítulos que conforman el cuerpo del trabajo, se presentan a continuación algunas de las principales conclusiones:

1. **Multidimensionalidad de la obra**

   La obra de Akira Toriyama, y *Dragon Ball* en particular, puede ser comprendida como una creación artística de carácter total y transmedia, en la que convergen múltiples disciplinas como el dibujo, la animación, la narrativa audiovisual, la filosofía, la ética, la arquitectura y la tecnología. Esta hipótesis ha sido explorada mediante un análisis estructurado de su universo diegético (capítulos 2 a 13) y de sus ramificaciones narrativas y mediáticas (capítulos 14 a 30), permitiendo identificar una cosmogonía coherente, una lógica narrativa sistémica y una integración orgánica de elementos simbólicos.

2. **Necesidad de un enfoque metodológico multidisciplinar**

   La articulación de herramientas provenientes de la iconografía, la semiótica, la sociología de la cultura, la antropología simbólica y la psicología profunda ha resultado fundamental para aproximarse a la obra en toda su amplitud. El análisis de los personajes, las transformaciones visuales, los símbolos narrativos y los referentes culturales ha sido abordado desde distintas capas de significación, contribuyendo a revelar la riqueza semántica de *Dragon Ball* en contextos culturales diversos.

3. **Aplicación del marco teórico propuesto**

   El marco teórico empleado, con referencias al pensamiento oriental (taoísmo, budismo), a la filosofía política (Kant, Hobbes), a la teoría del mito (Campbell), a la narrativa visual (McCloud, Todorov), y a los estudios culturales y mediáticos (Jenkins, Escuela de Frankfurt), ha permitido interpretar la obra tanto como construcción narrativa como fenómeno cultural. Sin ánimo de exhaustividad, se ha intentado ofrecer una base conceptual que facilite futuras lecturas interdisciplinarias y comparativas.

4. **Dimensión transmedia y expansión cultural**

   La obra de Toriyama ha mostrado una capacidad destacada para expandirse en múltiples lenguajes y soportes: manga, anime, cine, videojuegos, música, objetos de consumo,



prácticas fan. Lejos de ser una simple reproducción en distintos formatos, esta expansión ha sido leída como un proceso creativo que genera nuevas formas de interacción cultural y expresiva (capítulos 24 a 26), configurando una narrativa distribuida y participativa que se inserta plenamente en la lógica contemporánea de los medios.

5. **Profundidad ética, filosófica y religiosa**

   A lo largo de la serie se abordan cuestiones de alto valor reflexivo: el conflicto entre el bien y el mal, el sentido del poder, la lucha interior, el destino, la muerte y la trascendencia. Estos temas, desarrollados a través de arcos argumentales simbólicamente densos (capítulos 3, 4, 8, 9 y 10), remiten a tradiciones de pensamiento milenarias y permiten situar *Dragon Ball* en diálogo con los grandes relatos éticos y metafísicos de la humanidad.

6. **Valoración del estilo visual y su inscripción en la historia del manga**

   En lo que respecta al componente visual, el estilo gráfico de Akira Toriyama se caracteriza por una notable economía formal, claridad narrativa, expresividad y diseño funcional. Estos elementos lo sitúan en una posición singular dentro de la historia del manga y el anime japonés, particularmente en el tránsito entre los años ochenta y noventa. La construcción visual de sus personajes (iconográficamente coherente y reconocible) ha influido de forma determinante en generaciones posteriores de artistas y en el desarrollo de un lenguaje visual global. Esta dimensión estilística, que ha sido considerada en los capítulos referidos al análisis formal, resulta clave para entender la contribución de Toriyama al arte secuencial contemporáneo.

7. **Aporte académico y proyección futura**

   Esta investigación aspira a contribuir modestamente a la legitimación académica del manga y el anime como objetos válidos de estudio universitario, en especial dentro de los ámbitos del arte, la comunicación, los estudios culturales y la filosofía. La estructura temática y documental de este trabajo (distribuido en 34 capítulos, el último, anexos) ha sido pensada como base para nuevas investigaciones que deseen ampliar o profundizar en cualquiera de los aspectos aquí abordados.

   En definitiva, el recorrido analítico emprendido ha permitido constatar que *Dragon Ball* puede y debe ser objeto de estudio académico, en tanto que obra de profunda densidad simbólica, artística y cultural. Sin pretender agotar su interpretación, esta tesis ha intentado poner de relieve su lugar singular dentro del imaginario global contemporáneo, así como la necesidad de que figuras como Akira Toriyama sean plenamente reconocidas dentro del canon del arte visual del siglo XXI.

Capítulo 33: Bibliografía






BUTTERFLIES
& MOTHS

33- BIBLIOGRAFÍA

(n.d.), V. a. (25 de 04 de 2025). *Dragon Ball entrevistas y artículos.* Obtenido de ComicBook.com en: https://www.comicbook.com/

(n.d.), V. a. (25 de Abril de 2025). Dragon Ball retrospectives. Anime News Network (ANN). EEUU. Obtenido de: https://www.animenewsnetwork.com/news/2025/04

Addiss, S. (1993). *Japanese Ghosts and Demons: Art of the Supernatural.* George Braziller.

Adorno, T. W. (2002). *Dialectic of enlightenment: Philosophical fragments.* Stanford University Press.

Al-Ashqar, O. S. (2003). *The World of the Jinn and Devils.* International Islamic Publishing House.

Al-Bukhari, M. (1997). *The Translation of the Meanings.* Darussalam.

Alighieri, D. (2022). *La Divina Comedia: Infierno.* Edimat.

Amorth, G. (1999). *An Exorcist Tells His Story.* Ignatius Press.

Animation, T. (Dirección). ((1986-1989)). *Dragon Ball* [Película].

Animation, T. (Dirección). ((1989-1996)). *Dragon Ball Z* [Película].

Animation, T. (Dirección). ((2015-2018)). *Dragon Ball Super* [Película].

Animation, T. (Dirección). ((2015–2018)). *Dragon Ball Super* [Película].

Animation, T. (1982). *Pink – Water Bandit.* Toei Animation.

AnimeLand. (6 de Junio de 2016). *Sujet: Dragon ball Z sur MCM....* Obtenido de AnimeLand: https://animeland.fr/forum/topic/dragon-ball-z-sur-mcm/

Animenetswork. (7 de Abril de 2009). *Manga nominados a los Premios Eisner 2009.* Obtenido de Anime News Network.: https://www.animenewsnetwork.com/news/2009-04-07/manga-nominated-for-2009-eisner-awards

ANMTVLA. (30 de Octubre de 2022). *¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]*. Obtenido de ANMTVLA: https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0

Annas, J. (1981). *An Introduction to Plato's Republic.* Oxford University Press.

Anónimo chino del Siglo XVI. (2024). *Viaje al Oeste: Las aventuras del Rey Mono.* Siruela.

Aquino, S. T. (2023). *Summa Theologiae. Parte I.* BAC Editorial.

Arai, H. (11 de mayo de 2024). *Atomix.* Mencionan el origen del sonido del aura de Gokú al transformarse. Obtenido de: https://atomix.vg/mencionan-el-origen-del-sonido-del-aura-de-goku-al-transformarse

Ares Informática. ((1997–2008).). *Minami [Revista].* Ares Multimedia. Obtenido en: https://www.tebeosfera.com/colecciones/minami_2000_ares_informatica.html

Aristóteles. (2013). *Metafísica.* Gredos.

Aristóteles. (2014). *Ética a Nicómaco.* Gredos.

Arnau, J. (2015). *Mitología: el pensamiento mítico de Oriente y Occidente.* Alianza Editorial.

Aster, A. (Dirección). (2018). *Hereditary* [Película].

Aston, W. G. (2005). *Shinto: The Way of the Gods.* Cosimo Classics.

Atomix. (10 de Septiembre de 2014). *DOBLAJE: El éxito detrás de Dragon Ball en Latinoamérica.* . Obtenido de Atomix: https://atomix.vg/dragon-ball-fest-doblaje-el-exito-detras-de-dragon-ball-en-latinoamerica/

AX. (10 de Mayo de 2025). *AX*. Obtenido de AX: https://www.anime-expo.org

Azuma, H. (2001). *Otaku: Japan's database animals.* University of Minnesota Press.

Baculi, S. (2020). *Previously Lost First Episode of Original Harmony Gold Dragon Ball English Dub Recently Unearthed by Fans.* Bounding Into Comics.

Bajtín, M. M. (1982). *Estética de la creación verbal.* Siglo XXI Editores.

Barber, P. (1988). *Vampires, burial, and death: Folklore and reality.* Yale University Press.

Baring-Gould, S. (1865). *The book of werewolves.* Smith, Elder & Co.

Barthes, R. (1970). *S/Z.* Siglo XXI.

Barthes, R. (1977). *Image – Music – Text.* Hill and Wang.

Basharat, H. (2019). *Dragon Ball and the Dao: Philosophical Reflections on an Anime Classic.* Annur.

Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation.* University of Michigan Press.

Bertaux, D. (1997). *La investigación biográfica.* Ediciones Akal.

Bishop, M. (1999). *Okinawan Karate: Teachers, Styles and Secret Techniques.* Tuttle Publishing.

Bixia, C. (2012). *Chinese Popular Religion and Folk Beliefs.* University of Hawaii Press.

Blatty, W. P. (1971). *The Exorcist.* Harper & Row.

Bodhi, B. (2000). *The Noble Eightfold Path: Way to the End of Suffering.* Buddhist Publication .

Bola de Drac en Valencià. (18 de Julio de 2014). Obtenido de https://boladedracvalenciano.wordpress.com/2014/07/18/la-olvidada-historia-de-la-bola-de-drac-en-valenciano/

Borel, H. (2022). *Wu Wei.* Ediciones Obelisco.

Bourdieu, P. (1980). *El sentido práctico.* Siglo XXI Editores.

Braidotti, R. (1994). *Nomadic subjects: Embodiment and sexual difference in contemporary feminist theory.* Columbia University Press.

Brittle, G. (1980). *The Demonologist: The Extraordinary Career of Ed and Lorraine Warren.* Graymalkin Media.

Brooks, M. (2016). *13 Things That Don't Make Sense: The Most Intriguing Scientific Mysteries of Our Time.* Anchor.

Brown, K. (1991). *Mama Lola: A Vodou Priestess in Brooklyn.* University of California Press.

Brown, R. E. (1994). *The Death of the Messiah.* Yale University Press.

Bryant, E. F. (2009). *The Yoga Sutras of Patañjali.* North Point Press.

Buddharakkhita, A. (1985). *The Dhammapada: The Buddha's Path of Wisdom.* Buddhist Publication Society.

Burtt, B. (1977). *Creating the Sound of Star Wars.* Lucasfilm Archives.

Butterworth, G. W. (1966). *Origen: On First Principles.* Harper & Row.

Campbell, J. &. (1988). *The power of myth.* Doubleday.

Campbell, J. (1949). *The hero with a thousand faces.* Princeton University Press.

Camus, A. (2004). *El mito de Sísifo.* Edhasa.

Carretero Martínez, L. A. (2020). *Breve historia de la mitología japonesa: Mitos, cuentos y leyendas.* Ediciones Nowtilus.

Carroll, S. (2010). *From Eternity to Here: The Quest for the Ultimate Theory of Time.* Dutton. .

Castillejo, E. (2022). *Enseñar historia al margen de los cuerpos.* UNED.

Cavallaro, D. (2010). *Anime and Memory: Aesthetic, Cultural and Thematic Perspectives.* Palgrave Macmillan.

Chan, S. (1993). *Wong Fei-hung: His Life and Times.* Hong Kong University Press.

Chan, W. T. (1963). *A Source Book in Chinese Philosophy.* Princeton University Press.

Clarens, C. (1967). *An illustrated history of horror and science-fiction films.* Da Capo Press.

Clements, J. &. (2001). *The anime encyclopedia.* Stone Bridge Press.

Clements, J. (2017). *Anime: A History.* British Film Institute.

Cobb, P. (2015). *The Paradoxes of Time Travel.* Oxford University Press. .

COMIC-CON. (10 de Mayo de 2025). *COMIC-CON*. Obtenido de COMIC-CON: https://www.comic-con.org

COMIKET. (10 de Mayo de 2025). *COMIKET*. Obtenido de COMIKET: https://www.comiket.co.jp/index_e.html

ComiPress. (31 de Diciembre de 2008). *Top Manga Properties in 2008*. Obtenido de ComiPress: https://www.comipress.com/article/2008/12/31/3733

Compagnon, A. (2007). *El demonio de la teoría: Literatura y sentido común.* Galaxia Gutenberg.

Confucio. (2011). *Los analectos.* Ed. Trotta.

Coppola, F. F. (Dirección). (1972). *El Padrino [Película].* [Película].

Corán, E. (2022). *Varios.* USBOOK.

Covington, M. V. (1984). *Self-worth theory: The vital, thirsty, and frightening motive.* Annual Review of Psychology.

Cuéllar Alejandro, C. A. (2004). *Vocabulario básico del audiovisual.* Valencia: Ediciones de la Filmoteca.

Cuéllar, C. (2009). *El sonido en el cine: El análisis del lenguaje sonoro en el cine contemporáneo.* Editorial Akal.

Cuneo, M. (2001). *American Exorcism: Expelling Demons in the Land of Plenty.* Broadway Books.

Damasio, A. (1999). *El error de Descartes: La emoción, la razón y el cerebro humano.* Crítica.

Darius, J. (2015). *Classics on Infinite Earths: The Justice League and DC Crossover Canon.* Sequart Organization.

Davidson, H. R. (1964). *Gods and myths of Northern Europe.* Penguin Books.

Davidson, H. R. (1999). *Roles of the northern warrior: Berserkers and shape-shifters in Norse lore.* Routledge.

Davis, F. H. (2024). *Mitos y leyendas de Japón.* Satori Ediciones.

DBZeta. (20 de Marzo de 2022). *DB had better TV ratings than DBZ in Japan*. Obtenido de DBZeta: https://dbzeta.net/threads/db-had-better-tv-ratings-than-dbz-in-japan.25569/

De Garis, F. (1935). *We Japanese: Being Descriptions of Many of the Customs, Manners, Ceremonies, Festivals, Arts and Crafts of the Japanese.* Fujiya Hotel, Ltd.

De Groot, J. (1892). *The Religious System of China.* Brill Academic Publishers.

Deleuze, G. &. (1980). *Mil mesetas: Capitalismo y esquizofrenia.* Pre-Textos.

Deleuze, G. (1994). *Diferencia y Repetición.* Ediciones Akal.

Derrickson, S. (Dirección). (2005). *The Exorcism of Emily Rose* [Película].

Descartes. (1999). *Meditaciones Metafísicas.* UNAM.

DeWitt, B. S. (1973). *The Many-Worlds Interpretation of Quantum Mechanics.* Princeton University Press. .

Dhammapada. (2003). *Dichos del Buda.* Ediciones Oniro.

Domínguez, J. (8 de Agosto de 2019). *Alerta friki: La moto de Bulma en 'Bola de Dragón' existe, funciona y es todo un puntazo*. Obtenido de Motorpasión Moto: https://www.motorpasionmoto.com/cinetv/moto-que-bulma-usa-bola-dragon-real-podria-tener-serie-limitada-para-fanaticos

Donner, R. (Dirección). (1976). *The Omen* [Película].

Dostoyevski, F. (2020). *Los demonios.* Alba Editorial.

Draeger, D. F. (1973). *Classical Bujutsu.* Weatherhill.

Dragon Ball Official Site. (22 de Marzo de 2024). *¡Comienza la construcción del único parque temático Dragon Ball del mundo!* Obtenido de Dragon Ball Official Site: https://es.dragon-ball-official.com/news/01_2533.html

Dumoulin, H. (2005). *Zen Buddhism: A History (Japan).* World Wisdom.

Easwaran, E. (2007). *The Bhagavad Gita.* Nilgiri Press.

Eberhard, W. (1986). *A dictionary of Chinese symbols: Hidden symbols in Chinese life and thought* . Routledge & Kegan Paul.

Ebrey, P. B. (1996). *The Cambridge Illustrated History of China.* Cambridge University Press.

Eco, U. (1985). *Lector in fabula: La cooperación interpretativa en el texto narrativo.* Lumen.

Einstein, A. (1915). *Die Feldgleichungen der Gravitation (Las ecuaciones del campo gravitacional).* Sitzungsberichte der Preußischen Akademie der Wissenschaften. .

Eliade, M. (1957). *The Sacred and the Profane: The Nature of Religion.* Houghton Mifflin Harcourt. .

Eliade, M. (1958). *Patterns in Comparative Religion.* University of Nebraska Press.

Eliade, M. (1964). *Shamanism: Archaic Techniques of Ecstasy.* Princeton University Press.

Eliade, M. (1987). *Historia de las creencias y las ideas religiosas.* Editorial Herder.

ESDIP. (8 de Octubre de 2023). La comunicación visual en la prehistoria: los orígenes del diseño gráfico. Madrid, Madrid, España. Consultado de: https://www.esdip.com/blog-escuela-de-arte/la-comunicacion-visual-origenes-del-diseno-grafico/

Esherick, J. W. (2006). *The Ming dynasty: A brief overview.* Cambridge University Press.

Esposito, J. L. (2004). *Islam: The Straight Path.* Oxford University Press.

Eurocosplay. (10 de Mayo de 2025). *Eurocosplay*. Obtenido de Eurocosplay: https://www.eurocosplay.com/

Everett, H. (1957). *Relative State Formulation of Quantum Mechanics.* . Reviews of Modern Physics.

Fernández, R. (6 de Septiembre de 2023). *Cómo ver Dragon Ball en España: todas las series y películas disponibles y dónde verlas en streaming.* Obtenido de Vida Extra.: https://www.vidaextra.com/guias-y-trucos/como-ver-dragon-ball-espana-todas-series-peliculas-disponible

FICOMIC. (10 de Mayo de 2025). *FICOMIC*. Obtenido de FICOMIC: https://www.mangabarcelona.com

Ficzone. (10 de Mayo de 2025). *Ficzone*. Obtenido de Ficzone: https://www.ficzone.com/

Fine, G. (1999). *Plato on Knowledge and Forms: Selected Essays.* Clarendon Press.

Flint, V. I. (1998). *The Rise of Magic in Early Medieval Europe.* Princeton University Press.

Flores, P. V. (2023). *Son Goku made in Spain.* Plan B Publicaciones S.L.

Fonstad, K. W. (1981). *The atlas of Middle-earth.* Houghton Mifflin.

ForgottenRelics (Dirección). (2022). *Cómo se hizo Dragon Ball Z: El proceso de animación* [Película].

Fowler, M. (2002). *World Religions: An Introduction for Students.* Routledge.

Frayling, C. (2005). *Mad, bad and dangerous? The scientist and the cinema.* . Reaktion Books.

Freud, S. (2011). *El malestar en la cultura.* Editorial Alianza.

Friday, K. (1997). *Legacies of the Sword: The Kashima-Shinryu and Samurai Martial Culture.* University of Hawai'i Press.

Friedkin, W. (Dirección). (1973). *The Exorcist* [Película].

Fromm, E. (2014). *El corazón del hombre: Su potencia para el bien y el mal* . Paidós.

Fuentes, L. &. (2024). *La gran guía del manga: Historia, personajes, autores y series de la A a la Z.* La Esfera de los Libros.

Funakoshi, G. (1975). *Karate-Do: My Way of Life.* Kodansha International.

Gamepolis. (10 de Mayo de 2025). *Gamepolis*. Obtenido de Gamepolis: https://fycma.com/evento/gamepolis-2023/

Gatón, E. P.-W. (2024). *Hsi-you Chi.* Ediciones Siruela. .

Geertz, C. (2000). *La interpretación de las culturas.* Editorial Gedisa.

Genette, G. (1982). *Palimpsestos: La literatura en segundo grado.* Taurus.

Ginzburg, C. (1966). *Los benandanti: Brujería y cultos agrarios entre los siglos XVI y XVII.* Siglo XXI.

Gita, B. (2008). *El Bhagavad Guita.* Editorial Kier.

Glassé, C. (2001). *The Concise Encyclopedia of Islam.* HarperCollins.

Gleick, J. (2016). *Time Travel: A History.* Pantheon Books. .

Gödel, K. (1949). *An Example of a New Type of Cosmological Solutions of Einstein's Field Equations of Gravitation.* Reviews of Modern Physics.

Gomez, L. O. (1996). *The Land of Bliss: The Paradise of the Buddha of Measureless Light.* University of Hawai'i Press.

Gongbonk. (22 de 2 de 2023). *Manga Mania: The Top Manga Publishers in the US.* Obtenido de GONKBONK.: https://gonkbonk.com/articles/top-manga-publishers-in-us

Goodman, F. D. (1988). *How About Demons?: Possession and Exorcism in the Modern World.* Indiana University Press.

Graham, A. C. (2001). *The book of five rings: The classic text of strategy.* Shambhala Publications.

Green, T. A. (2003). *Martial Arts of the World: An Encyclopedia of History and Innovation.* ABC-CLIO.

Greene, B. (1999). *The Elegant Universe.* W.W. Norton & Company.

Greene, B. (2004). *The Fabric of the Cosmos: Space, Time, and the Texture of Reality.* Vintage Books. .

Griffith, P. (1995). *The Viking art of war.* Greenhill Books.

Guthrie, W. K. (1971). *The Presocratic Philosophers: A Critical History with a Selection of Texts.* Cambridge University Press.

Haleem, M. A. (2008). *The Qur'an: A New Translation.* Oxford University Press.

Hall, D. (1997). *Encyclopedia of Japanese Martial Arts.* Kodansha International.

Hammadi, N. (2005). *Textos gnósticos.* Editorial Trotta.

Harlock, J. D. (2023). 'Dragon Ball' to Soto Zen. *Tricycle: The Buddhist Review.*, 23-29.

Hegel, G. (2001). *Filosofía del derecho.* Ediciones Istmo.

Heidegger, M. (1997). *Ser y Tiempo.* Fondo de Cultura Económica.

Heidegger, M. (2000). *Nietzsche (Vols. I y II).* Editorial Trotta.

Hijazi, Y. (21 de Septiembre de 2024). *Where to find the best Dragon Ball merchandise in Japan. Medium.* Obtenido de Medium.com: https://medium.com/@yaseenhijazi/where-to-find-the-best-dragon-ball-merchandise-in-japan-289835ca6c70

Hipona, A. d. (2008). *La Ciudad de Dios.* Akal.

Hipona, S. A. (1994). *Confesiones.* Alianza.

Hobbes, T. (2004). *Leviatán.* Fondo de Cultura Económica.

Hoffer, E. (2010). *El verdadero creyente: Sobre la naturaleza de los movimientos de masas* . Editorial Debate.

Holland, N. N. (2009). *Literature and the brain.* PsyArt Foundation.

Horkheimer, M. &. (1944). *Dialéctica de la Ilustración.* Trotta.

Huarpe., D. (20 de Noviembre de 2019). *Dragon Ball, el fenómeno nipón que pasa por generaciones cumple 35 años*. Obtenido de Diario Huarpe: https://www.diariohuarpe.com/nota/dragon-ball-el-fenomeno-nipon-que-pasa-por-generaciones-cumple-35-anos-2019112010410

Hume, R. E. (1921). *The Thirteen Principal Upanishads.* Oxford University Press.

Hutcheon, L. (2013). *A theory of adaptation.* Routledge.

Iglesias, J. (2023). *Dragonball Forever: De la saga de los androides hasta Bu.* Plan B Publicaciones S.L.

Iglesias, J. (2024). *¡Luz, fuego... y acción!* Plan B Publicaciones S.L.

Im Bang, &. Y. (2017). *Fábulas y leyendas de Corea.* Quaterni.

Imamura, T. (Dirección). (1994). *Go! Go! Ackman* [Película].

Infobae. (8 de Marzo de 2024). *"Goku y el Dragón Mágico", esta fue la primera vez que se transmitió Dragon Ball en Colombia.* Obtenido de Infobae: https://www.infobae.com/colombia/2024/03/08/tras-la-muerte-de-akira-koriyama-goku-y-el-dr

Jaeger, W. (1986). *Paideia: los ideales de la cultura griega.* Fondo de Cultura Económica.

Japan Expo Paris. (10 de Mayo de 2025). *Japan Expo Paris*. Obtenido de Japan Expo Paris: https://www.japan-expo-paris.com

Japan Weekend Madrid. (5 de Mayo de 2025). *Japan Weekend Madrid*. Obtenido de Japan Weekend: https://www.japanweekend.com/madrid

Jaspers, K. (1949). *Vom Ursprung und Ziel der Geschichte (El origen y meta de la historia).* Artemis.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide.* New York University Press.

Josh, A. (2024). *Biography of Akira Toriyama: The Man Behind The Manga Empire.* Amazon Kindle.

Julian, J. (2017). *Dragon Ball and the philosophy of self-transcendence.* Journal of Popular Culture.

Jung, C. G. (1959). *The archetypes and the collective unconscious.* Princeton University Press.

Jung, C. G. (2011). *El hombre y sus símbolos.* Ediciones Obelisco.

JW, A. (10 de Mayo de 2025). *Alicante JW*. Obtenido de Alicante JW: https://www.japanweekend.com/alicante/

JW, B. (10 de Mayo de 2025). *Bilbao JW*. Obtenido de Bilbao JW: https://www.japanweekend.com/bilbao/

Kaku, M. (2008). *Physics of the Impossible.* Doubleday.

Kaminishi, Y. (2004). *Shinto and the Samurai: The Spiritual Roots of the Warrior Class.* Tuttle Publishing.

Kang, G. (2011). *Wudang Martial Arts: The Heritage and Tradition of Internal Martial Arts.* Wudang Press.

Kant, I. (2007). *La religión dentro de los límites de la mera razón.* Alianza Editorial.

Kant, I. (2016). *Fundamentación de la metafísica de las costumbres.* Austral.

Kapell, M. W. (2013). *ime Travel in Popular Media: Essays on Film, Television, Literature and Video Games.* McFarland.

Kaplan, J. (2010). *Anime and Philosophy: Wide Eyed Wonder.* Open Court.

Kasulis, T. P. (1981). *Zen action, Zen person.* University of Hawaii Press.

Kelly, J. N. (1977). *Early Christian Doctrines.* Harper & Row.

Kennedy, B. &. (2005). *Chinese Martial Arts Training Manuals: A Historical Survey.* Blue Snake Books.

Khalil, A. (2017). *Islam and the Fate of Others: The Salvation Question.* Oxford University Press.

Kierkegaard, S. (1994). *Temor y temblor.* Rialp.

Kierkegaard, S. (2013). *El concepto de la angustia.* Ediciones Sígueme.

Kim, S.-H. (1982). *Korean Shamanism: Its Components, Structure, and Function.* Jimoondang Publishing Company.



Kimlinger, C. (17 de Agosto de 2008). *Cowa! GN – Review.* Obtenido de Anime News Network.: https://www.animenewsnetwork.com/review/cowa/gn

Kirk, G. S. (1983). *he Presocratic Philosophers.* Cambridge University Press.

Kirk, G. S. (2002). *Los presocráticos.* Fondo de Cultura Económica.

Kitagawa, J. (1987). *On Understanding Japanese Religion.* Princeton University Press.

Kodansha. (13 de Marzo de 2023). *【Visita a fábrica】¡Nos infiltramos en el lugar donde se imprime la Shonen Jump! [Video]. YouTube.* Obtenido de Kodansha: https://www.youtube.com/watch?v=I4RB-hbj9Xk

Kohlberg, L. (1981). *The philosophy of moral development: Moral stages and the idea of justice (Vol. 1).* Harper & Row.

Kohn, L. (2000). *aoism and Chinese Culture.* Three Pines Press.

Komjathy, L. (2013). *The Daoist Tradition: An Introduction.* Bloomsbury.

Koyama, T. &. ((1994–1996)). *Dr. Slump Returns, But Only For a Little While.* Shueisha.

Kristeva, J. (1969). *Semeiotiké: Recherches pour une sémanalyse.* Seuil.

Kusunoki, M. (2006). *Kusunoki Masashige: The Samurai of the Minatogawa Battle.* Kodansha.

LaFleur, W. R. (1986). *The Karma of Words: Buddhism and the Literary Arts in Medieval Japan.* University of California Press.

Lam, K. S. (1993). *Hung Gar Kung Fu: Chinese Art of Self-Defense.* Unique Publications.

Lao-Tsé. (2014). *Tao Te Ching.* Ed. Siruela.

Le Monde. (15 de Marzo de 2024). *Manga dans « Le Monde », de fast-food de la littérature nipponne à passion française.* Obtenido de Le Monde: https://www.lemonde.fr/m-le-mag/article/2024/03/15/manga-dans-le-monde-de-fast-food-de-la-litterature-nipponne-a-passion-francai

Leibniz. (1982). *Monadología.* Tecnos.

Lewis, D. (1976). The paradoxes of time travel. *American Philosophical Quarterly, 13(2)*, 145–152.

Lindsay, D. (2000). *The Dynamic Sphere: Aikido as a Martial Art.* Tuttle Publishing.

Littleton, C. S. (2002). *Mythology: The illustrated anthology of world myth and storytelling.* Duncan Baird Publishers.

López Quintás, A. (1997). *La manipulación del hombre a través del lenguaje.* Ediciones Palabra.

Lorge, P. A. (2012). *Chinese Martial Arts: From Antiquity to the Twenty-First Century.* Cambridge University Press.

Lyon, I. d. (2006). *Contra las Herejías.* Ediciones Cristiandad.

Macias, P. (2016). The Impact of Dragon Ball in Global Pop Culture. *Animation Studies Journal*, 34-45.

Mancho, C. &. (2012). *Historia del Arte Medieval.* UV.

Mangafest Sevilla. (10 de Mayo de 2025). *Mangafest Sevilla*. Obtenido de Mangafest Sevilla: https://mangafest.es/sevilla/deluxe/2025/

Maquiavelo, N. (2010). *El Príncipe.* Ediciones Akal.

Martín, J. (18 de Febrero de 2019). *Esta moto eléctrica de 'Bola de Dragón' es real y la ha creado una empresa española*. Obtenido de Motorpasión Moto: https://www.motorpasionmoto.com/cinetv/alucina-esta-moto-electrica-bola-dragon-real-ha-creado-empresa-espanola

Martínez, M. &. (2017). *Luz, fuego, destrucción. La gran aventura de Dragon Ball (I).* Diábolo Ediciones.

Martínez, M. &. (2017). *Luz, fuego, destrucción. La gran aventura de Dragon Ball (II).* Diábolo Ediciones.

Marx, K. (2005). *El capital. Crítica de la economía política.* Siglo XXI Editores.

McCloud, S. (1993). *Understanding comics: The invisible art.* HarperCollins.

McCullough, H. C. (1988). *The Tale of the Heike.* Stanford University Press.

Menkes, D. (2012). La cultura juvenil otaku: expresión de la posmodernidad. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 10(1),*, 51–62.

Merino, N. (24 de Julio de 2022). *¡Kame Hame Ha! La última locura de Ganesha Custom es esta Honda Monkey 125 inspirada en Dragon Ball*. Obtenido de Autofácil: https://www.autofacil.es/motos/kame-hame-ha-honda-monkey-125-dragon-ball/422086.html

Merton, R. K. (1948). *The self-fulfilling prophecy.* Antioch Review.

Mitchell, W. J. (2005). *Iconology: Image, Text, Ideology.* University of Chicago Press.

Mohamad Noor, N. (2022). Rise Of East Asian Media Connection: Japanese And Korean Cultural Globalisation Through Media. *Journal of Contemporary Islamic Communication and Media*, 1-12.

Molina-Gavilán, G. (2006). Mitos y realidades en Dragon Ball. *En Mitología y Cultura Popular: Reflexiones Contemporáneas,* , 57-68.

Monleon., F. (7 de Febrero de 2025). *Guía Completa de Cómics y Colecciones de Dragon Ball.* . Obtenido de El Monkiki: https://the-monkiki.es/guia-completa-de-comics-y-colecciones-de-dragon-ball

Musashi, M. (2002). *El libro de los cinco anillos.* Editorial Edaf.

Nahin, P. J. (1999). *Time Machines: Time Travel in Physics, Metaphysics, and Science Fiction.* Springer.

Napier, S. J. (2005). *Anime from Akira to Howl's Moving Castle: Experiencing Contemporary Japanese Animation.* Palgrave Macmillan.

Naschy, P. (2000). *Memoirs of a wolfman.* Midnight Marquee Press.

Nasr, S. H. (2002). *The Heart of Islam: Enduring Values for Humanity.* HarperOne.

Nasr, S. H. (2007). *Islamic Science: An Illustrated Study.* World Wisdom.

Nelson, J. K. (2000). *Enduring Identities: The Guise of Shinto in Contemporary Japan.* University of Hawaii Press.

New York Post. (6 de Diciembre de 1999). *Enter the 'Dragon'; Cartoon Net Has a New No. 1 Show.* Obtenido de New York Post: https://nypost.com/1999/12/06/enter-the-dragon-cartoon-net-has-a-new-no-1-show/

Nguyen, D.-H. (1996). *Vietnamese Tradition on Trial, 1920–1945.* University of California Press.

Niebur, M. (2017). The Evolution of Energy and Power in Dragon Ball Z and Super. *Journal of Anime and Manga Studies, 3*, 78-90.

Nietzsche, F. (2006). *La voluntad de poder.* Ediciones Orbis.

Nietzsche, F. (2008). *La gaya ciencia* . Alianza Editorial.

Nietzsche, F. (2011). *La genealogía de la moral.* Alianza Editorial.

Nietzsche, F. (2014). *Así habló Zaratustra.* Alianza Editorial.

Nietzsche, F. (2015). *Más allá del bien y del mal.* Alianza Editorial.

Nisa, G. d. (2008). *La Vida de Moisés.* Editorial Sígueme.

Nitobe, I. (2021). *Bushido: The Soul of Japan.* Dojo Ediciones / Distribuciones Alfaomega.

Núñez, F. (2007). *Ocio y vida cotidiana en el mundo hispánico en la Edad Moderna.* Universidad de Sevilla.

O'Flaherty, W. D. (1981). *The Rig Veda: An Anthology.* Penguin Classics.

Olivelle, P. (1998). *Upanishads.* Oxford University Press.

Ōno, S. (1993). *The Kojiki: Records of Ancient Matters.* Tuttle Publishing.

Onuma, H. (1993). *Kyudo: The Essence and Practice of Japanese Archery.* Kodansha International.

Orígenes. (2011). *De Principiis.* Editorial Sígueme.

Ozaki, Y. T. (2016). *Japanese Fairy Tales.* Quaterni.

Ozawa, K. (1997). *Kendo: The Definitive Guide.* Kodansha International.

Padula, D. ((2012–2019)). *The Dao of Dragon Ball.* Derek Padula.

Padula, D. (2012). *Dragon Ball Z: "It's Over 9,000!" When Worldviews Collide.* Derek Padula.

Padula, D. (2016). *Dragon Ball Culture Volume 1: Origin.* Derek Padula.

Padula, D. (2016). *Dragon Ball Culture Volume 2: Adventure.* Derek Padula.

Padula, D. (2016). *Dragon Ball Culture Volume 3: Battle.* Derek Padula.

Padula, D. (2016). *Dragon Soul: 30 Years of Dragon Ball Fandom.* Derek Padula.

Padula, D. (2017). *Dragon Ball Culture Volume 4: Westward.* Derek Padula.

Padula, D. (2017). *Dragon Ball Culture Volume 5: Demons.* Derek Padula.

Padula, D. (2018). *Dragon Ball Culture Volume 6: Gods.* Derek Padula.

Padula, D. (2023). *Dragon Ball Culture Volume 7.* Derek Padula.

Pagels, E. (1979). *The Gnostic Gospels.* Random House.

Palmer, M. (1997). *The Book of Chinese Beliefs.* Arrow Books.

Panofsky, E. (1985). *Estudios sobre iconología.* Ediciones Alianza.

Pappas, N. (2005). *The mythology of Dragon Ball Z.* University Press.

Parini, I. (2012). Censorship of Anime in Italian Distribution. . *Meta: Journal des traducteurs, 57(2),*, 325–342.

Pelikan, J. (1996). *La tradición cristiana. Vol. 1: El desarrollo de la doctrina (100–600).* Ediciones Cristiandad.

Philippi, D. L. (2015). *Kojiki: Records of Ancient Matters.* Princeton University Press.

Picken, S. D. (2004). *Shinto: Japan's Spiritual Roots.* Tuttle Publishing.

Pitman, N. (2016). *Fábulas y leyendas de China.* Quaterni.

Platón. (1992). *Fedón.* Alianza Editorial.

Platón. (2021). *La República.* Gredos.

Ponsonby-Fane, R. A. (1953). *Studies in Shinto and Shrines.* Ponsonby Memorial Society.

Pranin, S. (1996). *History and Techniques of Aikijujutsu.* Aikido Journal.

Price, N. (2019). *The Viking way: Magic and mind in late Iron Age Scandinavia.* Oxbow Books.

Quine, W. V. (1960). *Word and Object.* MIT Press.

Radhakrishnan, S. (1995). *Indian Philosophy: Volume 1.* Oxford University Press.

Radhakrishnan, S. (2009). *The Bhagavad Gita.* HarperCollins.

Rahula, W. (1974). *What the Buddha Taught.* Grove Press.

Ramachandran, V. S. (1999). The science of art: A neurological theory of aesthetic experience. *Journal of Consciousness Studies, 6(6–7)*, 15–51.

Ramírez Jurado, V. (2018). *Dragon Ball. Fenómeno social.* Plan B Publicaciones S.L.

Ratzinger, J. (1988). *Eschatology: Death and Eternal Life.* Catholic University of America Press.

Reale, G. (1987). *Historia del pensamiento filosófico y científico.* Herder.

Reddit. (23 de Junio de 2023). *¿Podría Dragon Ball Z volver a la televisión en Finlandia?.* Obtenido de Reddit: https://www.reddit.com/r/Finland/comments/1d3dp8y/could_dragon_ball_z_return_to_tv_in_finland/

Redondo, D. (1 de Mayo de 2015). *'Dragon Ball', una serie de acentos y censuras en España.* Obtenido de Cadena SER: https://cadenaser.com/ser/2015/05/01/television/1430446368_183543.html

Reginster, B. (2006). *The affirmation of life: Nietzsche on overcoming nihilism.* Harvard University Press.

RegularCapital. (23 de 11 de 2013). *History Of Toonami In The UK. RegularCapital – Audiovisual Research.* . Obtenido de Regular Capital: https://regularcapital-audiovisual-research.fandom.com/wiki/History_Of_Toonami_In_The_UK

Reider, N. (2010). *Japanese Demon Lore: Oni, from Ancient Times to the Present.* Utah State University Press.

Repp, M. (2016). *Buddhist Elements in the Dragon Ball Series.* Journal of Asian Studies.

Robbins, R. H. (1959). *The encyclopedia of witchcraft and demonology.* Crown Publishers.

Robinet, I. (1997). *Taoism: Growth of a Religion.* Stanford University Press.

Rosen, S. (1969). *Nihilism: A philosophical essay.* Yale University Press.

Rosenthal, R. &. (1968). *Pygmalion in the classroom: Teacher expectation and pupils' intellectual development.* Holt, Rinehart & Winston.

RPP Noticias. (6 de Diciembre de 2018). *Dragon Ball en el tiempo: Así cambió la apariencia de Gokú con cada uno de sus artistas.* Obtenido de RPP Noticias.: https://rpp.pe/cultura/asiapop/dragon-ball-en-el-tiempo-asi-cambio-la-apariencia-de-goku-con-cada-uno-de-sus-artistas-noticia-11

Rubio, C. (2022). *Los mitos de Japón.* Alianza Editorial.

Rubio, N. &. (2021). *Kame Hame Ha! La guía definitiva de Dragon Ball. Volumen 1.* Diábolo Ediciones.

Rubio, N. &. (2022). *Kame Hame Ha! La guía definitiva de Dragon Ball. Volumen 2.* Diábolo Ediciones.

Ruh, B. (2019). *Stray Dog of Anime: The Films of Mamoru Oshii.* University of Minnesota Press.

Sakurai, T. (2018). *Cómo se hace la Jump.* Norma Editorial.

Salón del Cómic de Valencia. (10 de Mayo de 2025). *Salón del Cómic Valencia*. Obtenido de Salón del Cómic Valencia: https://www.saloncomicvalencia.com/

Sánchez-Migallón Jiménez, A. (9 de Diciembre de 2023). *Aquí el reportaje de Canal Sur que demuestra, una vez más, que fue la primera cadena de España en emitir Dragon Ball, un lejano 2 de marzo de 1989.* Obtenido de X: https://x.com/MrKaytos/status/1733488630482489509

Sánchez-Migallón, A. &. (2018). *Dragon Ball Dai Budokai: La historia de los videojuegos de Goku.* Edaf.

Sartre, J. (1999). *El Ser y la Nada.* Alianza Editorial.

Schrader, P. (2000). *Notes on Exorcist Sound Design.* Film Quarterly.

Schwarz, K.-S. (1 de 10 de 2021). *Carlsen Verlag: Manga is growing in Germany, and we still see a lot of potential. J-BIG – Japan Business in Germany.* Obtenido de J-BIG: https://www.j-big.de/en/carlsen-verlag-manga-is-growing-in-germany-and-we-still-see-a-lot-of-potentia

Scolari, C. A. (2016). Narrativas transmedia y contenidos generados por los usuarios: El caso de los crossovers. *Comunicación y Sociedad 26(2)*, 1-18.

SCZ. (10 de Mayo de 2025). *SCZ*. Obtenido de SCZ: https://saloncomiczaragoza.com/

Shahar, M. (2008). *The Shaolin Monastery: History, Religion, and the Chinese Martial Arts.* University of Hawai'i Press.

Shankara. (1995). *Crest-Jewel of Discrimination (Vivekachudamani).* Vedanta Press.

ShenronZ, &. S. (2024). *La leyenda de Dragon Ball.* Plan B Publicaciones S.L.

Shiru, C. &. (2019). *101 Cuentos clásicos de China.* Editorial EDAF.

Shueisha. (1995). *Daizenshū 2: Story Guide.* Planeta Comics.

Shueisha. (1996). *Dragon Ball Daizenshuu 7: Diccionario de Dragon Ball.* Planeta Comics.

Shueisha. (2016). *Jump Ryu! #1: Akira Toriyama Edition.* Planeta Comics.

Shueisha. (2018). *Dragon Ball: A Visual History.* Planeta Comics.

Sidky, H. (1997). *Witchcraft, lycanthropy, drugs, and disease: An anthropological study of the European witch-hunts.* Peter Lang Inc.

Sidky, H. (2021). *Lycanthropy in Byzantine and Medieval Europe: Werewolves, shape-shifters, and raging berserkers.* Peter Lang Inc.

Smart, N. (1996). *Dimensions of the Sacred: An Anatomy of the World's Beliefs.* University of California Press.

Smith, A. O. ((2005–2009)). *Dr. Slump [Traducción al inglés, 18 volúmenes].* Viz Media.

Smith, H. (2009). *The World's Religions.* HarperOne.

Smith, R. W. (1999). *Chinese Boxing: Masters and Methods.* North Atlantic Books.

Snell, B. (1982). *The Discovery of the Mind: The Greek Origins of European Thought.* Nueva York: Dover Publications.

Sparrow, A. E. (24 de Junio de 2008). *IGN.* Obtenido de IGN Articles: https://www.ign.com/articles/2008/06/24/cowa-review

Spence, J. D. (1990). *The Search for Modern China.* W. W. Norton & Company.

Spencer, H. (2005). *El individuo contra el Estado.* Fondo de Cultura Económica.

Spinoza. (1997). *Ética.* Alianza Editorial.

Stevens, J. (2013). *The Way of Judo: A Portrait of Jigoro Kano and His Students.* Shambhala.

Strong, J. S. (2007). *The Legend of King Aśoka: A Study and Translation of the Aśokāvadāna.* Princeton University Press.

Summers, M. (2003). *The werewolf in lore and legend.* Dover Publications.

Sun, L. (2003). *Xing Yi Quan Xue: The Study of Form-Mind Boxing.* North Atlantic Books.

Takahashi, A. (Dirección). (2023). *Sand Land* [Película].

Takahashi, A. (Dirección). (2024). *Sand Land: The Series* [Película].

Takahashi, K. (Dirección). ((1981–1986)). *Dr. Slump [Serie de televisión] Toei Animation.* [Película].

Teiser, S. F. (1994). *The Scripture on the Ten Kings and the Making of Purgatory in Medieval Chinese Buddhism.* University of Hawaii Press.

Time, A. B. (1988). *A Brief History of Time.* Bantam Books.

Ting., L. (2008). *Wing Tsun Kuen.* Leung's Publications.

Todorov, T. (1974). *TLa narratología: El análisis estructural del relato.* Siglo XXI Editores.

Toei Animation (Dirección). (1982). *Pink – Water Bandit* [Película].

Tolkien, J. R. (2006). *El hobbit.* Minotauro.

Tolkien, J. R. (2006). *El Señor de los Anillos.* Minotauro.

Tomko, M. (2015). *Beyond the willing suspension of disbelief: Poetic faith from Coleridge to Tolkien.* Bloomsbury Academic.

Torishima, K. (. (1985). Entrevista a Akira Toriyama. *Comic Box, 11*, 34–37.

Torishima, K. (2023). *Dr. Mashirito saikyo manga jutsu.* Editorial Planeta.

Toriyama, A. &. ((2009–2010)). *Jiya.* Shueisha.

Toriyama, A. &. ((2015-presente)). *Dragon Ball Super.* Planeta Comics.

Toriyama, A. &. (1991). *Kochikame, Crossovers Volumen 69.* Shueisha.

Toriyama, A. &. (2006). *Cross Epoch.* Shueisha.

Toriyama, A. &. (2008). *Sachie-chan Good!!* Shueisha.

Toriyama, A. &. (2014). *Katsura & Akira Short Stories.* Shueisha.

Toriyama, A. ((1980–1984)). *Dr. Slump.* Shueisha.

Toriyama, A. ((1982-1984)). *Hetappi Manga Kenkyūjo.* Shueisha.

Toriyama, A. ((1984–1995)). *Dragon Ball.* Planeta Comics.

Toriyama, A. ((1990-1991)). *Cashman, el héroe ahorrador.* Shueisha.

Toriyama, A. ((1992–1993)). *Dub & Peter 1.* Shueisha.

Toriyama, A. ((1993–1994)). *Go! Go! Ackman.* Shueisha.

Toriyama, A. ((1996–1997)). *Tokimecha.* Shueisha.

Toriyama, A. ((1997–1998)). *Cowa!* Shueisha.

Toriyama, A. ((1999-2005).). *Nekomajin.* Shueisha.

Toriyama, A. (1977). *AWAWA World.* Shueisha.

Toriyama, A. (1978). *Mysterious Rain Jack.* Shueisha.

Toriyama, A. (1978). *Wonder Island.* Shueisha.

Toriyama, A. (1979). *Aquí la isla Highlight.* Shueisha.

Toriyama, A. (1979). *Una chica detective: Tomato.* Shueisha.

Toriyama, A. (1979). *Wonder Island 2.* Shueisha.

Toriyama, A. (1981). *Escape.* Shueisha.

Toriyama, A. (1981). *Pola & Roid.* Shueisha.

Toriyama, A. (1982). *Mad Matic.* Shueisha.

Toriyama, A. (1982). *Pink, The Rain Jack Story.* Shueisha.

Toriyama, A. (1983). *Chobit.* Shueisha.

Toriyama, A. (1983). *Dragon Boy.* Shueisha.

Toriyama, A. (1983). *Las aventuras de Tongpoo.* Shueisha.

Toriyama, A. (1986). *Mr. Ho.* Shueisha.

Toriyama, A. (1986). *Weekly Shonen Jump - Enero 1986.* Chiyoda, Tokio: Shueisha.

Toriyama, A. (1987). *El señorito Kennosuke.* Shueisha.

Toriyama, A. (1987). *Lady Red.* Shueisha.

Toriyama, A. (1988). *Mamejiro.* Shueisha.

Toriyama, A. (1988). *Sonchoh.* Shueisha.

Toriyama, A. (1989). *Karamaru.* Shueisha.

Toriyama, A. (1990). *Wolf.* Shueisha.

Toriyama, A. (1990). *Rocky.* Shueisha.

Toriyama, A. (1995). *The world of Akira Toriyama.* Weekly Shōnen Jump.

Toriyama, A. (1996). *Alien - X - Peke.* Shueisha.

Toriyama, A. (1996). Entrevista a Akira Toriyama. *Daizenshū 2: Story Guide. Shueisha.*, (pp. 22–23).

Toriyama, A. (1997). *Majin Mura no Bubul.* Shueisha.

Toriyama, A. (1998). *Kajika.* Shueisha.

Toriyama, A. (1998). *Mahi Mahi.* Shueisha.

Toriyama, A. (2000). *Hyowtam.* Shueisha.

Toriyama, A. (2000). *Sand Land.* Shueisha.

Toriyama, A. (2003). *Entrevista en Dragon Ball: Tenkaichi Densetsu.* Planeta Comics.

Toriyama, A. (2007). *Dr. Mashirito – Abale Chan.* Shueisha.

Toriyama, A. (Dirección). (2007). *Dr. Mashirito and Abale-chan [Cortometraje]* [Película].

Toriyama, A. (2008). *Mankan Senseki 1 y Mankan Senseki 2.* Shueisha.

Toriyama, A. (2009). *Delicious Island's Mr. U.* Shueisha.

Toriyama, A. (2010). *Dragon Ball Forever.* Planeta DeAgostini.

Toriyama, A. (2010). *Dragon Ball Landmark.* Planeta DeAgostini.

Toriyama, A. (2010). *Kintoki.* Shueisha.

Toriyama, A. (2011). *Dragon Ball: Ilustraciones completas.* Editorial Planeta.

Toriyama, A. (2013). *Jaco, el Patrullero Galáctico.* Shueisha.

Toriyama, A. (2014). *Dragon Ball Compendio nº 01/04: Guía de la historia y el mundo.* Planeta Cómic.

Toriyama, A. (2016). *Dragon Ball Compendio nº 02/04: Guía de la historia y el mundo.* Planeta Cómic.

Toriyama, A. (2017). *Dragon Ball Compendio nº 03/04: Guía de la historia y el mundo.* Planeta Cómic.

Toriyama, A. (2018). *Dragon Ball Compendio nº 04/04: Guía de la historia y el mundo.* Planeta Cómic.

Tsunetomo, Y. (2004). *Hagakure: El camino del samurái* . Editorial Kairós.

Tsunoda, R., De Bary, W. T., & Keene, D. (1958). *Sources of Japanese Tradition.* Columbia University Press.

Tyler, R. (2002). *Japanese Tales.* Pantheon Books.

Tzu., S. (2004). *El arte de la guerra.* Editorial Acantilado.

Tzu., S. (2018). *El arte de la guerra* . Dojo Ediciones / Distribuciones Alfaomega.

Ultimatemanga. (10 de Mayo de 2025). *Ultimatemanga* . Obtenido de Ultimatemanga : https://ultimatemanga.es/

Uriondo, M. Á. (1 de Abril de 2018). *Las 35 Grandes Empresas de ficción*. Obtenido de El Español: https://www.elespanol.com/invertia/empresas/20180401/grandes-empresas-ficcion-stark-industries-lidera-hierro/296470357_0.html

Vall-Llobera, O. (1 de Junio de 2019). *IGN*. Obtenido de IGN España: https://es.ign.com/akira-toriyama/150427/news/el-creador-de-dragon-ball-akira-toriyama-es-nombrado-caballero-en-francia

Varios. (2009). *Biblia de Jerusalén.* Desclée de Brouwer.

Varios. (24 de Abril de 2025). *Kanzenshuu.* Obtenido de "Tenkaichi Budokai Overview.": Kanzenshuu.com.

Vaticano. (2007). *La esperanza de salvación para los niños que mueren sin bautismo.* Comisión Teológica Internacional.

Vaticano. (2016). *The Roman Ritual (1614). De Exorcismis et Supplicationibus Quibusdam.* Dibbuks.

Vaticano. (2005). *Compendio del Catecismo de la Iglesia Católica.* Libreria Editrice Vaticana.

W., D. B. (2 de Diciembre de 2022). *Persian dub. Fandom*. Obtenido de DBWP: https://dragonball.fandom.com/wiki/Persian_dub

Walker, B. B. (2023). *Hua Hu Ching: Las enseñanzas desconocidas de Lao Tse.* Editorial EDAF.

Walshe, M. (1995). *The Long Discourses of the Buddha.* Wisdom Publications.

Wan, J. (Dirección). (2013). *The Conjuring* [Película].

Watson, B. (1968). *Chuang Tzu: Basic Writings.* Columbia University Press.

Wells, P. (1998). *La animación: Una historia crítica.* Editorial Akal.

Werner, E. T. (1922). *Myths and Legends of China.* George G. Harrap & Co. .

Wile, D. (1966). *T'ai-chi Touchstones: Yang Family Secret Transmissions.* . Sweet Ch'i Press.

Wile, D. (1996). *Lost T'ai-chi Classics from the Late Ch'ing Dynasty.* State University of New York Press.

Wilson, H. H. (1840). *The Vishnu Purana: A System of Hindu Mythology and Tradition.* 2016: Leopold Classic Library.

Wong, K. S. (2004). *The martial arts of ancient China: The history and evolution of the wushu.* Tuttle Publishing.

Worldcosplaysummit. (10 de Mayo de 2025). *Worldcosplaysummit*. Obtenido de Worldcosplaysummit: https://worldcosplaysummit.jp/en/

Wright, N. (2003). *The Resurrection of the Son of God.* . Fortress Press.

Yang, L. &. (2005). *Handbook of Chinese Mythology.* Oxford University Press.

Zunshine, L. (2006). *Why we read fiction: Theory of mind and the novel.* . Ohio State University Press.

REFERENCIAS INDEXADAS DE IMÁGENES

Nº	DESCRIPCIÓN	REFERENCIA
1	El dragón Shenlong en su primera aparición	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 20 - pág. 78). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
2	Goku y Piccolo en la autoescuela (1)	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 255 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
3	Goku y Piccolo en la autoescuela (2)	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 256 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
4	Autorretrato en caricatura de Toriyama, de espaldas	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
5	Autorretrato en caricatura de Toriyama	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
6	Perro con gorro de aviador y gafas de sol	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
7	Autorretrato en caricatura de Toriyama, como un pájaro	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
8	Autorretrato en caricatura de Toriyama, con máscara	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
9	Autorretrato en caricatura de Toriyama, en bicicleta	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
10	Autorretrato en caricatura de Toriyama, con mascarilla	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
11	Autorretrato en caricatura de Toriyama, en moto	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
12	Caricatura de Sasuke, hijo de Toriyama	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
13	Caricatura de Sasuke y Akira Toriyama	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
14	Fotografía de Sasuke y Akira Toriyama	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
15	Fotografía de Koge, gato de Toriyama	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.

16	Fotografía de Matoroyishika, perro de Toriyama	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
17	Autorretrato en caricatura de Toriyama, de espaldas	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
18	Fotografía de Akira Toriyama de niño	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
19	Autorretrato en caricatura de Toriyama, con mascarilla	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
20	Autorretrato en caricatura de Toriyama, con mascarilla	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
21	Autorretrato en caricatura de Toriyama	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
22	Autorretrato en caricatura de Toriyama	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
23	Autorretrato en caricatura de Toriyama	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
24	Autorretrato en caricatura de Toriyama	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
25	Autorretrato en caricatura de Toriyama, de espaldas	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
26	Autorretrato en caricatura de Toriyama como Toribot	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
27	Caricatura de la familia Toriyama como Toribots	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
28	Autorretrato en caricatura de Toriyama como Toribot	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
29	Caricatura Toriyama como Toribot con sus mascotas	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
30	Autorretrato en caricatura de Toriyama, con mascarilla	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
31	Autorretrato en caricatura de Toriyama, de espaldas	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
32	Autorretrato en caricatura de Toriyama	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
33	Autorretrato en caricatura de Toriyama, de espaldas	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
34	Autorretrato en caricatura de Toriyama como Toribot	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
35	Autorretrato en caricatura de Toriyama	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
36	Autorretrato en caricatura de Toriyama como Toribot	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
37	Autorretrato en caricatura de Toriyama como Toribot	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
38	Autorretrato en caricatura de Toriyama, con máscara	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
39	Autorretrato en caricatura de Toriyama, en bicicleta	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
40	Autorretrato en caricatura de Toriyama como Toribot	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
41	Autorretrato en caricatura de Toriyama	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
42	Autorretrato en caricatura de Toriyama	Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 238-239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
43	Toriyama leyendo en el campo	Bola de Dragón. (2005). Akira Toriyama leyendo en el campo. https://www.boladedragon.com/dragonball/informacion/akiratoriyama_curiosidades.php
44	Portada de AWAWA World	Toriyama, A. (1977). AWAWA World. Shueisha.
45	Portada de Mysterious Rain Jack	Toriyama, A. (1978). Mysterious Rain Jack. Shueisha.
46	Portada de Wonder Island	Toriyama, A. (1978). *Wonder Island*. Shueisha.
47	Portada de Wonder Island 2	Toriyama, A. (1978). *Wonder Island*. Shueisha.
48	Portada de Aquí la isla Highlight	Toriyama, A. (1979). *Aquí la isla Highlight*. Shueisha.
49	Portada de Una chica detective: Tomato	Toriyama, A. (1979). Una chica detective: Tomato. Shueisha.
50	Portada de Escape	Toriyama, A. (1981). *Escape*. Shueisha.
51	Portada de *Mad Matic*	Toriyama, A. (1982). *Mad Matic*. Shueisha.

52	Portada de Pink: The Rainjack Story	Toriyama, A. (1982). Pink, The Rain Jack Story. Shueisha.
53	Portada de Pink: Water Bandit	Toei Animation. (1982). Pink – Water Bandit. Toei Animation.
54	Portada de Las aventuras de Tongpoo	Toriyama, A. (1983). Las aventuras de Tongpoo. Shueisha.
55	Portada de Mr. Ho	Toriyama, A. (1986). Mr. Ho. Shueisha.
56	Portada de Lady Red	Toriyama, A. (1987). Lady Red. Shueisha.
57	Portada de El señorito Kennosuke	Toriyama, A. (1987). El señorito Kennosuke. Shueisha.
58	Portada de El señorito Kennosuke (Anime)	Toei Animation. (1990). El Señorito Kennosuke. Toei Animation.
59	Portada de Sonchoh	Toriyama, A. (1988). *Sonchoh*. Shueisha.
60	Portada de Mamejiro	Toriyama, A. (1988). Mamejiro. Shueisha.
61	Portada de Karamaru	Toriyama, A. (1989). Karamaru. Shueisha.
62	Portada de Wolf	Toriyama, A. (1990). Wolf. Shueisha.
63	Portada de Rocky	Toriyama, A. (1990). Rocky. Shueisha.
64	Portada de Mahi Mahi	Toriyama, A. (1998). Mahi Mahi. Shueisha.
65	Portada de Majin Mura no Bubul	Toriyama, A. (1997). Majin Mura no Bubul. Shueisha.
66	Portada de Hyowtam	Toriyama, A. (2000). Hyowtam. Shueisha.
67	Portada de *Kochikame, Crossovers Volumen 69*	Toriyama, A., & Akimoto, O. (2006). *Kochikame, Crossovers Volumen 69 (1991)*. Shueisha.
68	Portada de *Cross Epoch*	Toriyama, A., & Oda, E. (2006). *Cross Epoch*. Shueisha.
69	Portada de *Dr. Mashirito – Abale Chan*	Toriyama, A. (2007). *Dr. Mashirito – Abale Chan*. Shueisha.
70	Portada de *Sachie-chan Good!!*	Toriyama, A., & Katsura, M. (2008). *Sachie-chan Good!!*. Shueisha.
71	Portada de *Delicious Island's Mr. U*	Toriyama, A. (2009). *Delicious Island's Mr. U*. Shueisha.
72	Ilustración de Necomajin Z	Adaptado de: Toriyama, A. (1999-2005). Nekomajin. Shueisha. (Tapa trasera)
73	Portada de *Kintoki*	Toriyama, A. (2010). *Kintoki*. Shueisha.
74	Portada de *Pola & Roid*	Toriyama, A. (1981). *Pola & Roid*. Shueisha.
75	Pola & Roid corriendo	Adaptado de: Toriyama, A. (1981). *Pola & Roid*. Shueisha. Viñeta reporducida.
76	Portada de *Hetappi Manga Kenkyūjo*	Toriyama, A. (1982-1984). *Hetappi Manga Kenkyūjo*. Shueisha.
77	Portada de *Chobit*	Toriyama, A. (1983). *Chobit*. Shueisha.
78	Portada de *Dragon Boy*	Toriyama, A. (1983). *Dragon Boy*. Shueisha.
79	Portada de *Teatro Manga 1*	Toriyama, A. (1983). *Teatro Manga 1*. Shueisha.
80	Portada de *Teatro Manga 2*	Toriyama, A. (1988). *Teatro Manga 2*. Shueisha.
81	Portada de *Teatro Manga 3*	Toriyama, A. (1997). *Teatro Manga 3*. Shueisha.
82	Portada de *Cashman, el héroe ahorrador*	Toriyama, A. (1990-1991). *Cashman, el héroe ahorrador*. Shueisha.
83	Portada de *Dub & Peter 1*	Toriyama, A. (1992–1993). *Dub & Peter 1*. Shueisha.
84	Portada de *Go! Go! Ackman*	Toriyama, A. (1993–1994). *Go! Go! Ackman*. Shueisha.
85	Portada de *Go! Go! Ackman* [Película corta]	Imamura, T. (Director). (1994). Go! Go! Ackman [Película corta]. V-Jump Festa.
86	Portada de *Go! Go! Ackman* [Game Boy]	Toriyama, A. (Diseñador de personajes). (1994). Go! Go! Ackman [Videojuego]. Bandai.
87	Portada de *Alien - X - Peke*	Toriyama, A. (1996). *Alien - X - Peke*. Shueisha.
88	Portada de la Weekly Shonen Jump con *Tokimecha*	Toriyama, A. (1996–1997). *Tokimecha*. Shueisha.
89	Portada de *Cowa!*	Toriyama, A. (1997–1998). *Cowa!*. Shueisha.
90	Portada de *Kajika*	Toriyama, A. (1998). *Kajika*. Shueisha.
91	Portada de *Nekomajin*	Toriyama, A. (1999-2005). *Nekomajin*. Shueisha.
92	Portada de *Sand Land*	Toriyama, A. (2000). *Sand Land*. Shueisha.
93	Portada de *Sand Land* (Película)	Takahashi, A. (2023). *Sand Land* [Película]. Toei Animation.
94	Portada de *Sand Land (Serie)*	Takahashi, A. (2024). *Sand Land: The Series* [Serie de televisión]. Toei Animation, Disney+.

95	Portada de *Sand Land* (Videojuego)	Toriyama, A. (2000). *Sand Land*. Shueisha. Sand Land (2023). Sand Land [Videojuego]. Bandai Namco.
96	Portada de *Mankan Senseki 1*	Toriyama, A. (2008). *Mankan Senseki 1* y *Mankan Senseki 2*. Shueisha.
97	Portada de *Mankan Senseki 2*	Toriyama, A. (2008). *Mankan Senseki 1* y *Mankan Senseki 2*. Shueisha.
98	Portada de *Jiya*	Toriyama, A., & Katsura, M. (2009–2010). *Jiya*. Shueisha.
99	Portada de *Jaco, el Patrullero Galáctico*	Toriyama, A. (2013). *Jaco, el Patrullero Galáctico*. Shueisha.
100	Portada de *Katsura & Akira Short Stories*	Toriyama, A., & Katsura, M. (2014). *Katsura & Akira Short Stories*. Shueisha.
101	Portada de *Dr. Slump*	Toriyama, A. (1980–1984). *Dr. Slump*. Shueisha.
102	Inicio de Dr. Slump, serie de animación	Captura de: Takahashi, K. (Director). (1981–1986). Dr. Slump [Serie de televisión]. Toei Animation.
103	Portada de *Dr. Slump* 1997	Takahashi, K. (Director). (1997–1999). Dr. Slump [Serie de televisión]. Toei Animation.
104	Portada de *Dr. Slump: Arale-chan no Fuku*	Bandai. (2005). *Dr. Slump: Arale-chan no Fuku* [Videojuego de Nintendo DS]. Bandai.
105	Ilustración de Arale	Toriyama, A. (1980–1984). *Dr. Slump*. Shueisha. Imagen de arte promocional para medios de comunicación.
106	Representación de Sung Wukong	Captura de: Cheang, J. (Director). (2014). *The Monkey King* [Película]. China Film Group Corporation.
106	Representación de Sung Wukong y sus compañeros	Adaptado de la Portada de: Cheang, J. (Director). (2016). *The Monkey King 2* [Película]. China Film Group Corporation.
107	Goku ve por primera vez la luna llena en la serie	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 21 - pág. 99). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
108	Bulma guía a sus amigos hacia Fry-Pan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 7 - pág. 108). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
109	Oolong observa satisfecho las braguitas del deseo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 20 - pág. 86). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
110	Yamcha desenfunda su sable curvo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 8 - pág. 125). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
111	Kami le pide a Goku que se quede con él	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 11 (cap. 164 - pág. 223). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
112	Chichi le pregunta a Goku si le pedirá su mano	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 15 - pág. 13). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
113	Piccolo ataca para acabar con Goku	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 11 (cap. 160 - pág. 159). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
114	Primera interacción del dragón Shenlong	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 20 - pág. 79). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
115	Krilin y Goku se disponen a comenzar su entrenamiento	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 28 - pág. 202). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
116	Puar observa con su catalejo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 7 - pág. 119). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
117	Goku, Krilin, Piccolo y Gohan, como en Viaje Hacia el Oeste	Toriyama, A. (1985). *Dragon Ball* [Manga]. *Weekly Shonen Jump*, 21, 180. Shueisha. 8 de mayo de 1985.
118	Imagen de Inazo Nitobe en su obra Bushido	Nitobe, I. (2007). *Bushido: El espíritu de Japón* (F. P. Rodríguez, Trad.). Editorial Alma. (Trabajo original publicado en 1900).
119	Mutenroshi alecciona a sus alumnos	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 3 (cap. 30 - pág. 7). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
120	Jacki Chun abre los ojos a Tenshinhan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 9 (cap. 124 - pág. 66). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
121	Vegeta se lanza contra Recoome	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 275 - pág. 177). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
122	Nail se dispone a enfrentar a Freezer, aun en inferioridad	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 286 - pág. 94). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
123	Goku perdona a Freezer y le presta energía	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 20 (cap. 327 - pág. 203). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
124	Goku y Gohan, su abuelo, se saludan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 8 (cap. 105 - pág. 8). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
125	Krilin reconoce la cortesía de Gohan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 8 (cap. 105 - pág. 9). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
126	Piccolo responde con sinceridad a Vegeta	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 28 (cap. 467 - pág. 25). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
127	Ginyu libera a Goku en una acción honorable	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 284 - pág. 73). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
128	Ceremonia ritual del seppuku	Utagawa, H. (Artista). (c. 1840). *Oda Nobunaga realizando seppuku* [Impresión de madera]. Museo Nacional de Tokio.
129	Mutenroshi falla en su ejecución del Mafuba	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 10 (cap. 146 - pág. 175). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.

130	Mutenroshi cae muerto tras hacer el Mafuba y fallar	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 10 (cap. 146 - pág. 177). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
131	Vegeta se dispone a sacrificarse para acabar con Bu	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 28 (cap. 467 - pág. 30). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
132	Goku se sacrifica para que Piccolo acabe con Raditz	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 203 - pág. 131). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
133	El Saibaiman explota para matar a Yamcha	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 215 - pág. 57). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
134	Dabra advierte de la lealtad de Bu	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 28 (cap. 464 - pág. 13). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
135	Vegeta pide una cámara gravitatoria para entrenar	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 21 (cap. 336 - pág. 91). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
136	Trunks parte en dos a Freezer	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 21 (cap. 331 - pág. 19). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
137	Yajirobe corta la cola a Vegeta Ozaru	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 235 - pág. 100). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
138	Goku enfrenta a su primer rival	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 3 (cap. 33 - pág. 53). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
139	Krilin se encuentra con sus compañeros de Oorin	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 3 (cap. 33 - pág. 56). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
140	Goku salta sobre su segundo rival	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 3 (cap. 34 - pág. 62). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
141	Krilin se enfrenta a una referencia a Bruce Lee	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 3 (cap. 34 - pág. 64). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
142	Goku combate contra un luchador experto	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 3 (cap. 34 - pág. 69). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
143	Krilin enfrenta un gran oso	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 3 (cap. 34 - pág. 72). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
144	Cuadro de finalistas del 21 Tenkaichi Budokai	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 3 (cap. 35 - pág. 89). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
145	Yamcha ve a Mutenroshi entre el público (Nam)	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 4 (cap. 46 - pág. 25). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
146	Jackie Chun enfrenta a Goku Ozaru	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 4 (cap. 51 - pág. 102). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
147	Jackie Chun vence el torneo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 4 (cap. 54 - pág. 138). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
148	Mutenroshi reprende a sus alumnos	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 4 (cap. 54 - pág. 142). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
149	Goku come y gasta todo el premio	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 4 (cap. 54 - pág. 144). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
150	Goku llega al torneo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 8 (cap. 113 - pág. 130). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
151	Yamcha vence de un solo golpe	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 8 (cap. 114 - pág. 141). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
152	Krilin hace una llave a un enorme rival	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 8 (cap. 114 - pág. 144). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
153	Tenshinhan enfrenta un luchador de sumo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 8 (cap. 114 - pág. 146). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
154	Goku golpea al Rey Chapa	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 8 (cap. 115 - pág. 153). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
155	Yamcha y Krilin luchan contra sus rivales	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 8 (cap. 115 - pág. 163). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
156	Cuadro de finalistas del 22 Tenkaichi Budokai	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 8 (cap. 116 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
157	Tenshinhan vence a Yamcha	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 8 (cap. 118 - pág. 207). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
158	Jackie vuelve humano al Lobo-Hombre	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 8 (cap. 119 - pág. 225). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
159	Krilin vence a Chaos	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 9 (cap. 120 - pág. 28). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
160	Goku vence a Panputt	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 9 (cap. 121 - pág. 40). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
161	Jackie se rinde ante Tenshinhan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 9 (cap. 124 - pág. 73). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
162	Goku vence a Krilin	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 9 (cap. 127 - pág. 114). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
163	Tsuru quiere que su alumno venza a Goku	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 9 (cap. 128 - pág. 123). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.

164	Mutenroshi hace desaparecer a Tsuru	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 9 (cap. 131 - pág. 174). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
165	Los luchadores comentan el torneo tras su fin	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 9 (cap. 134 - pág. 220). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
166	Todos llegan a la entrada del recinto del torneo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 166 - pág. 24). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
167	Tenshinhan pide a Chaoz que arregle el sorteo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 167 - pág. 36). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
168	Goku vence fácilmente al Rey Chapa	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 167 - pág. 41). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
169	Los Guerreros Z vencen sus combates	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 167 - pág. 43). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
170	Tao Pai Pai derrota a Chaoz	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 167 - pág. 45). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
171	Piccolo vence	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 167 - pág. 50). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
172	Goku vence	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 167 - pág. 51). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
173	Tenshinhan vence	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 167 - pág. 52). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
174	Krilin vence	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 167 - pág. 53). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
175	Piccolo y Yamcha vencen	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 167 - pág. 54). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
176	Tao Pai Pai vence	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 167 - pág. 55). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
177	Chichi vence	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 167 - pág. 55). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
178	Shen vence a Yajirobe	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 167 - pág. 58). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
179	Cuadro de finalistas del 23 Tenkaichi Budokai	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 167 - pág. 60). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
180	Tenshinhan vence a Tao Pai Pai	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 170 - pág. 88). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
181	Goku y Chichi se prometen	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 171 - pág. 104). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
182	Krilin se rinde ante Piccolo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 173 - pág. 135). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
183	Shen es golpeado por el Souki Dan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 175 - pág. 162). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
184	Shen vence a Yamcha	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 175 - pág. 163). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
185	Goku esquiva a los cuatro Tenshinhan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 179 - pág. 219). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
186	Goku vence a Tenshinhan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 179 - pág. 224). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
187	Piccolo somete a Shen al Mafuba	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 13 (cap. 181 - pág. 27). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
188	Kami sale del cuerpo de Shen	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 13 (cap. 181 - pág. 28). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
189	Piccolo crece y adopta su forma gigante	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 13 (cap. 187 - pág. 115). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
190	Goku vence el torneo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 13 (cap. 194 - pág. 214). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
191	Vegeta pulveriza la máquina medidora	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 26 (cap. 431 - pág. 161). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
192	Trunks golpea a Satán	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 26 (cap. 436 - pág. 230). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
193	Cuadro de finalistas del 25 Tenkaichi Budokai	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 27 (cap. 438 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
194	Spopovich y Yamu roban la energía a Gohan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 27 (cap. 444 - pág. 106). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
195	Comienza la final del torneo a cinco	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 27 (cap. 452 - pág. 215). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
196	Nº 18 y Mighty Mask luchan en la final	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 28 (cap. 453 - pág. 4). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
197	Nº 18 le recuerda a Satán que pague su deuda	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 28 (cap. 454 - pág. 26). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.

198	Cuadro de finalistas del 28 Tenkaichi Budokai	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 31 (cap. 518 - pág. 207). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
199	Goku y Ub se van volando a entrenar	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 31 (cap. 519 - pág. 226). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
200	Mutenroshi	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 13 - pág. 197). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
201	Jackie Chun explica a Goku su enfrentamiento con Gohan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 4 (cap. 50 - pág. 80). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
202	Ackman	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 7 (cap. 103 - pág. 208). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
203	Mutenroshi explica lo fuerte que es Ackman	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 7 (cap. 104 - pág. 216). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
204	El Rey Chapa	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 167 - pág. 37). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
205	Yamcha explica lo poderoso que es el Rey Chapa	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 8 (cap. 115 - pág. 152). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
206	Panputt	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 9 (cap. 121 - pág. 35). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
207	El presentador del torneo explica quién es Panputt	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 9 (cap. 121 - pág. 32). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
208	Se presenta Mr. Satán como salvador del mundo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 393 - pág. 133). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
209	Satán y Bu planean su estrategia en el torneo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 31 (cap. 518 - pág. 203). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
210	Cell anuncia sus Juegos por TV	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 389 - pág. 69). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
211	Goku y Cell se disponen a pelear	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 397 - pág. 186). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
212	Cell aplasta la cabeza del Nº16	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 407 - pág. 76). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
213	Gohan estalla	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 407 - pág. 77). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
214	Cell es exterminado	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 416 - pág. 205). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
215	Gran Kaio	Captura de: Toei Animation. (1993). *Dragon Ball Z* (Episodios 196–200). Selecta Vision
216	Los cuatro Kaios del Universo 7	Captura de: Toei Animation. (1993). *Dragon Ball Z* (Episodios 196–200). Selecta Vision
217	Luchadores del otro mundo	Captura de: Toei Animation. (1993). *Dragon Ball Z* (Episodios 196–200). Selecta Vision
218	Goku y Paikuhan	Captura de: Toei Animation. (1993). *Dragon Ball Z* (Episodios 196–200). Selecta Vision
219	La familia Money	Captura de: Toei Animation. (1993). *Dragon Ball Z: Los guerreros de plata* [Película de animación]. Selecta Vision
220	Bojack y sus secuaces	Captura de: Toei Animation. (1993). *Dragon Ball Z: Los guerreros de plata* [Película de animación]. Selecta Vision
221	Tenshinhan y Trunks durante el torneo	Captura de: Toei Animation. (1993). *Dragon Ball Z: Los guerreros de plata* [Película de animación]. Selecta Vision
222	Piccolo aparece para salvar el día	Captura de: Toei Animation. (1993). *Dragon Ball Z: Los guerreros de plata* [Película de animación]. Selecta Vision
223	El Imperio de Mifan	Captura de: Toei Animation. (1988). *Dragon Ball: Aventura mística* [Película de animación]. Selecta vision.
224	Escenario de combates de Mifan	Captura de: Toei Animation. (1988). *Dragon Ball: Aventura mística* [Película de animación]. Selecta vision.
225	Escenario de combates del torneo de Champa	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 8 - pág 142) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
226	Goku contra Botamo	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 8 - pág 145) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
227	Goku contra Frost	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 9 - pág 167) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
228	Piccolo contra Frost	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 2 (cap. 10 - pág 25) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
229	Vegeta contra Frost	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 2 (cap. 11 - pág 44) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
230	Vegeta contra Magetta	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 2 (cap. 11 - pág 47) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
231	Vegeta contra Cabba	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 2 (cap. 12 - pág 67) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
232	Vegeta contra Hit	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 2 (cap. 12 - pág 83) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.

233	Goku contra Hit	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 2 (cap. 12 - pág 89) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
234	Monaka contra Hit	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 2 (cap. 13 - pág 124) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
235	Los Dioses y Ángeles se sitúan en las gradas	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 7 (cap. 33 - pág 21) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
236	Guerreros del Universo 7	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 7 (cap. 33 - pág 27) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
237	Batalla campal de los universos	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 7 (cap. 33 - pág 48 y 49) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
238	Guerreros del Universo 11	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 7 (cap. 35 - pág 111) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
239	Hit y Goku contra Jiren	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 7 (cap. 35 - pág 128) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
240	Mutenroshi contra Jiren	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 8 (cap. 39 - pág 130) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
241	Vegeta contra Toppo	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 7 (cap. 36 - pág 148) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
242	Goku contra Jiren	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 8 (cap. 39 - pág 141) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
243	Freezer, Goku y Jiren caen fuera del escenario	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 9 (cap. 42 - pág 74) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
244	El Dragón Supremo restablece a todos los universos	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 9 (cap. 42 - pág 81) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
245	Satán se enfrenta a Majub	Captura de: Toei Animation. (1997). *Dragon Ball GT* (Episodio 41: "¿Quién será el sucesor de Mr. Satán?") Selecta Vision
246	Goku Jr. contra Vegeta Jr.	Captura de: Toei Animation. (1997). *Dragon Ball GT: 100 años después* [Especial de televisión]. Selecta Vision
247	Goku con los Zeno y todos los dioses y ángeles	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 28 - pág 162) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
248	Whis explica la existencia de 12 universos	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 5 - pág 91) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
249	Composición de todos los dioses y ángeles	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 28 - pág 162 y 163) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
250	Ilustración digital de Tori Bot. Fan Art.	Marian Von-Rayntz. (2023). *Toribot en ilustración digital.* [Ilustración digital]. En: https://www.instagram.com/p/CoXq6lVvV4h/
251	Billetes con Tori Bot como imagen	Captura de: Toei Animation. (1992). *Dragon Ball Z* (Episodio 182: "El gran premio de la batalla final"). Selecta Vision
252	Tori Bot	Toriyama, A. (1993). *The Non-Fiction Theater: Me Back Then* (Vol. 6). Shueisha.
253	Tori Bot en una palmera	Captura de: Toei Animation. (1981). *Dr. Slump* (Episodio 3 "La gran aventura del tobogán del tiempo / ¿Qué saldrá del huevo?"). Selecta Vision
254	Cartel de se busca Tori Bot, junto otros fugitivos	Captura de: Toei Animation. (1986). *Dragon Ball* (Episodio 15: "La misteriosa niña Lunch"). Selecta Vision
255	Tori Bot entre el público del Torneo del Más Allá	Captura de: Toei Animation. (1993). *Dragon Ball Z* (Episodios 196–200). Selecta Vision
256	Tori Bot en la pantalla del PC de Gohan	Captura de: Toei Animation. (2008). *Dragon Ball: ¡Hola! ¡Son Goku y sus amigos regresan!* [Película de animación]. Selecta Vision
257	Anuncio de merchandising de Tori Bot	Banpresto. (2014). *Toriyama Robo* [Figura de colección]. Banpresto.
258	Espuma de afeitar que usa Vegeta en Dragon Ball GT	Captura de: Toei Animation. (1996). *Dragon Ball GT* (Episodio 27).
259	Tori Bot Namekiano	Adaptado de: Toriyama, A. (2022). Comentario de Akira Toriyama sobre Dragon Ball Super: Super Hero. Dragon Ball Official Site. https://en.dragon-ball-official.com/news/01_1234.html
260	Zeno Sama	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 2 (cap. 13 - pág 127) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
261	Zeno Sama se va a su casa y todos respiran aliviados	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 2 (cap. 13 - pág 129) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
262	Bills advierte de la llegada de Zeno	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 2 (cap. 13 - pág 126) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
263	Zeno hace desaparecer toda la línea temporal de Trunks	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 26 - pág 74) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
264	Goku le choca la mano a Zeno	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 2 (cap. 13 - pág 128) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
265	Supremos Kaioshin de los 12 universos	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* nº 32. Portada. Planeta Cómic.
266	Kaioshin y Kibito aparecen por primera vez	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 27 (cap. 437 - pág. 9). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.

267	Kibito revela la identidad de Shin	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 27 (cap. 440 - pág. 47). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
268	Piccolo no sale de su asombro al saber de Shin	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 27 (cap. 440 - pág. 48). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
269	Kaio Sama se sorprende, incluso	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 27 (cap. 440 - pág. 49). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
270	Aparece de dentro de Bu el Supremo Kaioshin	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 10 (cap. 48 - pág 187) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
271	Aparece el antepasado Kaioshin	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 29 (cap. 479 - pág. 136). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
272	Goku alaba al anciano Kaioshin	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 492 - pág. 80). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
273	El Anciano Kaaioshin ofrece una bola vidente	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 493 - pág. 95). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
274	Kibitoshin	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 501 - pág. 207). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
275	Tabla de todos los Kaioshin. Elaboración propia.	Imágenes adaptadas de material adicional en: Selecta Visión. (2023). *Dragon Ball Super – Serie Completa: Deluxe Edition (131 episodios) [Blu-ray]*.
276	El Supremo Kaioshin y los cuatro Kaioshin cardinales	Captura de: Toei Animation. (2015, noviembre 29). *Dragon Ball Super* (Ep. 21), "El inicio de la venganza. ¡El ejército de Freezer ataca al Gohan!"
277	Kaioshin del Norte	Adaptado de: Toei Animation. (1996, enero 24). *Dragon Ball Z* (Ep. 277), "Hasta luego, todos... ¡Este es el único camino para vencer a Majin Buu!"
278	Kaioshin del Sur	Adaptado de: Toei Animation. (1996, enero 24). *Dragon Ball Z* (Ep. 277), "Hasta luego, todos... ¡Este es el único camino para vencer a Majin Buu!"
279	Kaioshin del Oeste	Adaptado de: Toei Animation. (1996, enero 24). *Dragon Ball Z* (Ep. 277), "Hasta luego, todos... ¡Este es el único camino para vencer a Majin Buu!"
280	Zamasu	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
281	Kibito	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
282	Kaioshin alternativos	Bandai Namco Entertainment. (2019, 19 de diciembre). ヒーローアバターがパワーアップ！超ゴッドクラスアップ [Imagen promocional]. Super Dragon Ball Heroes. https://www.carddass.com/dbh/sdbh/news/95.php
283	Gran Kaio Sama	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
284	Kaio Sama del Norte	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
285	Goku conoce a Kaio Sama	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 210 - pág. 224). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
286	Kaio Sama se refiere a sí mismo como maestro de chistes	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 210 - pág. 227). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
287	Kaio Sama enseña a Goku su coche	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 211 - pág. 232). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
288	Kaio prepara a Goku con la Genkidama	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 212 - pág. 4). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
289	Kaio Sama prohibe a Goku pelear con Freezer	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 16 (cap. 261 - pág. 221). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
290	Goku lleva a Cell al planeta de Kaio	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 412 - pág. 150). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
291	Yamcha habla con Goku a través de Kaio Sama	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 16 (cap. 261 - pág. 217). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
292	Goku conoce a Bills en el planeta de Kaio	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 2 - pág 26) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
293	Los cuatro Kaios del Universo 7	Captura de: Toei Animation. (1993). *Dragon Ball Z* (Episodios 196–200). Selecta Vision
294	Kaio del Sur	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
295	Kaio del Oeste	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
296	Kaio del Este	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
297	Enma Daioh Sama	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
298	El Gran Rey Enma	Desconocido. (Azuchi-Momoyama, ca. 1573–1600). *El Gran Rey Enma* [Pergamino colgante]. Templo Nagaoka (Templo Chōgaku-ji) – Kamaguchi-yama Chōgaku-ji, de Nara, Japón.
299	Goku se presenta ante Enma con Kami	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 8 (cap. 205 - pág. 152). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
300	Enma da ánimos a Goku	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 31 (cap. 516 - pág. 177). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
301	Kami Sama anterior	Captura de: Toei Animation. (1993). *Dragon Ball Z* (Episodios 125). Selecta Vision
302	Kamis anteriores	Captura de: Toei Animation. (1993). *Dragon Ball Z* (Episodios 125). Selecta Vision

303	Mr. Popo ve al Kami anterior	Captura de: Toei Animation. (1993). *Dragon Ball Z* (Episodios 125). Selecta Vision
304	Los Kamis antiguos atacan al Kami namekiano	Captura de: Toei Animation. (1993). *Dragon Ball Z* (Episodios 125). Selecta Vision
305	El Kami anterior acumula energía para lanzarla	Captura de: Toei Animation. (1993). *Dragon Ball Z* (Episodios 125). Selecta Vision
306	Kami Sama	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
307	Kami aparece por primera vez	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 11 (cap. 164 - pág. 220). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
308	Shen, quien está poseído por Kami, habla con Piccolo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 13 (cap. 180 - pág. 9). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
309	Garlic sostiene a Kami	Captura de: Yamamoto, D. (Director). (1989). Dragon Ball Z: Garlic Jr. Inmortal [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
310	Kami procede a fusionarse con Piccolo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 22 (cap. 360 - pág. 179). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
311	Dende	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
312	Goku va a Nuevo Namek a por un nuevo Kami	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 393 - pág. 130). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
313	Dende bebé	Captura de: Toei Animation. (2025, 28 de febrero). *Dragon Ball Daima: Episodio 20 – "Zenkai"* [Serie de televisión]. Fuji TV.
314	Saichoro	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
315	Freezer visita al Saichoro	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 285 - pág. 88). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
316	Moori	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
317	Moori hereda el cargo de Gran Patriarca	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 20 (cap. 327 - pág. 199). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
318	Mr. Popo	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
319	Mr. Popo repara la maqueta de Shenlong	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 165 - pág. 3). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
320	Imagen del genio o Djinn Div Blanco, derrotado por Rostam	Ferdowsi, A. Q. (ca. 1530). *Rostam derrota al Div Blanco* [Ilustración en miniatura]. En *Shāhnāmeh de Shah Tahmasp* (folio atribuido a Aqa Mirak). Tabriz, Irán: Taller imperial safávida.
321	Goku conversa con Popo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 11 (cap. 164 - pág. 214). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
322	Mr. Popo enfrenta y retiene a Goten y Trunks	Captura de: Toei Animation. (1995, abril 5). *Dragon Ball Z* (Ep. 257) [Serie de televisión]. Selecta Vision
323	Nail	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
324	Freezer y Nail se conocen	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 285 - pág. 85). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
325	Nail despliega su poder	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 286 - pág. 93). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
326	Freezer mide y compara la fuerza de Nail	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 286 - pág. 94). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
327	Dende reconoce a Nail en Piccolo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 20 (cap. 327 - pág. 200). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
328	Kami y Nail indican qué ha de hacer a Piccolo	Captura de: Toei Animation. (2017, diciembre 3). *Dragon Ball Super* (Ep. 118) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
329	Karin	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
330	Goku pregunta por el Ermitaño a Karin	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 88 - pág. 200). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
331	Roshi bebe del agua sagrada	Captura de: Toei Animation. (1988, junio 8). *Dragon Ball* (Ep. 111) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
332	Bora	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
333	Goku, Bora y Upa al pie de la Torre Karin	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 86 - pág. 167). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
334	Dioses de la Destrucción de los 12 universos	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* nº 34. Portada. Planeta Cómic.
335	Bills llega al planeta de Kaio Sama	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 2 - pág 25) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
336	Whis explica el motivo de su llegada a Kaio Sama	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 2 - pág 26) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
337	Shin conversa con Zamasu	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 16 - pág 40) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
338	Shin conversa con Zamasu	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 16 - pág 40) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.

339	El Sumo Sacerdote invita a participar a los Dioses	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 28 - pág 172) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
340	Kitela pregunta sobre las reglas del combate	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 28 - pág 175) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
341	Tabla de todos los Hakaishin. Elaboración propia.	Imágenes adaptadas de material adicional en: Selecta Visión. (2023). *Dragon Ball Super – Serie Completa: Deluxe Edition (131 episodios) [Blu-ray]*.
342	Toppo	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
343	Shandy, Saria y Keisar	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
344	Beavis	Captura de: Toei Animation. (1988, junio 8). *Dragon Ball* (Ep. 115) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
345	Ángeles de los 12 universos	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* nº 33. Portada. Planeta Cómic.
346	Whis y Bills observan el planeta destruido	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 1 - pág 18) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
347	Whis regaña a Goku y Vegeta	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 5 - pág 83) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
348	Bills y Champa luchan y son reducidos por sus ángeles	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 6 - pág 102) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
349	Tabla de todos los Ángeles. Elaboración propia.	Imágenes adaptadas de material adicional en: Selecta Visión. (2023). *Dragon Ball Super – Serie Completa: Deluxe Edition (131 episodios) [Blu-ray]*.
350	Merus	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
351	Daishinkan	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
352	Los Zeno juegan al ajedrez con universos	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 28 - pág 146) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
353	El Daishinkan detiene a Bills y Kitela	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 6 (cap. 29 - pág 20) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
354	El Daishinkan convoca a Dioses y Ángeles	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 28 - pág 158) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
354	Ryujin Suisha	Autor desconocido. (s.f.). *Ryujin Suisha en el Santuario Hakone* [Fotografía]. Santuario Hakone, Motohakone, Hakone, Ashigarashimo, Kanagawa, Japón.
355	La Danza del Dragón	China Family Adventure. (s.f.). Danza del Dragón en el Festival de Primavera [Fotografía]. https://www.china-family-adventure.com/es-danza-del-dragon.html
356	Detalle del Dragón del Templo de Shinagawa	Rod's Shinto. (h. 709 d.C.). Ebara Jinja 荏原神社 | Tokyo, Shinagawa-ku. Recuperado de https://www.rodsshinto.com/13-109-01
357	Shenlong	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
358	Piccolo Daimaoh mata a Shenlong	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 10 (cap. 148 - pág. 199). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
359	Dende explica sobre los deseos	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 393 - pág. 130). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
360	Primera interacción del dragón Shenlong	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 20 - pág. 79). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
361	Porunga	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
362	Moori discute con Freezer	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 16 (cap. 252 - pág. 97). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
363	Dende invoca a Porunga	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 292 - pág. 182). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
364	Porunga aparece ante Gohan, Krilin y Dende	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 292 - pág. 187). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
365	Las Bolas de Dragón de Namek llegan a la Tierra	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 20 (cap. 327 - pág. 199). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
366	Trombo	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
367	Granola invoca a Trombo	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 16 (cap. 69 - pág 50) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
368	Trombo impone sus condiciones	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 16 (cap. 69 - pág 51) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
369	Súper Shenlong	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
370	Súper Dragon Balls	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 6 - pág 116) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
371	Composición de todas las deidades de Dragon Ball	Elaboración propia, con imágenes de: Imágenes adaptadas de material adicional en: Selecta Visión. (2023). Dragon Ball Super – Serie Completa: Deluxe Edition (131 episodios) [Blu-ray]. Y https://es.pinterest.com/
372	La casa de Zeno Sama	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 17 - pág 84) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
373	El Dragón Shenlong es invocado en la Kame House	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 165 - pág. 8). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.

374	Goku meditando sobre el agua en calma	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 17 - pág 77) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
375	Piccolo se sacrifica por Gohan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 222 - pág. 157). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
376	Goku contradice a Gas	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 19 (cap. 84- pág 161) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
377	Whis regaña a Goku y Vegeta	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 5 - pág 83) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
378	Whis anima a Goku a emplear el Ultra Instinto	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 14 (cap. 64 - pág 154) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
379	Dende explica lo que toman los namekianos	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 16 (cap. 259 - pág. 194). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
380	Cell absorbe a un hombre	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 22 (cap. 361 - pág. 192). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
381	Cell muestra su aura de almas absorbidas	Captura de: Toei Animation. (1992, enero 8). *Dragon Ball Z* (Ep. 150) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
382	Gohan ve aumentado su poder por el Saichoro	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 271 - pág. 124). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
383	Krilin nota el aumento de Gohan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 271 - pág. 124). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
384	Goku muestra a Babidi y Bu sus cambios	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 29 (cap. 474 - pág. 68). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
385	El funcionario explica el logro de Enma	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 205 - pág. 156). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
386	Vegeta y Trunks entran en la Sala del Alma y el Tiempo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 22 (cap. 366 - pág. 271). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
387	Gohan desata su potencial	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 203 - pág. 121). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
388	Goku y los Guerreros Z dan con los androides	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 21 (cap. 339 - pág. 129). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
389	Goku y Krilin entrenando con Mutenroshi	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 3 (cap. 32 - pág. 32). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
390	Zeno opina que deben borrar ocho universos	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 28 - pág 148) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
391	Zeno ve molesto el mundo que ha dejado Zamasu	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 26 - pág 71) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
392	El Daishinkan confirma la aclaración de Whis	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 6 (cap. 30 - pág 64) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
393	Goku muestra su transformación con *ki* divino	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 6 (cap. 29 - pág 40) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
394	Zeno advierte de que han cometido un error	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 2 (cap. 13 - pág 127) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
395	Vegeta se intenta anticipar a la búsqueda de las Bolas	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 269 - pág. 100). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
396	Aparece la parte malvada de Bu	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 485 - pág. 210). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
397	Krilin explica en qué consiste la Genki Dama	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 21 (cap. 314 - pág. 13). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
398	Goku explica que es él quien traza su destino	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 228 - pág. 228). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
399	Kiwi mide el nivel de poder de Vegeta	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 249 - pág. 49). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
400	Akman comenta lo fuerte que es Goku	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 7 (cap. 103 - pág. 207). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
401	Goku vuelve con Kami del otro mundo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 220 - pág. 220). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
402	Goku entrena (vivo) en el más allá	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 2 - pág 25) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
403	Goku y Vegeta entrenan en el planeta de Bills	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 5 - pág 75) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
404	Krilin es resucitado	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 21 (cap. 329 - pág. 234). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
405	Trunks encuentra a Gohan asesinado	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 402,50 - pág. 282). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
406	El Ro Kaioshin le da su vida a Goku	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 31 (cap. 500 - pág. 195). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
407	Goku pregunta si puede él lanzar un Kamehameha	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 15 - pág. 3). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.

408	Goku pregunta si puede él lanzar un Kamehameha	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 15 - pág. 4). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
409	Chichi fulmina un dinosaurio con un rayo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 11 - pág. 174). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
410	Roshi lanza un Kamehameha	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 14 - pág. 218). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
411	Vegeta advierte la habilidad de los Guerreros Z con el *ki*	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 214 - pág. 35). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
412	Goku se dispone a lanzar el Kamehameha con el Kaio Ken	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 16 (cap. 231 - pág. 36). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
413	Krilin lanza un Kienzan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 221 - pág. 137). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
414	Vegetto utiliza la espada de *ki*	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 32 (cap. 504 - pág. 24). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
415	Black apuñana con su ki a Gowasu	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 4 (cap. 21 - pág 46) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
416	Freezer emplea la telequinesis con las bolas	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 270 - pág. 207). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
417	Tenshinhan y Chaoz levitan en el torneo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 8 (cap. 119 - pág. 216). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
418	Vegeta vuela a toda velocidad	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 269 - pág. 99). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
419	Vegeta le explica su control del *ki* a Dodoria	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 257 - pág. 162). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
420	Goku se transforma en Super Saiyajin	Adaptado de: Toriyama, A. (1991, marzo 26). *Dragon Ball*, capítulo 318. *Weekly Shōnen Jump*, No. 77. Shueisha. Viñeta reproducida
421	Goku golpea a Vegeta	Adaptado de: Toriyama, A. (1989, julio 11). *Dragon Ball*, capítulo 230: ¡Peligroso Kaiōken x3! *Weekly Shōnen Jump*, N.º 30. Shueisha. Viñeta reproducida
422	El Maestro Mutaito	Captura de: Toei Animation. (1988, octubre 26). *Dragon Ball* (Ep. 129) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
423	Tenshinhan se enfrenta a Trunks	Captura de: Toei Animation. (1993). *Dragon Ball Z: Los guerreros de plata* [Película de animación]. Selecta Vision
424	Vegeta y Kiwi se enfrentan	Captura de: Toei Animation. (1990, febrero 28). Dragon Ball Z (Ep. 45) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
425	Vegeta y Freezer se enfrentan por primera vez	Captura de: Toei Animation. (1990, octubre 17). *Dragon Ball Z* (Ep. 77) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
426	Goku con el Kaio Ken contra Ginyu	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 19 (cap. 285 - pág. 77). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
427	Goku SSJBlue Kaio Ken x10	Captura de: Toei Animation. (2017, marzo 19). *Dragon Ball Super* (Ep. 82) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
428	Goku SSJ Kaio Ken	Captura de: Toei Animation. (1993). *Dragon Ball Z* (Episodios 196–200). Selecta Vision
429	Ginyu prepara su Milky Cannon	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 19 (cap. 284 - pág. 67). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
430	Gohan SSJ2 contra Cell	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 26 (cap. 410 - pág. 109). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
431	Goku SSJ 3 contra Kid Bu	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 32 (cap. 511- pág. 105). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
432	Goku en el Falso SSJ	Captura de: Toei Animation. (1991). *Dragon Ball Z: El Super Guerrero Son Goku*[Película]. Dirigida por Mitsuo Hashimoto. Toei Company.
433	Goku SSJ God	Captura de: Toei Animation. (2017, noviembre 19). *Dragon Ball Super* (Ep. 116) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
434	Goku SSJ God Blue	Captura de: Toei Animation. (2015). *Dragon Ball Z: La resurrección de "F"* [Película]. Dirigida por Tadayoshi Yamamuro. Toei Company. Selecta Vision
435	Goku Black SSJ God Rosé	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 20 - pág 184) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
436	Kale en el SSJ Legendario	Captura de: Toei Animation. (2017, noviembre 19). *Dragon Ball Super* (Ep. 116) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
437	Broly en SSJ Legendario	Captura de: Yamauchi, S. (Director). (1993). *Dragon Ball Z: Estalla el duelo* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
438	Broly Canon en SSJ Legendario	Captura de: Nagamine, T. (Director). (2018). *Dragon Ball Super: Broly* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
439	Piccolo Daimaoh acumulando *ki*	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 11 (cap. 156 - pág. 102). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
440	Nappa Acumulando *ki*	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 217 - pág. 74). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
441	Majin Bu carga su *ki* rosado	Captura de: Toei Animation. (1995, marzo 29). *Dragon Ball Z* (Ep. 256) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
442	Goku Black y su aura negativa	Captura de: Toei Animation. (2016, junio 26). *Dragon Ball Super* (Ep. 50) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision

443	Goku reconoce a Kami en el cuerpo de Shen	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 13 (cap. 180 - pág. 4). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
444	Shen vence a Yamcha	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 175 - pág. 163). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
445	Kami sale del cuerpo de Shen	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 13 (cap. 181 - pág. 28). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
446	Ginyu le cambia el cuerpo a Goku	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 19 (cap. 286 - pág. 102). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
447	Ginyu confirma el cambio	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 19 (cap. 286 - pág. 103). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
448	Ginyu no puede dominar la fuerza de Goku	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 19 (cap. 288 - pág. 132). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
449	Goku se interpone en el cambio, devolviendo los cuerpos	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 19 (cap. 290 - pág. 150). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
450	Goku lanza una rana a la técnica de cambio de Ginyu	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 19 (cap. 290 - pág. 155). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
451	El cuerpo de Ginyu pertenece a una rana	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 19 (cap. 290 - pág. 157). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
452	Goku señala a la rana como Ginyu	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 19 (cap. 290 - pág. 158). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
453	Ginyu cambia de cuerpo con Bulma	Capturas de: Toei Animation. (1991, mayo 8). *Dragon Ball Z* (Ep. 89) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
454	Ginyu intenta cambiar el cuerpo con Piccolo	Capturas de: Toei Animation. (1991, mayo 15). *Dragon Ball Z* (Ep. 91) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
455	Bulma coge a Ginyu por la cola (de rana)	Capturas de: Toei Animation. (1991, mayo 15). *Dragon Ball Z* (Ep. 91) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
456	Ginyu cambia el cuerpo con Tagoma	Captura de: Toei Animation. (2015). *Dragon Ball Z: La resurrección de "F"* [Película]. Dirigida por Tadayoshi Yamamuro. Toei Company. Selecta Vision
457	Ginyu se presenta ante Freezer	Captura de: Toei Animation. (2015). *Dragon Ball Z: La resurrección de "F"* [Película]. Dirigida por Tadayoshi Yamamuro. Toei Company. Selecta Vision
458	Vegeta acaba con Ginyu	Captura de: Toei Animation. (2015). *Dragon Ball Z: La resurrección de "F"* [Película]. Dirigida por Tadayoshi Yamamuro. Toei Company. Selecta Vision
459	Babidi trata de controlar a Vegeta	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 29 (cap. 456 - pág. 45). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
460	Vegeta despliega todo su poder	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 29 (cap. 456 - pág. 46). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
461	Vegeta es manuipulado por Babidi	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 29 (cap. 456 - pág. 47). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
462	Zamasu intercambia su cuerpo con Goku	Captura de: Toei Animation. (2016, octubre 9). *Dragon Ball Super* (Ep. 61) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
463	Zamasu pregunta por las Super Bolas de Dragón	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 18 - pág 97) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
464	Black repasa la situación de los Diose	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 16 - pág 28) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
465	Baby en la incubadora	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.
466	Primer plano de Baby	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.
467	Vegeta Babty con Bulma	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.
468	En el camino se le la casa de la Princesa Serpiente	Captura de: Toei Animation. (1989, agosto 2). *Dragon Ball Z* (Ep. 14) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
469	La Princesa Serpiente y dos sirvientes	Captura de: Toei Animation. (1989, agosto 2). *Dragon Ball Z* (Ep. 14) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
470	Goku come en el palacio de la Serpiente	Captura de: Toei Animation. (1989, agosto 2). *Dragon Ball Z* (Ep. 14) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
471	Goku desnudo después de tomar un baño	Captura de: Toei Animation. (1989, agosto 2). *Dragon Ball Z* (Ep. 14) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
472	La Princesa Serpiente provoca a Goku	Captura de: Toei Animation. (1989, agosto 2). *Dragon Ball Z* (Ep. 14) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
473	La serpiente persigue a Goku	Captura de: Toei Animation. (1989, agosto 2). *Dragon Ball Z* (Ep. 14) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
474	Se ve la cafetería del limbo	Captura de: Toei Animation. (1989, junio 21). *Dragon Ball Z* (Ep. 8) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
475	Baba toma nota de la indicación del funcionario	Captura de: Toei Animation. (1989, junio 21). *Dragon Ball Z* (Ep. 8) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
476	Espíritus varios en la cafetería	Captura de: Toei Animation. (1989, junio 21). *Dragon Ball Z* (Ep. 8) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
477	Espíritus varios en la cafetería	Captura de: Toei Animation. (1989, junio 21). *Dragon Ball Z* (Ep. 8) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision

478	Espíritus varios en la cafetería	Captura de: Toei Animation. (1989, junio 21). *Dragon Ball Z* (Ep. 8) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
479	Se ve un camino hacia el más allá	Captura de: Toei Animation. (1989, abril 12). *Dragon Ball* (Ep. 152) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
480	Puerta del Horno Mágico	Captura de: Toei Animation. (1989, abril 12). *Dragon Ball* (Ep. 152) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
481	El horno mágico	Captura de: Toei Animation.(1989, abril 19). Dragon Ball (Ep. 153) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
482	Puerta del reino demoníaco	Captura de: Toei Animation. (1987). *Dragon Ball: La princesa durmiente en el castillo del mal* [Película]. Dirigida por Daisuke Nishio. Toei Animation. Selecta Vision
483	Puerta del reino demoníaco, abierta	Captura de: Toei Animation. (1987). *Dragon Ball: La princesa durmiente en el castillo del mal* [Película]. Dirigida por Daisuke Nishio. Toei Animation. Selecta Vision
484	Escenario para combates que hay en el reino demoníaco	Captura de: Toei Animation. (1987). *Dragon Ball: La princesa durmiente en el castillo del mal* [Película]. Dirigida por Daisuke Nishio. Toei Animation. Selecta Vision
485	Vista general del Paraíso	Captura de: Toei Animation. (1995, 5 de julio). *Dragon Ball Z* (Ep. 269) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
486	Planeta correspondiente al Paraíso	Captura de: Toei Animation. (1995, 5 de julio). *Dragon Ball Z* (Ep. 269) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
487	Se ve a Videl, Bulma y Chichi con Dabra en el Paraíso	Captura de: Toei Animation. (1995, 5 de julio). *Dragon Ball Z* (Ep. 269) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
488	Capa volcánica del infierno	Captura de: Toei Animation. (2015). *Dragon Ball Z: La resurrección de "F"* [Película]. Dirigida por Tadayoshi Yamamuro. Toei Company. Selecta Vision
489	Capa helada del infierno	Captura de: Toei Animation. (2015). *Dragon Ball Z: La resurrección de "F"* [Película]. Dirigida por Tadayoshi Yamamuro. Toei Company. Selecta Vision
490	Capa marina del infierno	Captura de: Toei Animation. (2015). *Dragon Ball Z: La resurrección de "F"* [Película]. Dirigida por Tadayoshi Yamamuro. Toei Company. Selecta Vision
491	Infierno de la Tierra	Captura de: Toei Animation. (2015). *Dragon Ball Z: La resurrección de "F"* [Película]. Dirigida por Tadayoshi Yamamuro. Toei Company. Selecta Vision
492	Ositos y hadas del infierno	Captura de: Toei Animation. (2015). *Dragon Ball Z: La resurrección de "F"* [Película]. Dirigida por Tadayoshi Yamamuro. Toei Company. Selecta Vision
493	Árbol del infierno	Captura de: Toei Animation. (2015). *Dragon Ball Z: La resurrección de "F"* [Película]. Dirigida por Tadayoshi Yamamuro. Toei Company. Selecta Vision
494	Ositos y hadas del infierno	Captura de: Toei Animation. (2015). *Dragon Ball Z: La resurrección de "F"* [Película]. Dirigida por Tadayoshi Yamamuro. Toei Company. Selecta Vision
495	Freezer en su penitencia	Captura de: Toei Animation. (2015). *Dragon Ball Z: La resurrección de "F"* [Película]. Dirigida por Tadayoshi Yamamuro. Toei Company. Selecta Vision
496	Infierno de la Tierra	Captura de: Toei Animation. (1995). *Dragon Ball Z: Fusión* [Película]. Toei Company.
497	Goku y Paikuhan	Captura de: Toei Animation. (1995). *Dragon Ball Z: Fusión* [Película]. Toei Company.
498	Los ogros custodian el calabozo del infierno	Captura de: Toei Animation. (1993). *Dragon Ball Z* (Episodios 196–200). Selecta Vision
499	La laguna sangrienta	Captura de: Toei Animation. (1995). *Dragon Ball Z: Fusión* [Película]. Toei Company.
500	Árbol del fruto infernal	Captura de: Toei Animation. (1995, 20 de septiembre). *Dragon Ball Z* (Ep. 279) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
501	Los ogros ven el combate contra Kid Bu	Captura de: Toei Animation. (1995, 20 de septiembre). *Dragon Ball Z* (Ep. 279) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
502	Bola vidente en el infierno emitiendo el combate con Bu	Captura de: Toei Animation. (1995, 20 de septiembre). *Dragon Ball Z* (Ep. 279) [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
503	Máquina depuradora de almas	Captura de: Toei Animation. (1995). *Dragon Ball Z: Fusión* [Película]. Toei Company.
504	Los villanos toman el infierno	Captura de: Toei Animation. (1993). *Dragon Ball Z* (Episodios 196–200). Selecta Vision
505	Tres reinos demoníacos	Captura de: Toei Animation. (2024–2025). *Dragon Ball Daima* [Serie de televisión]. Fuji TV.
506	Rey demonio Abra	Captura de: Toei Animation. (2024–2025). *Dragon Ball Daima* [Serie de televisión]. Fuji TV.
507	Rey demonio Dabra	Captura de: Toei Animation. (2024–2025). *Dragon Ball Daima* [Serie de televisión]. Fuji TV.
508	Rey demonio Gomah	Captura de: Toei Animation. (2024–2025). *Dragon Ball Daima* [Serie de televisión]. Fuji TV.
509	Makaio Star	Captura de: Toei Animation. (1991). *Dragon Ball Z: Episodios 108–117* [Episodios de serie de televisión]. En *Dragon Ball Z*. Fuji TV.
510	Mutenroshi comprueba la autoría de la muerte de Krilin	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 10 (cap. 135 - pág. 5). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
511	Piccolo utiliza la técnica Pokopen	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 10 (cap. 137 - pág. 35). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
512	Hijos de Piccolo Daimaoh. La Familia del Mal	Capturas de: Toei Animation. (1988, 24 de febrero). Episodio 102. [Episodio de serie de televisión]. En Dragon Ball. Fuji TV. Selecta Vision
513	Hijos de Piccolo en Dragon Ball	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
514	Kami reflexiona sobre Piccolo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 207 - pág. 179). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.

515	Piccolo incluye en la ropa de Gohan su emblema	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 208 - pág. 200). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
516	Piccolo acepta a Gohan en la Familia del Mal	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 208 - pág. 201). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
517	Acontecimientos entre garlic y Kattatsu Jr. por ser Kami	Captura de: Toei Animation. (1991). *Dragon Ball Z: Episodio 109* [Episodio de serie de televisión]. En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
518	Acontecimientos entre garlic y Kattatsu Jr. por ser Kami	Captura de: Toei Animation. (1991). *Dragon Ball Z: Episodio 109* [Episodio de serie de televisión]. En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
519	Acontecimientos entre garlic y Kattatsu Jr. por ser Kami	Captura de: Toei Animation. (1991). *Dragon Ball Z: Episodio 109* [Episodio de serie de televisión]. En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
520	Acontecimientos entre garlic y Kattatsu Jr. por ser Kami	Captura de: Toei Animation. (1991). *Dragon Ball Z: Episodio 109* [Episodio de serie de televisión]. En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
521	Acontecimientos entre garlic y Kattatsu Jr. por ser Kami	Captura de: Toei Animation. (1991). *Dragon Ball Z: Episodio 109* [Episodio de serie de televisión]. En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
522	Acontecimientos entre garlic y Kattatsu Jr. por ser Kami	Captura de: Toei Animation. (1991). *Dragon Ball Z: Episodio 109* [Episodio de serie de televisión]. En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
523	Garlic Jr. con un fruto del arbol del infierno	Captura de: Yamamoto, D. (Director). (1989). Dragon Ball Z: Garlic Jr. Inmortal [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
524	Palacio de Garlic Jr.	Captura de: Yamamoto, D. (Director). (1989). Dragon Ball Z: Garlic Jr. Inmortal [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
525	Palacio de Garlic Jr.	Captura de: Yamamoto, D. (Director). (1989). Dragon Ball Z: Garlic Jr. Inmortal [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
526	Garlic Jr. y sus secuaces	Captura de: Yamamoto, D. (Director). (1989). Dragon Ball Z: Garlic Jr. Inmortal [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
527	Garlic y los cuatro celestiales	Captura de: Toei Animation. (1991). *Dragon Ball Z: Episodios 108* [Episodios de serie de televisión]. En *Dragon Ball Z*. Fuji TV.
528	Garlic Jr. transformado	Captura de: Toei Animation. (1991). *Dragon Ball Z: Episodios 116* [Episodios de serie de televisión]. En *Dragon Ball Z*. Fuji TV.
529	Zona muerta	Captura de: Toei Animation. (1991). *Dragon Ball Z: Episodios 117* [Episodios de serie de televisión]. En *Dragon Ball Z*. Fuji TV.
530	Upa pide resucitar a su padre	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 8 (cap. 111 - pág. 105). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
531	Shenlong resucita todos los asesinados por Piccolo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 165 - pág. 10). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
532	Roshi pide resucitar a Goku	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 212 - pág. 14). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
533	Popo pide resucitar todos los muertos por Freezer	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 21 (cap. 322 - pág. 133). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
534	Yamcha pide resucutar a todos los asesinados por Cell	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 26 (cap. 417 - pág. 218). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
535	Yamcha pide resucitar a los muertos el día del 28 Torneo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 469 - pág. 11). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
536	Sorbet y Tagoma piden resucitar a Freezer	Captura de: Toei Animation. (2015). *Dragon Ball Z: La resurrección de "F"* [Película]. Dirigida por Tadayoshi Yamamuro. Toei Company. Selecta Vision
537	Bulma pide que resucite Krilin	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 21 (cap. 329 - pág. 234). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
538	Se explica cómo resucitan el resto de Guerreros Z	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 21 (cap. 329 - pág. 236). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
539	El Ro Kaioshin cede su vida a Goku	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 31 (cap. 500 - pág. 195). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
540	Dende pide resucitar a los muertos que no sean malvados	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 32 (cap. 514 - pág. 145). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
541	Whis premia a Freezer y lo resucita	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 9 (cap. 42 - pág 84) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
542	Garlic Jr. alcanza la inmortalidad	Captura de: Yamamoto, D. (Director). (1989). Dragon Ball Z: Garlic Jr. Inmortal [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
543	Vegeta fantasea con su inmortalidad	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 270 - pág. 104). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
544	Freezer emplea la telequinesis con las bolas	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 270 - pág. 207). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
545	Zamasu le cuenta a Goku que es inmortal	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 20 - pág 191) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
546	Piccolo le habla a Vegeta del sino de su alma	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 28 (cap. 467 - pág. 25). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
547	Goku pide que Bu se reencarne en una buena persona	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 32 (cap. 516 - pág. 180). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
548	Goku habla de la reencarnación de Piccolo Daimaoh	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 13 (cap. 182 - pág. 37). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
549	Chilled	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/

550	El Rey Cold llega con Freezer al planeta Vegeta	Captura de: Nagamine, T. (Director). (2018). *Dragon Ball Super: Broly* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
551	Freezer se presenta a los Saiyajin	Captura de: Nagamine, T. (Director). (2018). *Dragon Ball Super: Broly* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
552	Planeta Freezer 79	Captura de: Toei Animation. (1990, 4 de abril).[Episodio de serie de televisión, Episodio 42]. En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
553	Imagen del despegue desde el Planeta Freezer 79	Captura de: Nagamine, T. (Director). (2018). *Dragon Ball Super: Broly* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
554	Sorbet explica la necesidad de resucitar a Freezer	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 4 - pág 73) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
555	Freezer recuerda a Bardock	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 20 (cap. 307 - pág. 148). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
556	Freezer y el Rey Cold en la Tierra	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 21 (cap. 330 - pág. 253). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
557	Cooler	Captura de: Toei Animation. 1991. *Dragon Ball Z: Los mejores rivales* [Película]. Toei Company. Selecta Vision.
558	Kuriza	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
559	Berriblu y Kikono	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
560	Kiwi	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 246 - pág. 14). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
561	Dodoria y Zarbon	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 249 - pág. 51). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
562	Las Fuerzas Especiales Ginyu	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 272 - pág. 138). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
563	Escuadrón Acorazado de Cooler	Captura de: Toei Animation. 1991. *Dragon Ball Z: Los mejores rivales* [Película]. Toei Company. Selecta Vision.
564	Fuerzas de Sorbet	Captura de: Toei Animation. (2015). *Dragon Ball Z: La resurrección de "F"* [Película]. Dirigida por Tadayoshi Yamamuro. Toei Company. Selecta Vision
565	Escuadrón de Bardock	Captura de: Toei Animation. (1990). *Dragon Ball Z: El último combate* [Especial de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
566	Fuerzas de Freezer	Captura de: Toei Animation. (1991, 28 de agosto).[Episodio de serie de televisión, Episodio 106]. En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Video
567	Saiyajins antiguos	Captura de: Toei Animation. (1989, 20 de septiembre).[Episodio de serie de televisión, Episodio 20] En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
568	Saiyajins hombres y mujeres	Captura de: Toei Animation. (1989, 20 de septiembre).[Episodio de serie de televisión, Episodio 20] En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
569	Tsufurs	Captura de: Toei Animation. (1989, 20 de septiembre).[Episodio de serie de televisión, Episodio 20] En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
570	El Escuadrón de Bardock transformados en Ozaru	Captura de: Toei Animation. (1990). *Dragon Ball Z: El último combate* [Especial de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
571	El Rey Vegeta, su hijo y soldados conquistando planetas	Captura de: Toei Animation. (1989, 20 de septiembre).[Episodio de serie de televisión, Episodio 20] En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
572	Cámara de las incubadoras de élite saiyajin	Captura de: Nagamine, T. (Director). (2018). *Dragon Ball Super: Broly* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
573	Vegeta aniquilando enemigos de niño	Captura de: Toei Animation. (1989, 20 de septiembre).[Episodio de serie de televisión, Episodio 20] En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
574	Goku de bebé en su cápsula	Captura de: Toei Animation. (1989, 20 de septiembre).[Episodio de serie de televisión, Episodio 20] En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
575	Rebelión del Rey Vegeta	Captura de: Toei Animation. (1991, 13 de febrero).[Episodio de serie de televisión, Episodio 78]. En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
576	Freezer se dispone a destruir el Planeta Vegeta	Captura de: Toei Animation. (1990). *Dragon Ball Z: El último combate* [Especial de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
577	Bardock y Goku se cruzan en un momento con sus naves	Captura de: Toei Animation. (1990). *Dragon Ball Z: El último combate* [Especial de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
578	Tsufurs	Captura de: Toei Animation. (1989, 20 de septiembre).[Episodio de serie de televisión, Episodio 20] En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
579	Tsufurs atacados por los saiyajin	Captura de: Toei Animation. (1989, 20 de septiembre).[Episodio de serie de televisión, Episodio 20] En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
580	Ciudades Tsufur arrasadas por Ozarus	Captura de: Toei Animation. (1989, 20 de septiembre).[Episodio de serie de televisión, Episodio 20] En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
581	El Dr. Mu	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.
582	El Dr. Mu reconstruyéndose	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.
583	Hatchiyack y Baby	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
584	Gohan, Krilin y Bulma llegan a Namek en su nave	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 247 - pág. 20). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
585	Moori y los habitantes de su aldea	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 252 - pág. 92). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.

586	Los guerreros de Namek combaten a los de Freezer	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 253 - pág. 114). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
587	Dende recupera los poderes de Shenlong	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 394 - pág. 139). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
588	Un poblado namekiano en sus quehaceres diarios	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 259 - pág. 191). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
589	Dende cura a Gohan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 31 (cap. 501 - pág. 202). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
590	Bulma y Popo viajan a Júpiter	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 16 (cap. 244 - pág. 227). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
591	Granola llega en su nave al planeta Cereal	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 16 (cap. 69 - pág 7) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
592	Ciudad destruida del planeta Cereal	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 15 (cap. 68 - pág 146) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
593	Naves de Freezer surcan el cielo	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 15 (cap. 68 - pág 146) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
594	Los Heata venden el planeta Cereal a los Shuga	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 16 (cap. 69 - pág 12) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
595	Granola compra en la tienda shuga	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 16 (cap. 69 - pág 9) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
596	Las siluetas de los Ozaru muestran las tropas de choque	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 15 (cap. 68 - pág 147) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
597	Granola está con Monite en casa	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 16 (cap. 69 - pág 9) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
598	Mapa de la Tierra en Dragon Ball	Andrey, K. (2020, noviembre). *Mapa de la Tierra* [Mapa ilustrado]. LOCOCOOLSTORE.
599	Castillo del Rey del Mundo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 10 (cap. 149 - pág. 215). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
600	El Rey del Mundo anuncia la usurpación de Piccolo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 11 (cap. 152 - pág. 35). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
601	Los soldados tratan de frenar a Piccolo Daimaoh	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 10 (cap. 149 - pág. 218). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
602	El ejército del Rey del Mundo ataca a Cell	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 392 - pág. 110). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
603	Zona septentrional de la Tierra - Yunzabit	Adaptado de: Andrey, K. (2020, noviembre). *Mapa de la Tierra* [Mapa ilustrado]. LOCOCOOLSTORE.
604	Bulma y Popo llegan a Yunzabit	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 16 (cap. 244 - pág. 216). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
605	Zona noroeste de la Tierra	Adaptado de: Andrey, K. (2020, noviembre). *Mapa de la Tierra* [Mapa ilustrado]. LOCOCOOLSTORE.
606	Bora se enfrenta a los soldados de la RR	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 84 - pág. 104). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
607	Escena parecida a las del oeste americano	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 7 (cap. 98 - pág. 123). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
608	Goku presenta a Upa a sus amigos	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 7 (cap. 98 - pág. 127). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
609	Zaona suroeste de la Tierra	Adaptado de: Andrey, K. (2020, noviembre). *Mapa de la Tierra* [Mapa ilustrado]. LOCOCOOLSTORE.
610	Base de la Red Ribbon	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 5 (cap. 69 - pág. 143). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
611	Mutenroshi lee la mente de Nam	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 3 (cap. 38 - pág. 124). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
612	Los habitantes de la aldea ven la pelea del exterior	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 10 (cap. 140 - pág. 80). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
613	Detalle del centro del mapa de la Tierra, de norte a sur	Adaptado de: Andrey, K. (2020, noviembre). *Mapa de la Tierra* [Mapa ilustrado]. LOCOCOOLSTORE.
614	Goku en la Capital del Oeste	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 5 (cap. 68 - pág. 123). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
615	Gohan y Trunks presencian una fuerte explosión	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 402,50 - pág. 273). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
616	Piccolo destruye la ciudad	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 11 (cap. 150 - pág. 8). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
617	Piccolo entrando en el palacio del Rey del Mundo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 10 (cap. 149 - pág. 216). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
618	Palacio de Pilaf	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 18 - pág. 58). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
619	Gentes de la Aldea de la Banda del Conejo	Captura de: Toei Animation. (1986, 23 de abril). [Episodio de serie de televisión, Episodio 9]. En *Dragon Ball*. Fuji TV. Selecta Vision
620	Gentes de la Aldea de la Banda del Conejo	Captura de: Toei Animation. (1986, 23 de abril). [Episodio de serie de televisión, Episodio 9]. En *Dragon Ball*. Fuji TV. Selecta Vision

621	Goku sobrevuela el castillo de Fry-Pan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 11 - pág. 178). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
622	South City	Captura de: Toei Animation. (1992, 1 de julio).[Episodio de serie de televisión, Episodio 146]. En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
623	Entrada del recinto del torneo, en Isla Papaya	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 3 (cap. 33 - pág. 47). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
624	Aldea de Ub	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 15 (cap. 67 - pág 103) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
625	Zona este de la Tierra	Adaptado de: Andrey, K. (2020, noviembre). *Mapa de la Tierra* [Mapa ilustrado]. LOCOCOOLSTORE.
626	Ciudad del Este	Captura de: Toei Animation. (1992, 24 de junio).[Episodio de serie de televisión, Episodio 145]. En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
627	La Ciudad del Este es destruida por Freezer	Captura de: Toei Animation. (2015). *Dragon Ball Z: La resurrección de "F"* [Película]. Dirigida por Tadayoshi Yamamuro. Toei Company. Selecta Vision
628	Ciudad del Este, justo en el momento de la llegada Saiyajin	Captura de: Toei Animation. (1989, 27 de septiembre).[Episodio de serie de televisión, Episodio 21]. En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
629	Villa Jingle	Captura de: Toei Animation. (1986, 22 de octubre).[Episodio de serie de televisión, Episodio 35]. En *Dragon Ball*. Fuji TV. Selecta Vision
630	Goku con los habitantes de Villa Jingle	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 5 (cap. 67 - pág. 116). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
631	Satan City	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 27 (cap. 421 - pág. 1). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
632	Casa de Oolong	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 6 - pág. 104). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
633	Goku llega a la Kame House	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 24 - pág. 139). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
634	Blue y Goku en Villa Pingüino	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 83 - pág. 127). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
635	Blue en Egipto	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 83 - pág. 135). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
636	El General Blue, con sus hombres	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 5 (cap. 70 - pág. 154). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
637	La nave espía de Bulma sobrevuela la base de la RR	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 7 (cap. 93 - pág. 54). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
638	El Comandante Red y el General Black	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 7 (cap. 94 - pág. 73). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
639	El Dr. Gero y el Androide 17	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 23 (cap. 349 - pág. 11). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
640	Tierra del Universo 6, devastada	Captura de: Toei Animation. (2016, 24 de enero).[Episodio de serie de televisión, Episodio 28]. En *Dragon Ball Super*. Fuji TV. Selecta Vision
641	Tierra del Universo 6, originalmente	Captura de: Toei Animation. (2016, 24 de enero).[Episodio de serie de televisión, Episodio 28]. En *Dragon Ball Super*. Fuji TV. Selecta Vision
642	Planeta Sadala	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 6 (cap. 32 - pág 1) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
643	Dios de la montaña	Captura de: Toei Animation. (1988, 26 de octubre).[Episodio de serie de televisión, Episodio 131]. En *Dragon Ball*. Fuji TV. Selecta Vision
644	Músicos con máscaras de demonios	Captura de: Toei Animation. (1988, 26 de octubre).[Episodio de serie de televisión, Episodio 131]. En *Dragon Ball*. Fuji TV. Selecta Vision
645	Danzas en honor del Dios de la montaña	Captura de: Toei Animation. (1988, 26 de octubre).[Episodio de serie de televisión, Episodio 131]. En *Dragon Ball*. Fuji TV. Selecta Vision
646	Ofrrendas al Dios	Captura de: Toei Animation. (1988, 26 de octubre).[Episodio de serie de televisión, Episodio 131]. En *Dragon Ball*. Fuji TV. Selecta Vision
647	Rezos al Dios	Captura de: Toei Animation. (1988, 26 de octubre).[Episodio de serie de televisión, Episodio 131]. En *Dragon Ball*. Fuji TV. Selecta Vision
648	Fieles rezan al Dios	Captura de: Toei Animation. (1988, 26 de octubre).[Episodio de serie de televisión, Episodio 131]. En *Dragon Ball*. Fuji TV. Selecta Vision
649	Goku en su casa saluda a su abuelo (la bola de 4 estrellas)	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 1 - pág. 5). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
650	Kriling reza para que no le toque nadie muy fuerte	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 28 (cap. 438 - pág. 16). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
651	El Rey del Mundo pide rezar a Kami Sama	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 393 - pág. 124). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
652	Rezos al Dios	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.
653	Secta y sus fieles	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.
654	Linaje de Son Goku	Elaboración propia con imágenes tomadas de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
655	Linaje de Vegeta	Elaboración propia con imágenes tomadas de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/

656	Linaje de Piccolo Daimaoh	Elaboración propia con imágenes tomadas de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
657	Linaje de los Demonios del Frío	Elaboración propia con imágenes tomadas de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
658	Yamcha flirtea con Chichi	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 12 - pág. 188). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
659	Despierta el amor entre Bulma y Yamcha	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 23 - pág. 127). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
660	Jackie Chun le pregunta a Goku si derrotó a Tao Pai Pai	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 9 (cap. 120 - pág. 12). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
661	Launch y Tenshinhan	Captura de: Toei Animation. (1989, 19 de julio). [Episodio de serie de televisión, Episodio 12]. En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
662	Pareja de polillas	Captura de: Toei Animation. (1989, 12 de julio). [Episodio de serie de televisión, Episodio 11]. En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
663	Maron y Krilin	Captura de: Toei Animation. (1991, 11 de septiembre). [Episodio de serie de televisión, Episodio 108]. En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
664	Krilin no puede destruir a nº18	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 380 - pág. 205). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
665	Krilin le cuenta a Goku que se ha casado con nº18	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 27 (cap. 431 - pág. 148). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
666	Nº18 cuenta que es hermana de nº17	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 26 (cap. 418 - pág. 227). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
667	Goku y nº17 charlan sobre la familia de este	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 6 (cap. 31 - pág 133) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
668	Familia de Magenta	Captura de: Toei Animation. (2022, 11 de junio). *Dragon Ball Super: Super Hero* [Película]. Toei Company. Selecta Vision
669	Familia del Dr. Gero	Captura de: Toei Animation. (2022, 11 de junio). *Dragon Ball Super: Super Hero* [Película]. Toei Company. Selecta Vision
670	Espectadores en el Tenkaichi Budokai	Captura de: Toei Animation. (1994, 12 de enero).[Episodio de serie de televisión, Episodio 212]. En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
671	El General Blue arenga a sus tropas	Captura de: Toei Animation. (1987, 28 de enero).[Episodio de serie de televisión, Episodio 48]. En *Dragon Ball*. Fuji TV. Selecta Vision
672	Pilaf, Shu y Mai con las Bolas de Dragón	Captura de: Toei Animation. (1986, 30 de abril).[Episodio de serie de televisión, Episodio 10]. En *Dragon Ball*. Fuji TV. Selecta Vision
673	Bills le espeta a Zamasu su legitimidad para la destrucción	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 19 - pág 148) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
674	Tenshinhan quiere vencer justamente a Goku	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 9 (cap. 131 - pág. 173). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
675	Piccolo comienza a sentirse confundido moralmente	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 206 - pág. 171). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
676	Piccolo le dice a Gohan que odie su destino, como él	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 207 - pág. 176). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
677	Vegeta lanza *ki* contra el público del torneo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 29 (cap. 457 - pág. 57). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
678	Vegeta se va a sacrificar	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 28 (cap. 467 - pág. 31). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
679	Vegeta se inmola	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 28 (cap. 467 - pág. 32). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
680	Goku se dispone a llevarse a Cell de la Tierra	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 412 - pág. 148). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
681	Nº 16 le da consejos a Gohan para que derrote a Cell	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 407 - pág. 76). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
682	Krilin ataca con todo a Cell perfecto	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 382 - pág. 239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
683	Yamcha protege a su amigo ofreciéndose voluntario	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 215 - pág. 50). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
684	Whis descubre a Merus como un ángel	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 12 (cap. 55 - pág 141) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
685	La Patrulla Galáctica colabora con los Guerreros Z	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 12 (cap. 56 - pág 156) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
686	Kami consigue expulsar su mal	Captura de: Toei Animation. (1991). *Dragon Ball Z: Episodio 109* [Episodio de serie de televisión]. En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
687	Aparece la parte maligna de Bu	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 485 - pág. 210). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
688	Gohan se presenta como el Gran Saiyaman	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 27 (cap. 425 - pág. 60). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
689	Freezer, Berriblu y Kikono comentan la ética de sus actos	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 12 (cap. 56,5 - pág 191) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.

690	Majin Bu trata de destruir la Tierra	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 32 (cap. 508 - pág. 70-71). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
691	Cell ordena a sus hijos acabar con sus enemigos	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 26 (cap. 406 - pág. 62). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
692	Piccolo anuncia en la TV su política de terror	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 11 (cap. 152 - pág. 38). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
693	Dabra aniquila a Kibito	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 28 (cap. 448 - pág. 158). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
694	Zamasu habla de sus actos como justicia	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 19 - pág 148) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
695	Los androides matan a la gente como diversión	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 402,5 - pág. 277). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
696	Moro tortura a un namekiano	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 10 (cap. 46 - pág 88) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
697	Moro ejecuta al namekiano en las llamas	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 10 (cap. 46 - pág 89) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
698	Bulma y Goku viajan en moto	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 1 - pág. 23). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
699	Raditz recuerda a Goku que viene del planeta Vegeta	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 197 - pág. 37). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
700	La nave namekiana despega	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 16 (cap. 244 - pág. 227). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
701	Goku utiliza el Shunkanido	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 22 (cap. 336 - pág. 84). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
702	Vegeta y Trunks en la Sala del Alma y el Tiempo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 22 (cap. 366 - pág. 271). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
703	Trunks habla de su origen	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 22 (cap. 334 - pág. 64). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
704	Black y Zamasu observan los anillos del tiempo	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 20 - pág 170) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
705	Piccolo siendo absorbido por la Zona Muerta	Captura de: Yamamoto, D. (Director). (1989). Dragon Ball Z: Garlic Jr. Inmortal [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
706	Goku nota que Hit puede saltar brevemente en el tiempo	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 2 (cap. 13 - pág 97) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
707	Gurdo detiene el tiempo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 273 - pág. 151). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
708	Súper Bu abre un agujero dimensional	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 31 (cap. 492 - pág. 91). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
709	Detalle de los anillos del tiempo de los Kaioshin	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 20 - pág 170) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
710	Doc Brown explica los viajes en el tiempo a Marty	Captura y adaptado de: Zemeckis, R. (Director). (1989). *Regreso al futuro II* [Película]. Universal Pictures.
711	Tony Stark se dispone a viajar al pasado	Captura y adaptado de: Russo, A., & Russo, J. (Directores). (2019). *Avengers: Endgame* [Película]. Marvel Studios.
712	Evan Treborn, quien realiza saltos temporales	Captura y adaptado de: Bress, E., & Gruber, J. M. (Directores). (2004). *El efecto mariposa* [Película]. New Line Cinema.
713	Donnie, Gretchen y Frank	Captura y adaptado de: Kelly, R. (Director). (2001). *Donnie Darko* [Película]. Flower Films; Newmarket Films.
714	Logan despierta en los años 70 (sin adamantium)	Captura y adaptado de: Singer, B. (Director). (2014). *X-Men: Días del futuro pasado* [Película]. 20th Century Fox.
715	Gohan entra en casa y ve a su padre muerto	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
716	Los Guerreros Z mueren a manos de los Androides	Captura y adaptación de: Ueda, Y. (Director). (1993, 24 de febrero). *Un futuro diferente: Gohan y Trunks* [Especial de televisión]. Toei Animation; Fuji TV. Selecta Vision
717	Trunks se dispone a viajar al pasado	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 402,5 - pág. 288). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
718	Trunks acaba con la nº18	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 26 (cap. 419 - pág. 247). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
719	Trunks hace desaparecer a nº17	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 26 (cap. 419 - pág. 249). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
720	Trunks concentra su ataque Cúpula de Calor	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 26 (cap. 420 - pág. 264). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
721	Cell es desintegrado	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 26 (cap. 420 - pág. 265). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
722	Trunks mata a Dabra y Babidi	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 16 - pág 20) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
723	Goku Black ve cómo muere Kaioshin (y, con él, Bills)	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 16 - pág 20) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.

724	Zeno aparece en el futuro de Trunks	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 26 - pág 68) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
725	Trunks le da la medicina a Goku	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 22 (cap. 335 - pág. 71). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
726	Krilin y Trunks encuentran la máquina donde está Cell	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 23 (cap. 365 - pág. 252). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
727	Encuentran la máquina del tiempo en que viajó Cell	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 23 (cap. 358 - pág. 150). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
728	Trunks ve los cascarones del huevo del que salió Cell	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 23 (cap. 358 - pág. 152). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
729	Secuencia de imágenes con el asesinato de Trunks	Captura y Adaptado de: Toei Animation. (1992, 27 de mayo).[Episodio de serie de televisión, Episodio 141]. En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
730	Bills ejecuta el Hakai con Zamasu	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 19 - pág 156) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
731	Trunks desea volver a una línea con Kaioshin y Hakaishin	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 26 - pág 89-90-91) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
732	Líneas Temporales Captura 1	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
733	Líneas Temporales Captura 2	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
734	Líneas Temporales Captura 3	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
735	Líneas Temporales Captura 4	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
736	Líneas Temporales Captura 5	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
737	Líneas Temporales Captura 6	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
738	Líneas Temporales Captura 7	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
739	Líneas Temporales Captura 8	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
740	Líneas Temporales Captura 9	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
741	Líneas Temporales Captura 10	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
742	Líneas Temporales Captura 11	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
743	Tsuru de Mifan	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
744	El Emperador Chaoz y Tenshinhan	Captura de: Toei Animation. (1988). *Dragon Ball: Aventura mística* [Película de animación]. Selecta vision.
745	Tao Pai Pai	Captura de: Toei Animation. (1988). *Dragon Ball: Aventura mística* [Película de animación]. Selecta vision.
746	General Blue	Captura de: Toei Animation. (1988). *Dragon Ball: Aventura mística* [Película de animación]. Selecta vision.
747	Lunch dispara al Sargento Metálico	Captura de: Toei Animation. (1988). *Dragon Ball: Aventura mística* [Película de animación]. Selecta vision.
748	Líneas Temporales Captura 12	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
749	Líneas Temporales Captura 13	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
750	Dragon Ball Z: El Último Combate	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
751	Dragon Ball Z: Garlic Jr. Inmortal	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
752	Dragon Ball Z: El Hombre Más Fuerte del Mundo	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
753	En Dragon Ball Z: La Superbatalla	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
754	Dragon Ball Z: El Súper Guerrero Son Goku	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
755	Dragon Ball Z: Los Mejores Rivales	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
756	Dragon Ball Z: Guerreros de Fuerza Ilimitada	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
757	Línea de las OVA	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
758	Dragon Ball Z: Los Tres Grandes Super Saiyajin	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/

759	Dragon Ball Z: Estalla el Duelo	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
760	Dragon Ball Z: Los Guerreros de Plata	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
761	Dragon Ball Z: El Regreso de Broly	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
762	Dragon Ball Z: El Combate Definitivo	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
763	Dragon Ball Z: ¡Fusión!	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
764	Dragon Ball Z: El Ataque del Dragón	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
765	Dragon Ball Z: El plan para erradicar a los Saiyajin	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
766	Dragon Ball GT	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
767	Super Dragon Ball Heroes	Captura de las líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
768	Líneas Temporales completas	Líneas temporales en Dragon Ball. Elaboración propia. Elementos Pixel Art Adaptados de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
769	Vegeta se transforma en SSJ al final del juego	Captura de: TOSE & Bandai. (1992). *Dragon Ball Z: Super Saiyajin Densetsu* [Videojuego para Super Nintendo Entertainment System]. Bandai.
770	Vegeta se transforma en SSJ en su arco	Captura de: Dimps & Bandai. (2002). *Dragon Ball Z: Budokai* [Videojuego para PlayStation 2]. Bandai.
771	Freezer vence a Goku	Captura de: Dimps & Bandai. (2002). *Dragon Ball Z: Budokai* [Videojuego para PlayStation 2]. Bandai.
772	Cell absorbe a Krilin	Captura de: Dimps & Bandai. (2002). *Dragon Ball Z: Budokai* [Videojuego para PlayStation 2]. Bandai.
773	Cell despierta de su pesadilla	Captura de: Dimps & Bandai. (2002). *Dragon Ball Z: Budokai* [Videojuego para PlayStation 2]. Bandai.
774	Satán vende sus secretos de lucha	Captura de: Dimps & Bandai. (2002). *Dragon Ball Z: Budokai* [Videojuego para PlayStation 2]. Bandai.
775	Raditz pierde la memoria	Captura de: Spike & Bandai Namco Games. (2006). *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2* [Videojuego para PlayStation 2]. Bandai Namco Games.
776	Zarbon traiciona a Freezer	Captura de: Spike & Bandai Namco Games. (2006). *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2* [Videojuego para PlayStation 2]. Bandai Namco Games.
777	Goku y Vegeta derrotarian a Dabra	Captura de: Spike & Bandai Namco Games. (2006). *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2* [Videojuego para PlayStation 2]. Bandai Namco Games.
778	Arale entra en acción	Captura de: Spike & Bandai Namco Games. (2007). *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3* [Videojuego para PlayStation 2]. Bandai Namco Games.
779	El nº 8 se enfrenta al 16	Captura de: Spike & Bandai Namco Games. (2007). *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3* [Videojuego para PlayStation 2]. Bandai Namco Games.
780	Los saiyajin vencen a Freezer	Captura de: Spike & Bandai Namco Games. (2007). *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3* [Videojuego para PlayStation 2]. Bandai Namco Games.
781	Akman vence a Freezer y el Rey Cold	Captura de: Spike & Bandai Namco Games. (2007). *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3* [Videojuego para PlayStation 2]. Bandai Namco Games.
782	Goku vence a Raditz	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
783	Los Guerreros Z entrenan	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
784	Enfrentan juntos a Vegeta	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
785	Goku coge por la espalda a Vegeta	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
786	Goku, con Kaio Sama	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
787	Goku y Vegeta enfrentan a Zarbon y Dodoria	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
788	Freezer es liquidado con la Genki Dama	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
789	Goku salva a Yamcha	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
790	Piccolo se sacrifica por Gohan	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
791	Goku enfrenta a Vegeta en Ozaru	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
792	Goku se convierte en SSJ frente a Vegeta	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.

793	Vegeta se transforma en SSJ en Namek	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
794	Goku regresa a la Tierra con sus amigos	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
795	Goku vence a Jeice como hizo con Burter	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
796	Goku vence a Freezer sin la Geniki Dama	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
797	Cell tiene a Piccolo asido, frente a los androides y Goku	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
798	Goku llega a casa tras vencer a Cell	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
799	Goku vence a Bu en su SSJ3 y se hace amigo	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
800	Goku vence a Freezer	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
801	Goku SSJ Blue frente a Zamasu	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
802	Trunks, Vegeta y Goku vencen a Zamasu fusionado	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
803	Gohan y Bu, en la imagen, como primera opción	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
804	Goku derrota a Jiren	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
805	Vegeta, con Goku	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
806	Vegeta y Trunks SSJ en la cámara del espíritu y el tiempo	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
807	Vegeta contra Cell	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
808	Vegeta contra Cell en el tatami	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
809	Se enfrentan un Final Flash y un Kamehameha	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
810	Vegeta lanza el Final Flash	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
811	Vegeta, con Trunks de niño	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
812	Vegeta tratando de ser poseído por Babidí	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
813	Vegeta se dispone a derrotar a Dabra	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
814	Goku SSJ3	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
815	Vegeta coge en brazos a su hijo	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
816	Vegeta se enfrenta a Goku en SSJ3	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
817	Goku y Vegeta, satisfechos por la pelea	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
818	Gohan SSJ2	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
819	Gohan contra Spopovich	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
820	Los Guerreros Z enfrentando a Dabra	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
821	Gohan, con Super Bu	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
822	Freezer y su ejército	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
823	Golden Freezer	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
824	Gohan, Goten, Trunks y Piccolo	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
825	Hit contra Gohan	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
826	Black Gohan	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.

827	Gohan y Trunks en el futuro	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
828	Gohan, con Videl y Pan	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
829	Golden Freezer, con Gohan	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
830	Toppo en modo Hakaishin	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
831	Gohan y Vegeta	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
832	Trunks aprendiendo el Mafuba	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
833	Trunks ejecutando con éxito el Mafuba	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
834	Trunks enfrenta a Black en SSJ Rosé	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
835	Vegeta, con Trunks	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
836	Toppo y Dyspo	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
837	Los androides 17 y 18. con Trunks	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
838	El Súper Dragón Shenlong	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
839	Piccolo carga su Makankosappo	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
840	Piccolo, con Goku y Freezer	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
841	Piccolo y Goku SSJ	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
842	Piccolo y el Dr. Gero	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
843	Piccolo y Kami Sama	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
844	Cell ataca por la espalda al nº17	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
845	Piccolo entrena con Gohan	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
846	Piccolo, contra los androides	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
847	Freezer se regodea en su crapulencia	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
848	Freezer y Goku se enfrentan en un duelo final	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
849	Mecha Freezer	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
850	Golden Freezer y Bills	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
851	Freezer y su ejército	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
852	Freezer, con Zarbon y Dodoria	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
853	Cooler y Freezer	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
854	Freezer, con las Fuerzas Ginyu, en el Torneo de Poder	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
855	Freezer y el Rey Cold	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
856	Batalla en el futuro contra Black y Zamasu	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
857	Zamasu y Black. Trunks y Bulma, al fondo	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
858	Vegeta y Goku contra Black y Zamasu	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
859	Zamasu fusionado	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
860	Zamasu en el fragor de sus ataques	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.

861	Zamasu hiere con su espada de *ki* a Vegetto	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
862	Lluvia de *ki* purificador de Zamasu fusionado	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
863	Trunks contra Zamasu fusionado	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
864	Jiren desplegando su *ki*	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
865	Kale acumulando su máximo poder	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
866	Jiren contra Goku y los androides	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
867	Jiren medita ante Mutenroshi	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
868	Vermouth observa la lucha del Torneo de Poder	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
869	El Súper Dragón Shenlong concede su deseo a Jiren	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! Zero* [Videojuego para PlayStation 5]. Bandai Namco Entertainment.
870	Escenario de la Ciudad del Dragon Ball Xenoverse	Captura de: Dimps & Bandai Namco Entertainment. (2016). *Dragon Ball Xenoverse 2* [Videojuego para PlayStation 4]. Bandai Namco Entertainment.
871	Panel de creación de personaje en Xenoverse	Captura de: Dimps & Bandai Namco Entertainment. (2016). *Dragon Ball Xenoverse 2* [Videojuego para PlayStation 4]. Bandai Namco Entertainment.
872	Los demonios del clan de Dabra, en Xenoverse	Captura de: Dimps & Bandai Namco Entertainment. (2016). *Dragon Ball Xenoverse 2* [Videojuego para PlayStation 4]. Bandai Namco Entertainment.
873	Yamcha como súper villano potenciado definitivo	Captura de: Dimps & Bandai Namco Entertainment. (2016). *Dragon Ball Xenoverse 2* [Videojuego para PlayStation 4]. Bandai Namco Entertainment.
874	Portada del capitulo de Kakarot	Adaptado de: Salagir (Guion) & Gogeta Jr. (Ilustraciones). (2008–presente). Dragon Ball Multiverse [Cómic en línea]. https://www.dragonball-multiverse.com
875	Kakarot y Vegeta se disponen a pelear	Adaptado de: DragonGarowLEE. (2014–2016). Dragon Ball Sai [Cómic de fans]. Publicado en línea en: https://www.dbfanmanga.com/en/sai/
876	Yamcha con los Guerreros Z	Adaptado de: DragonGarowLEE. (2016–2017). *Dragon Ball Gaiden: Aquella vez que me reencarné en Yamcha* (Vol. único). Shueisha.
877	Portada del primer capítulo	Adaptado de: JsCandyHell. (2024). *RADemption* [Cómic de fans en línea]. Comic Fury. https://rademption.thecomicseries.com/
878	El Comandante Red y el General Black	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 4 (cap. 56 - pág. 178). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
879	El Coronel Silver advirtiendo a sus hombres	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 4 (cap. 55 - pág. 156). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
880	El General Red quejándose de la ineficacia de los suyos	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 4 (cap. 56 - pág. 175). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
881	Cell persiguiendo su objetivo: los androides	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 23 (cap. 364 - pág. 245). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
882	Red carga la responsabilidad en el Coronel Silver	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 4 (cap. 56 - pág. 177). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
883	Goku ataca la Torre Músculo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 4 (cap. 58 - pág. 200). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
884	Piccolo Daimaoh comenta cuál es su deseo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 10 (cap. 135 - pág. 12). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
885	Mutenroshi cuenta la historia de Piccolo Daimaoh	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 10 (cap. 135 - pág. 7). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
886	Piccolo encarga que se eliminen los luchadores vivos	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 10 (cap. 136 - pág. 29). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
887	Piccolo Daimaoh encarga su venganza a su hijo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 11 (cap. 161 - pág. 172). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
888	Piccolo establece sus bases de gobierno	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 11 (cap. 152 - pág. 37). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
889	Freezer y el Rey Cold llegando a la Tierra	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 21 (cap. 329 - pág. 240). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
890	Tropas de Freezer antes de atacar Namek	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 19 - pág 156) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
891	Freezer ofrece trabajo a Goku bajo su mando	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 20 (cap. 312 - pág. 212). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
892	Cold alaba a Trunks	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 22 (cap. 332 - pág. 26). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
893	Cold ofrece unirse a él como hijo adoptivo a Trunks	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 22 (cap. 332 - pág. 26). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
894	Freezer, recién ayudado por Goku, pretende rematarlo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 20 (cap. 327 - pág. 204). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.

895	Planeta Freezer 79	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 246 - pág. 9). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
896	Cell tomará su torneo como pura diversión	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 389 - pág. 72). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
897	La humanidad cae en el caos	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 390 - pág. 76). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
898	Cell explica las reglas de su torneo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 389 - pág. 69). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
899	Cell amenaza toda la humanidad	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 389 - pág. 70). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
900	Aparece la parte maligna de Bu	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 485 - pág. 211). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
901	Bu actúa de una manera extraña	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 32 (cap. 509 - pág. 91). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
902	Kid Bu se prepara para destruir la Tierra	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 32 (cap. 508 - pág. 73). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
903	Se concentra la energía de los habitantes de la Tierra	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 32 (cap. 515 - pág. 167). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
904	Moro se queja del florecimiento de la vida	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 9 (cap. 44 - pág 152) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
905	Moro habla con Cranberry	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 9 (cap. 44 - pág 159) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
906	Moro absorbe la energía de Namek	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 11 (cap. 49 - pág 9) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
907	Moro toma a Esca como alimento	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 9 (cap. 44 - pág 171-172) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
908	Moro pierde la cordura fusionado con la Tierra	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 15 (cap. 66 - pág 80) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
909	Bills toma la decisión de destruir un planeta	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 1 - pág 17) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
910	A Bills lo mismo le da lo que pase en Namek	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 10 (cap. 46 - pág 64) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
911	Dyspo y Toppo quieren ayudar a Jiren	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 7 (cap. 35 - pág 111) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
912	Zeno flota vagando por la nada	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 26 - pág 85) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
913	Kami Sama se ve superado	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 13 (cap. 194 - pág. 217). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
914	Goku lleva a Cell al planeta de Kaio	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 412 - pág. 150). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
915	Goku procede a eliminar a Zamasu	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 25 - pág 25) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
916	Goku Ultra Instinto	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 17 (cap. 73 - pág 132) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
917	Vegeta Ultra Ego	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 17 (cap. 75 - pág 101) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
918	Un con el Supremo Kaioshin	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 15 (cap. 67 - pág 102) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
919	Futuro apocalíptico de Trunks	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 2 (cap. 14 - pág 134) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
920	Gohan y Trunks ante la destrucción de la ciudad	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 402,50 - pág. 273). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
921	Kaioshin recrimina sus actos a Zamasu	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 4 (cap. 22 - pág 54) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
922	Zeno observa con disgusto el futuro	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 26 - pág 71) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
923	Zamasu se burla de Kaioshin	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 4 (cap. 22 - pág 55) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
924	Gowasu cae muerto	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 4 (cap. 22 - pág 53) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
925	Zamasu y Gowasu con los anillos del tiempo	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 17 - pág 51) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
926	Goku Black	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 2 (cap. 14 - pág 171) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
927	Bills niega el concepto de justicia de Zamasu	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 19 - pág 155) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
928	Goku Black, en el futuro	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 16 - pág 28) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.

929	Trunks y Mai comparten la comida	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 19 - pág 147) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
930	Zamasu procede a atacar a Bills	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 19 - pág 155) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
931	Freezer recuerda a Bardock	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 20 (cap. 307 - pág. 148). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
932	Trunks examina la máquina del tiempo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 23 (cap. 358 - pág. 153). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
933	Vegeta la grita a Kaioshin	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 29 (cap. 457 - pág. 60). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
934	Black entona el mismo discurso que Zamasu	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 19 - pág 149) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
935	Zamasu y Black ejecutan el plan Cero Humanos	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 4 (cap. 21 - pág 40) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
936	El nº17 amenaza a Gohan con utilizar todo su poder	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 402,50 - pág. 280). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
937	Merus cuenta cómo condenaron a Moro	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 9 (cap. 43 - pág 115) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
938	Goku designa a Gohan siguiente en el torneo de Cell	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 26 (cap. 403 - pág. 5). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
939	Piccolo va a lanzar a Gohan contra una montaña	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 206 - pág. 165). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
940	Goku recuerda las enseñanzas de sus maestros	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 8 (cap. 39 - pág 125) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
941	Vegeta explica por qué se ha dejado poseer	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 29 (cap. 457 - pág. 61). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
942	Vegeta es humillado por Freezer	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 20 (cap. 306 - pág. 134). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
943	Nº 18 se entera de quién la cuidó	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 26 (cap. 417 - pág. 215). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
944	Black domina el poder del SSJ Rosé	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 20 - pág 194) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
945	El Comando Ginyu juega a piedra, papel tijeras	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 273 - pág. 153). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
946	Goku presenta a su hijo a sus amigos	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 196 - pág. 124). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
947	El ejército de la RR asalta Kame House	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 5 (cap. 73 - pág. 199). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
948	Bulma le pide a Oolong que se transforme en ella	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 15 - pág. 10). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
949	Goku y nº17 charlan sobre la familia de este	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 6 (cap. 31 - pág 133) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
950	Zamasu y Gowasu observan a los babari	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 17 - pág 56) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
951	Goku arregla un trato con el Ro Kaioshin	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 479 - pág. 139). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
952	Satán convence a Bu de no hacer más el mal	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 483 - pág. 192). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
953	El Supremo Kaioshin se sorprende del poder humano	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 28 (cap. 452 - pág. 205). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
954	Mutenroshi descubre que la chica es una sirena	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 25 - pág. 158). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
955	Llega el jefe de la Banda del Conejo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 27 - pág. 35). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
956	Escenario del Torneo de las Artes Marciales	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 3 (cap. 35 - pág. 88). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
957	El Gran Monje (un perro, por la animalina) da su discurso	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 3 (cap. 36 - pág. 92). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
958	Pilaf y su equipo en el castillo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 18 - pág. 57). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
959	El monstruo Giran aparece en el tatami	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 3 (cap. 39 - pág. 137). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
960	Los Guerreros Z entrenan en el palacio de Kami	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 209 - pág. 211). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
961	Interfaz del Sargento Metálico, que identifica a Goku como un alien	Captura de: Toei Animation (1986, octubre 29). [Episodio 36, Serie de televisión]. En *Dragon Ball*. Toei Animation. Selecta Vision
962	Raditz explica el proceder saiyajin	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 197 - pág. 40). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.



963	Piccolo descubre que es namekiano	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 214 - pág. 33). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
964	Los soldados polillas tratan de capturar a Vegeta y Nappa	Captura de: Toei Animation. (1989, 12 de julio). [Episodio de serie de televisión, Episodio 11]. En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
965	Niños huérfanos del espacio	Captura de: Toei Animation. (1990, marzo 7).[Episodio 39, Serie de televisión]. *Dragon Ball Z*. Selecta Vision
966	Los dos alienígenas que atrapan a Bulma	Captura de: Toei Animation. (1990, marzo 21).[Episodio 41, Serie de televisión]. *Dragon Ball Z*. Selecta Vision
967	Soldados de Freezer	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 246 - pág. 8). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
968	Soldados de Freezer reciben a Vegeta	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 246 - pág. 10). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
969	Médico del ejército de Freezer habla con Vegeta	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 246 - pág. 12). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
970	Kiwi	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 246 - pág. 14). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
971	Soldados exploradores de Freezer	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 248 - pág. 38). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
972	Freezer, Zarbon y Dodoria	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 252 - pág. 102). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
973	Soldados de Freezer	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 247 - pág. 32). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
974	Soldados de freezer van a luchar con los namekianos	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 253 - pág. 109). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
975	Fuerzas especiales Ginyu	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 272 - pág. 134). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
976	Soldados de Freezer son liquidados por Vegeta	Captura de: Toei Animation. (1991, septiembre 25).[Episodio 110, Serie de televisión]. *Dragon Ball Z*. Selecta Vision
977	Soldados de Freezer con éste y su padre	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 22 (cap. 331 - pág. 6). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
978	Babidi pide a Pui Pui que elimine a Yamu	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 28 (cap. 447 - pág. 146). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
979	Yakon	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 28 (cap. 450 - pág. 183). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
980	Aparece Majin Bu	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 29 (cap. 461 - pág. 108). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
981	Compendio de alienígenas de Dragon Ball Super	Adaptado de: Planeta Cómic. (2017–presente). *Dragon Ball Super* [Serie de manga].
982	Compendio de alienígenas de Dragon Ball Super	Adaptado de: Planeta Cómic. (2017–presente). *Dragon Ball Super* [Serie de manga].
983	Compendio de alienígenas de Dragon Ball Super	Adaptado de: Planeta Cómic. (2017–presente). *Dragon Ball Super* [Serie de manga].
984	Compendio de alienígenas de Dragon Ball Super	Adaptado de: Planeta Cómic. (2017–presente). *Dragon Ball Super* [Serie de manga].
985	Compendio de alienígenas de Dragon Ball Super	Adaptado de: Planeta Cómic. (2017–presente). *Dragon Ball Super* [Serie de manga].
986	Oolong en sus dos primeras transformaciones	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 5 - pág. 82-87). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
987	Oolong en sus siguientes transformaciones	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 5 - pág. 97-100-101). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
988	Puar reconoce a Oolong	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 8 - pág. 124). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
989	Puar se transforma en una paleta para darle a Oolong	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 8 - pág. 131). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
990	Yamcha agarra a Goku y Puar se convierte en tijeras	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 22 - pág. 119). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
991	Puar corta la cola a Goku	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 22 - pág. 120). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
992	Lunch estornuda y se transforma	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 27 - pág. 193). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
993	Luncha dispara, vuelve a estornudar y a la normalidad	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 27 - pág. 194-195). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
994	Piccolo rejuvenece	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 10 (cap. 147 - pág. 193). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
995	Piccolo crece desmesuradamente	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 13 (cap. 187 - pág. 116). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
996	Goku ejecuta el Kaio Ken X3	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 16 (cap. 230 - pág. 20). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.

997	Zarbon se transforma	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 263 - pág. 6). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
998	Proceso de transformación de Freezer	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 19 (cap. 296 - pág. 236-237). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
999	Freezer en su segunda forma	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 19 (cap. 296 - pág. 238). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1000	Proceso de transformación de Freezer	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 20 (cap. 302 - pág. 75-77). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1001	Freezer en su tercera forma	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 20 (cap. 302 - pág. 77-78). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1002	Proceso de transformación de Freezer	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 20 (cap. 302 - pág. 108-112). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1003	Goku se transforma en SSJ	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 21 (cap. 317 - pág. 58-59). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1004	Goku se transforma en SSJ en el anime	Capturas de: Toei Animation. (1991, junio).[Episodio 95, Serie de televisión]. *Dragon Ball Z*.
1005	Freezer alcanza el 100% de poder	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 21 (cap. 321 - pág. 107-114). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1006	Trunks se transforma en SSJ	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 22 (cap. 331 - pág. 11-13). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1007	Vegeta se transforma en SSJ	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 22 (cap. 331 - pág. 191-192). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1008	Súper Vegeta	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 377 - pág. 162-164). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1009	Trunks también alcanza la misma forma que Vegeta	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 381 - pág. 217). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1010	Gohan se transforma en SSJ	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 382 - pág. 234-235). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1011	Trunks vuelve a transformarse	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 386 - pág. 18-18). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1012	Goku alcanza el mismo estado que Trunks, viendo el error que supone	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 387 - pág. 44). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1013	Goku ve que es un error esa forma	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 387 - pág. 43). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1014	Cell también puede alcanzar esa forma fácilmente	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 387-388 - pág. 45-47). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1015	Gohan alcanza el SSJ2	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 26 (cap. 407-408 - pág. 77-81). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1016	Cell se transforma y crece, para explotar	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 412 - pág. 142). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1017	Cell alcanza el estado Súper Perfecto (como el SSJ2)	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 413 - pág. 161). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1018	Goten se transforma en SSJ	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 27 (cap. 427 - pág. 93). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1019	Trunks se transforma en SSJ	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 27 (cap. 429 - pág. 19). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1020	Majin Vegeta se transforma en SSJ2	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 29 (cap. 458 - pág. 76). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1021	Goku se transforma en SSJ2	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 29 (cap. 458 - pág. 75). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1022	Goku llega al SSJ3	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 474 - pág. 70-72). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1023	Gotenks se transforma en SSJ	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 31 (cap. 490 - pág. 57). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1024	Gotenks se transforma en SSJ3	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 31 (cap. 493 - pág. 100). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1025	Gohan alcanza su estado místico	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 31 (cap. 496 - pág. 134). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1026	Vegetto se transforma en SSJ	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 32 (cap. 504 - pág. 14-15). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1027	Goku se convierte en SSJ Dios	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 4 - pág 56) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1028	Goku y Vegeta nombran la transformación Blue	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 5 - pág 82) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1029	Frost se transforma en la tercera forma	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 9 - pág 178) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1030	Frost alcalza su forma final	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 9 - pág 185) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.



1031	Aparece la segunda forma de Frost, la cual no emplea	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 9 - pág 186) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1032	Cabba alcanza el SSJ	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 2 (cap. 12 - pág 71) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1033	Trunks en SSJ2	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 2 (cap. 15 - pág 174) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1034	Black se transforma en SSJ2	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 19 - pág 132) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1035	Black llega al SSJGod Rosé	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 20 - pág 184) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1036	Vegeta en SSJ God	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 4 (cap. 22 - pág 65) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1037	Vegetto SSJGod Blue	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 4 (cap. 23 - pág 134) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1038	Caulifla SSJ	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 8 (cap. 37 - pág 9) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1039	Golden Freezer	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 8 (cap. 37 - pág 19) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1040	Kale SSJ Legendario	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 8 (cap. 37 - pág 40) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1041	Kefla SSJ/SSJ Legendario	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 8 (cap. 39 - pág 99) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1042	Goku despierta el Ultra Instinto Imperfecto	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 8 (cap. 39 - pág 138) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1043	Goku completa el Ultra Instinto	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 9 (cap. 41 - pág 17) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1044	Transformación Yadrat para variar el tamaño	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 11 (cap. 52 - pág 152) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1045	Yuzun se transforma	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 12 (cap. 55 - pág 116) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1046	Saganbo sufre una transformación antes de morir	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 13 (cap. 58 - pág 93) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1047	Goku obtiene una forma de proyección de Ki gigante	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 15 (cap. 66 - pág 87) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1048	Vegeta obtiene el Ultra Ego	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 17 (cap. 74 - pág 97) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1049	Gas crece por el deseo que ha pedido	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 18 (cap. 78 - pág 64) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1050	Gas se transforma	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 18 (cap. 80 - pág 169) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1051	Gas padece una forma demacrada	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 20 (cap. 80 - pág 107) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1052	Black Freezer hace acto de presencia	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 20 (cap. 87 - pág 132) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1053	Orange Piccolo	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 22 (cap. 95 - pág 143) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1054	Gohan Bestia	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 23 (cap. 99 - pág 125) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1055	Mutenroshi alcanza su máximo poder	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 14 - pág. 215-216). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1056	Gurmet se transforma en humano	Captura de: Nishio, D. (Director). (1986, 20 de diciembre). *Dragon Ball: La leyenda de Shenron* [Película]. Toei Animation.
1057	Lucifer se transforma en monstruo	Captura de: Nishio, D. (Director). (1987, 18 de julio). *Dragon Ball: La bella durmiente en el Castillo del Mal* [Película]. Toei Animation.
1058	Garlic Jr. crece y se transforma	Captura de: Nishio, D. (Director). (1989, 15 de julio). *Dragon Ball Z: Garlic Jr. Inmortal* [Película]. Toei Animation.
1059	Slug se convierte en namekiano gigante	Captura de: Shigeyasu, Y. (Director). (1991, 19 de marzo). *Dragon Ball Z: Goku, el superguerrero* [Película]. Toei Animation.
1060	Goku se convierte en falso SSJ	Captura de: Shigeyasu, Y. (Director). (1991, 19 de marzo). *Dragon Ball Z: Goku, el superguerrero* [Película]. Toei Animation.
1061	Cooler alcanza una forma extra	Captura de: Shigeyasu, Y. (Director). (1991, 20 de julio). *Dragon Ball Z: Los mejores rivales* [Película]. Toei Animation.
1062	Metal Cooler crea un cuerpo gigante	Captura de: Kikuchi, Y. (Director). (1993, 10 de julio). *Dragon Ball Z: Guerreros de fuerza ilimitada* [Película]. Toei Animation.
1063	Broly llega al SSJ	Captura de: Ueda, Y. (Director). (1992, 7 de marzo). *Dragon Ball Z: Estalla el duelo* [Película]. Toei Animation.
1064	Broly obtiene el SSJ Legendario	Captura de: Ueda, Y. (Director). (1992, 7 de marzo). *Dragon Ball Z: Estalla el duelo* [Película]. Toei Animation.

1065	Bojack se transforma con su 100% de poder	Captura de: Shigeyasu, Y. (Director). (1993, 10 de julio). *Dragon Ball Z: Los guerreros de plata* [Película]. Toei Animation.
1066	Bio Broly	Captura de: Yamauchi, S. (Director). (1994, 9 de julio). *Dragon Ball Z: El combate definitivo* [Película]. Toei Animation.
1067	Janemba crece y se convierte en un bebé gigante	Captura de: Shigeyasu, Y. (Director). (1995, 15 de julio). *Dragon Ball Z: ¡Fusión!* [Película]. Toei Animation.
1068	Janemba en su forma final	Captura de: Shigeyasu, Y. (Director). (1995, 15 de julio). *Dragon Ball Z: ¡Fusión!* [Película]. Toei Animation.
1069	Gogeta SSJ	Captura de: Shigeyasu, Y. (Director). (1995, 15 de julio). *Dragon Ball Z: ¡Fusión!* [Película]. Toei Animation.
1070	Forma final de Hildegarn	Captura de: Yamauchi, S. (Director). (1995, 4 de marzo). *Dragon Ball Z: El ataque del dragón* [Película]. Toei Animation.
1071	Broly Ozaru contenido	Captura de: Nagamine, T. (Director). (2018). *Dragon Ball Super: Broly* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
1072	Broly SSJ	Captura de: Nagamine, T. (Director). (2018). *Dragon Ball Super: Broly* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
1073	Broly SSJ Legendario	Captura de: Nagamine, T. (Director). (2018). *Dragon Ball Super: Broly* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
1074	Gogeta SSJGod Blue	Captura de: Nagamine, T. (Director). (2018). *Dragon Ball Super: Broly* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
1075	Imagen promocional del Hombre Lobo en Londres (1935)	Obtenida en: https://www.album-online.com/detail/es/ODZmZGEwMA/henry-hull-the-werewolf-of-london-1935-alb247205; de: Walker, S. (Director). (1935). Werewolf of London [Película]. Universal Pictures.
1076	Lon Chaney Jr. como el hombre lobo	Captura de: Walker, S. (Director). (1935). Werewolf of London [Película]. Universal Pictures.
1077	Imagen del Retorno del hombre lobo (1981)	Obtenida de: https://www.imdb.com/es/title/tt0081415/mediaindex/; de: Naschy, P. (Director). (1981). El retorno del hombre lobo [Película]. Aconito Films.
1078	Transformación en licántropo	Captura de: Landis, J. (Director). (1981). Un hombre lobo americano en Londres [Película]. Universal Pictures.
1079	Otro ejemplo de transformación en hombre lobo	Captura de: Dante, J. (Director). (1981). *The Howling* [Película]. Embassy Pictures.
1080	Proceso de transformación de Goku en Ozaru	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 21 - pág. 100-102). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1081	Goku, transformado en Ozaru	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 21 - pág. 107). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1082	Proceso de transformación de Goku en Ozaru	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 4 (cap. 50 - pág. 90-91). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1083	Goku, transformado en Ozaru	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 4 (cap. 51 - pág. 102). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1084	Gohan ve por primera vez la luna llena	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 208 - pág. 190). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1085	Gohan se transforma	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 208 - pág. 191). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1086	Gohan, transformado en Ozaru	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 208 - pág. 192). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1087	Gohan, retenido por Piccolo	Captura de: Toei Animation. (1989, septiembre 6).[Episodio 18, Serie de televisión]. *Dragon Ball Z*. Selecta Vision
1088	Gohan transformado en Ozaru por segunda vez	Captura de: Toei Animation. (1989, septiembre 6).[Episodio 18, Serie de televisión]. *Dragon Ball Z*. Selecta Vision
1089	Vegeta en el proceso de transformación en Ozaru	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 16 (cap. 232 - pág. 59). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1090	Vegeta, transformado en Ozaru	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 16 (cap. 233 - pág. 64). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1091	Gohan, transformándose por tercera vez	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 16 (cap. 239 - pág. 157). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1092	Vegeta trata de arrancarle la cola a Gohan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 16 (cap. 240 - pág. 159). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1093	Ozarus en el planeta Cereal	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 15 (cap. 68 - pág 147) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1094	Bardock Ozaru se asoma por una apertura de un techo	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 15 (cap. 68 - pág 148) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1095	Granola recuerda los Ozarus en su ciudad como si fuesen fantasmas	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 16 (cap. 69 - pág 14) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1096	El Escuadrón de Bardock transformados en Ozaru	Captura de: Toei Animation. (1990). *Dragon Ball Z: El último combate* [Especial de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
1097	Gohan Ozaru sostiene a su padre en la mano	Captura de: Nishio, D. (Director). (1990, 7 de julio). *Dragon Ball Z: La súper batalla* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
1098	Goku Ozaru dorado	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.

1099	Vegeta Baby Ozaru dorado	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.
1100	Goku y Vegeta en SSJ4	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.
1101	Goku en SSJ4	Captura de: Toei Animation. (2024–2025). *Dragon Ball Daima* [Serie de televisión]. Fuji TV.
1102	Luchador nº40: El hombre lobo	Captura de: Toei Animation. (1989, septiembre 20).[Episodio 20, Serie de televisión]. *Dragon Ball Z*. Selecta Vision
1103	Jackie vuelve humano al Lobo-Hombre	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 8 (cap. 119 - pág. 225). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1104	Explicación sobre la animalina	Captura de: CyberConnect2. (2020). *Dragon Ball Z: Kakarot* [Videojuego]. Bandai Namco Entertainment.
1105	Explicación sobre la animalina	Captura de: CyberConnect2. (2020). *Dragon Ball Z: Kakarot* [Videojuego]. Bandai Namco Entertainment.
1106	Bulma examina el cascarón de Cell y la muda de piel	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 23 (cap. 358-359 - pág. 152-161). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1107	Cell absorbe a un hombre	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 23 (cap. 361 - pág. 192). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1108	Cell imperfecto libera su poder	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 369 - pág. 35). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1109	Cell absorbe a nº17	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 372 - pág. 87). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1110	Cell imperfecto	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 373 - pág. 93). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1111	Cell absorbe a nº18	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 382 - pág. 230). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1112	Cell perfecto	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 382 - pág. 236). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1113	Cell alcanza el estado Súper Perfecto (como el SSJ2)	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 413 - pág. 161). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1114	Bu maligno se come la galleta de Bu gordo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 485 - pág. 218). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1115	Se origina Super Bu	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 485 - pág. 219). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1116	Bu absorbe a Gotenks	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 31 (cap. 499 - pág. 176). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1117	Super Bu (Gotenks)	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 31 (cap. 499 - pág. 180). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1118	Super Bu (Piccolo)	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 31 (cap. 502 - pág. 218). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1119	Bu absorbe a Gohan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 31 (cap. 502 - pág. 219). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1120	Super Bu (Gohan)	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 31 (cap. 502 - pág. 220). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1121	Strong Bu	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 32 (cap. 508 - pág. 68-69). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1122	Kid Bu	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 14 (cap. 61 - pág 44) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1123	Kid Bu	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 14 (cap. 61 - pág 49) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1124	Moro se come a 73	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 14 (cap. 61 - pág 44) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1125	Moro (73)	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 14 (cap. 61 - pág 49) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1126	Moro (73+Merus)	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 15 (cap. 65 - pág 49) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1127	Goku y Piccolo practican la danza Metamor	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 477 - pág. 108). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1128	Gotenks fallido gordo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 480 - pág. 148). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1129	Gotenks fallido flaco	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 477 - pág. 111). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1130	Veku	Captura de: Shigeyasu, Y. (Director). (1995, 15 de julio). *Dragon Ball Z: ¡Fusión!* [Película]. Toei Animation.
1131	Gotenks	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 477 - pág. 113). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1132	Gogeta	Captura de: Shigeyasu, Y. (Director). (1995, 15 de julio). *Dragon Ball Z: ¡Fusión!* [Película]. Toei Animation.
1133	Gogeta SSJ4	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.

1134	Gogeta SSJGod Blue	Captura de: Nagamine, T. (Director). (2018). *Dragon Ball Super: Broly* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
1135	Vegetto	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 32 (cap. 504 - pág. 14). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1136	Vegetto SSJBlue	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 4 (cap. 23 - pág 135) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1137	Zamasu fusionado	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 4 (cap. 22 - pág 97) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1138	Kibitoshin	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 501 - pág. 207). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1139	Kefla SSJ/SSJ Legendario	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 8 (cap. 39 - pág 99) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1140	Piccolo se encuentra con Nail y procede a fusionarse	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 19 (cap. 294 - pág. 217-219). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1141	Piccolo se fusiona con Nail	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 19 (cap. 295 - pág. 221-222). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1142	Piccolo y Kami proceden a fusionarse	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 23 (cap. 360 - pág. 179). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1143	Piccolo y Kami se fusionan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 23 (cap. 360 - pág. 180). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1144	Los namekianos se van asimilando en su Mesías	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 10 (cap. 46 - pág 91) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1145	Continúan fusionándose namekianos	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 10 (cap. 47 - pág 94) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1146	El Masías namekiano fracasa estrepitosamente	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 10 (cap. 47 - pág 95) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1147	Tabla de Fusiones	Elaboración propia, con imágenes obtenidas de: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
1148	Capital del Oeste	Captura de: CyberConnect2. (2020). *Dragon Ball Z: Kakarot* [Videojuego]. Bandai Namco Entertainment.
1149	Detalle del viaducto de la Capital del Oeste	Captura de: Toei Animation. (1986, diciembre 17).[Episodio 43, Serie de televisión]. Dragon Ball.
1150	Goku a la puerta de su casa	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 1 - pág. 3). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1151	Palacio de Pilaf	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 18 - pág. 58). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1152	La nave espía de Bulma sobrevuela la base de la RR	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 7 (cap. 93 - pág. 54). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1153	Goku trata de alcanzar a Karin	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 88 - pág. 208). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1154	Detalles de la Torre de Karin según llega Goku	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 88 - pág. 199). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1155	Palacio de Kami Sama	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 23 (cap. 356 - pág. 113). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1156	Casa del Saichoro	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 264 - pág. 29). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1157	Planeta Freezer 79	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 246 - pág. 8). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1158	Planeta Freezer 79	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 246 - pág. 9). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1159	Casa de Gowasu	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 17 - pág 62) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1160	Casa de Zuno	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 18 - pág 97) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1161	Casa de Zeno Sama	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 17 - pág 84) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1162	Bulma teclea el destino del robot espía	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 7 (cap. 93 - pág. 53). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1163	Aparece el Androide 2 en la cueva de los piratas	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 75 - pág. 3). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1164	Soldados delante de una consola computerizada y radares	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 7 (cap. 93 - pág. 55). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1165	El General Black, al teléfono	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 84 - pág. 144). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1166	Soldados de la RR enfrentan a Goku	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 7 (cap. 95 - pág. 78). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1167	El Maestro Mutaito lleva la olla de hervir arroz para Piccolo	Captura de: Toei Animation. (1988, febrero 24).[Episodio 102, Serie de televisión]. Dragon Ball. Selecta Vision

1168	Detalle del reloj con GPS que lleva Trunks de Futuro	Toei Animation. (1992, mayo 20).[Episodio 140, Serie de televisión]. *Dragon Ball Z*. Selecta Vision
1169	Repartidores toman un café de máquina expendedora	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 23 (cap. 356 - pág. 118). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1170	Bulma enseña el radar a Goku	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 1 - pág. 21). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1171	La Red Ribbon dispone de un potente radar del dragón	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 7 (cap. 93 - pág. 49). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1172	Sembei Norimaki trata de arreglar el radar (lo arregla Turbo)	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 82-83 - pág. 112-123). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1173	Turbo monta un nuevo radar del dragón con piezas de un avión	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 83 - pág. 134). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1174	Pilaf indica en el mapa del radar del dragón a Piccolo Daimaoh	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 10 (cap. 145 - pág. 152). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1175	Tsuru, Tenshinhan y Tao Pai Pai observan su radar del dragón	Captura de: Ueda, Y. (Director). (1988, 9 de julio). *Dragon Ball: Aventura mística* [Película]. Toei Animation.
1176	Bulma y Popo examinan la nave namekiana	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 16 (cap. 244 - pág. 218). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1177	Escaneo médico de daños de Freezer	Captura de: Toei Animation. (1991, noviembre 20).[Episodio 118, Serie de televisión]. *Dragon Ball Z*. Selecta Vision
1178	Quirófano donde están reconstuyendo a Freezer	Captura de: Toei Animation. (1991, noviembre 20).[Episodio 118, Serie de televisión]. *Dragon Ball Z*. Selecta Vision
1179	Médico del ejército de Freezer trata a Vegeta	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 246 - pág. 12). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1180	Scouter de mano, modelo antiguo	Captura de: Nagamine, T. (Director). (2018, 14 de diciembre). *Dragon Ball Super: Broly* [Película]. Toei Animation.
1181	Modelos antiguos de scouter	Captura de: Toei Animation. (1990, mayo 23).[Episodio 49, Serie de televisión]. *Dragon Ball Z*.
1182	Dodoria recomienda a Zarbon un scouter más moderno	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 17 (cap. 249 - pág 50) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1183	Soldados de Freezer con sus scouter más modernos	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 3 - pág 73) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1184	Tagoma con un scouter de visor completo	Captura de: Yamamuro, T. (Director). (2015, 18 de abril). Dragon Ball Z: La resurrección de F [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
1185	Vegeta da uniformes de combate a Gohan y Krilin	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 19 (cap. 291 - pág. 163). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1186	Soldado de Freezer dispara a trunks con su dispositivo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 22 (cap. 331 - pág. 5). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1187	Enma sigue por televisión el combate en su oficina	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 32 (cap. 516 - pág. 177). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1188	Zamasu ve el Diostube	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 17 - pág 73) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1189	Se observa en una pantalla los participantes del Torneo que quedan	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 7 (cap. 36 - pág 188) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1190	Goku llega a la Capsule Corp	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 251 - pág. 76). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1191	Bulma lanza una cápsula y aparece su moto	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 1 - pág. 22). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1192	Goku examina el interior de su nave	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 251 - pág. 79). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1193	Trunks viaja de vuelta a su tiempo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 22 (cap. 335 - pág. 79). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1194	Bulma observa su radar	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 1 - pág. 6). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1195	Bulma reparte uniformes de combate creados por ella	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 375 - pág. 127). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1196	Krilin observa el control remoto	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 374 - pág. 120). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1197	Bulma está reparando al nº16	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 394 - pág. 142). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1198	Bulma mide la capacidad de combate de los Guerreros Z	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 209 - pág. 204). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1199	Trunks y Mai se dirijen a la Capsule Corp	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 2 (cap. 14 - pág 159) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1200	Cápsula	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
1201	Moto de Bulma en el manga	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 1 - pág. 23). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1202	BMW C1 125cc	Obtenido de: http://www.bmwc1club.com/modeloskat200.html

1203	Bel&Bel Cápsula 9	Obtenido de: https://www.motorpasionmoto.com/cinetv/moto-que-bulma-usa-bola-dragon-real-podria-tener-serie-limitada-para-fanaticos
1204	Launch huyendo de la policía en su moto	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 26 - pág. 170). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1205	Recreación de la moto de Launch	Obtenido de: https://www.motorpasionmoto.com/cinetv/alucina-esta-moto-electrica-bola-dragon-real-ha-creado-empresa-espanola
1206	Mutenroshi en una moto de una sola rueda	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 24 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1207	Bulma en una Moto Guzzi 500cc V8	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 5 (cap. 73 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1208	Moto Guzzi 500 real	Obtenido de: https://www.autofacil.es/motos/kame-hame-ha-honda-monkey-125-dragon-ball/422086.html
1209	Honda Monkey 125 de Ganesha Custom	Obtenido de: https://www.autofacil.es/motos/kame-hame-ha-honda-monkey-125-dragon-ball/422086.html
1210	Bulma, con una Honda XR 125cc	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 4 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1211	Launch, con una moto futurista	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 26 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1212	Blue, con una moto futurista	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 80 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1213	Taro conduce una Honda 125 CM	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 81 - pág. 94). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1214	Goku y Chichi, sobre una motocicleta de gran cilindrada	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 13 (cap. 187 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1215	Goku y Gohan sobre una Chopper	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 201 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1216	Yamcha, Bulma, Oolong y Puar en un vehículo alto. Goku, en Kinton	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 17 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1217	Goku en un vehículo para la nieve	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 4 (cap. 58 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1218	Suppaman para su coche y se baja de él para enfrentar a Blue	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 82 - pág. 111). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1219	Yamcha espera en su coche, el Mighty Mouse	Captura de: Toei Animation. (1986, marzo 26).[Episodio 5, Serie de televisión]. Dragon Ball. Selecta Vision
1220	Renault 5 Súper Turbo de Bulma	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 1 - pág. 5). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1221	Renault 5 Súper Turbo de competición	Obtenido en: https://www.marca.com/coches-y-motos/coches/renault/2021/01/14/6000068a22601d3a528b45c9.html
1222	El vehículo del Jefe de la Banda del Conejo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 27 - pág. 35). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1223	Vehículo de asalto, armado y adaptado	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 6 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1224	Mutenroshi, Goku y Krilin en un Escarabajo (VW Tipo 1)	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 3 (cap. 31 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1225	Volkswagen Tipo 1 amarillo de 1970	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
1226	Casa Vagón de Oolong	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 10 - pág. 153). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1227	Autobús londinense de dos pisos	Obtenido en: https://es.dreamstime.com/fotos-de-archivo-omnibus-cl%C3%A1sico-de-londres-image8962523
1228	Mutenroshi se dispone a desplazarse al aeropuerto con su coche	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 3 (cap. 32 - pág. 40). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1229	Chevrolet Impala SS 1964	Obtenido de: https://www.coches.com/noticias/fotos-de-coches/chevrolet-impala-ss-1964/66497
1230	Mutenroshi conduce un Toyota MR2 AW11	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 4 (cap. 46 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1231	Toyota MR2 AW11	Obtenido de: https://www.ebay.es/itm/373862057304
1232	Goku, Krilin y Mutenroshi en un Porsche 911 Carrera Cabriolet 930	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 4 (cap. 48 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1233	Porsche 911 Carrera Cabriolet 930	Obtenido de: https://press.pla.porsche.com/prod/presse_pag/PressResources.nsf/Content?ReadForm&languageversionid=1078705
1234	Goku delante de un Volswagen Golf MK1	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 4 (cap. 48 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1235	Vlkswagen Golf MK1	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
1236	El Coronel Silver delante de una furgoneta roja	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 4 (cap. 55 - pág. 157). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1237	Ford F-100 1956	Obtenido de: https://noticias.autocosmos.com.ar/2021/02/06/deleitate-con-esta-ford-f-100-1956-tuneada



1238	Los amigos de Goku en un Porsche 911 Cabriolet G-Series	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 76 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1239	Porsche 911 Cabriolet G-Series	Obtenido en: https://maessencsc.com/es/porsche-911-32-cabrio-1989-indisch-rot/
1240	Yamcha, Krilin y Puar, sobre un Reliant Scimitar SS1	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 7 (cap. 97 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1241	Reliant Scimitar SS1	Obtenido y adaptado de: https://www.jalopnik.com/why-this-british-contraption-on-ebay-is-the-craziest-je-1843967585/
1242	Pilaf y su banda van en un Mercedes	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 8 (cap. 109 - pág. 64). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1243	Mercedes-Benz Clase S W116	Obtenido de: https://forocoches.com/foro//showthread.php?p=491761440
1244	Goku sobre un Jimmy (exactamente igual como Soncho)	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 11 (cap. 155 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1245	Suzuki Jimmy SJ30	Obtenido de: https://carfromjapan.com/es/cheap-used-suzuki-jimny-1986-for-sale-5f57a2191f2b592fd7b10af0
1246	Goku y sus amigos sobre un Jeep Wrangler YJ	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 178 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1247	Jeep Wrangler YJ	Obtenido de: https://threepedals.com/jeep-wrangler-hemi-five-speed-project/
1248	Un granjero recoge paja con su furgoneta Chevrolet C/K Serie 10	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 195 - pág. 4). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1249	Chevrolet C/K Serie 10	Obtenido de: https://engineswapdepot.com/?p=1416
1250	Kaio Sama luce su Chevrolet Impala del 57	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 211 - pág. 232). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1251	Chevrolet Impala 1957	Obtenido de: https://squir.com/chevrolet-bel-air-1957-hardtop-coupe.html
1252	Kaio Sama admira el Cadillac Eldorado Biarritz Convertible de 1959	Captura de: Toei Animation. (1993). *Dragon Ball Z* (Episodios 196–200). Selecta Vision
1253	Kaio Sama admira el Cadillac Eldorado Biarritz Convertible de 1959	Captura de: Toei Animation. (1993). *Dragon Ball Z* (Episodios 196–200). Selecta Vision
1254	Cadillac Eldorado Biarritz Convertible de 1959	Obtenido de: https://www.classic.com/veh/1959-cadillac-eldorado-biarritz-59e044103-4DzK3wW/
1255	Goku conduce a duras penas un Honda S800	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 19 (cap. 287 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1256	Honda S800	Obtenido en: https://www.historics.co.uk/auction/lot/216-1968-honda-s800/?lot=7215&sd=1
1257	Toriyama, con Ayrton Senna, apoyando al Equipo McLaren Honda	Adaptado de: Shueisha. (1990). *Weekly Shōnen Jump*, No. 44 (Heisei 2). Portada por Masakazu Katsura
1258	Goku, Gohan y Bulma con el coche del Equipo McLaren Honda	Obtenido de: https://foro.clubjapo.com/t/goku-en-el-mclaren-de-senna/54006
1259	Vehículo de competición - F1	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 203 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1260	Ayrton Senna en su McLaren Honda #27	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
1261	Satan llega al Torneo de Cell en limusina	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 394 - pág. 148). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1262	Lincoln Town Car Stretch Limousine Schwarz 3. Generation 1998	Obtenido de: https://www.amazon.de/Sun-Star-Generation-individiuellem-Wunschkennzeichen/dp/B07KSCPCMD
1263	Gohan hace parar a unos gamberros montados en un Lotus Elise	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 27 (cap. 423 - pág. 40). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1264	Bulma conduce un Fiat Abarth 595	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 22 (cap. 334 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1265	Chichi conduce un Suziki Jimmy con Goky y Gohan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 228 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1266	Mutenroshi conduce una pick-up de Mercedes, la Clase G	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 209 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1267	Bulma conduce un Triumph TR4	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 3 (cap. 34 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1268	Luke conduce un deslizador en Tatooine	Captura de: Lucas, G. (Director). (1977). *Star Wars: Episode IV – A New Hope* [Película]. Lucasfilm; Twentieth Century Fox.
1269	Goku y sus amigos van en el coche volador de Gyuma	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 16 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1270	Mutenroshi conduce, o pilota, un coche volador	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 28 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1271	Goku va de copiloto en una moto voladora	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 5 (cap. 61 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1272	Policía acompaña a Goku a la Capsule Corp	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 5 (cap. 68 - pág. 135). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1273	Goku y Bulma viajan en una moto voladora	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 5 (cap. 69 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.

1274	Goku, Bulma y Krilin viajan en un avión (anfibio)	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 5 (cap. 71 - pág. 180). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1275	Bulma viaja en una moto aérea de combate	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 7 (cap. 93 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1276	Una aeronave armada de la RR ataca a Goku	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 5 (cap. 68 - pág. 65). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1277	Yajirobe conduce su vehículo aéreo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 10 (cap. 148 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1278	Chichi, vestida de novia, lleva a Goku en el coche volador	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 10 (cap. 171 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1279	Chichi conduce, sobre el mar, hacia casa de Mutenroshi	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 209 - pág. 202). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1280	Goku y Piccolo en la autoescuela (1)	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 255 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1281	Goku y Piccolo en la autoescuela (2)	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 256 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1282	Goku en SSJ en su coche blanco	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 392 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1283	Goku conduce un vehículo oscuro, con Chichi y Gohan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 26 (cap. 406 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1284	Los androides montan sobre una motocicleta voladora	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 23 (cap. 353 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1285	Goku, Bulma y Krilin huyen en un submarino pirata	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 79 - pág. 65). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1286	Gran embarcación submarina en la cueva de los piratas	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 5 (cap. 74 - pág. 226). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1287	Pequeño submarino de la RR en persecución	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 5 (cap. 72 - pág. 195). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1288	El General Blue comanda un gran submarino	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 5 (cap. 72 - pág. 189). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1289	Goku, Bulma y Krilin viajan en un avión (anfibio), ahora submarino	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 5 (cap. 72 - pág. 185). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1290	Mutenroshi traslada a sus alumnos y Launch con overcraft	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 28 - pág. 198-). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1291	Blue pretende robar un avión	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 83 - pág. 127). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1292	Blue se marcha con un avión de la RR	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 80 - pág. 86). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1293	La RR ataca la Kame House con numerosas aeronaves	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 5 (cap. 72 - pág. 188). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1294	Bulma es perseguida por aeronaves de la RR	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 5 (cap. 70 - pág. 163). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1295	Goku vuela con una aeronave pilotada por un androide	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 4 (cap. 56 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1296	Goku viaja en un helicóptero	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 3 (cap. 41 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1297	Avión comercial para Isla Papaya	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 3 (cap. 32 - pág. 43). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1298	La banda de Pilaf huye en un avión corto	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 22 - pág. 112). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1299	Bulma y Oolong viajan en globo aerostático	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 10 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1300	Aeronave de Videl	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 27 (cap. 424 - pág. 53). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1301	Aeronave de carga Cápsule 576	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 23 (cap. 357 - pág. 128). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1302	Gran aeronave de carga Cápsule 339	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 21 (cap. 329 - pág. 230). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1303	Nave Cápsule 192	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 16 (cap. 241 - pág. 172). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1304	Aeronaves Cápsule 240	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 11 (cap. 155 - pág. 78). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1305	Fortaleza aérea de Pilaf	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 10 (cap. 145 - pág. 152). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1306	Nave naranja de la Cápsule Corp	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 7 (cap. 94 - pág. 71). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1307	Avioneta del Comandante Yellow	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 84 - pág. 144). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.

1308	El ejército del Rey del Mundo ataca a Cell	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 392 - pág. 110). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1309	El ejército del Rey del Mundo ataca a Cell	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 392 - pág. 112). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1310	El ejército del Rey del Mundo ataca a Cell	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 392 - pág. 113). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1311	La banda de Pilas en sus mechas	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 8 (cap. 109 - pág. 73). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1312	Black se sube a su mecha	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 7 (cap. 95 - pág. 90). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1313	Tao Pai Pai viaja con una columna que él mismo lanzó	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 85 - pág. 164). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1314	Raditz sale de su cápsula	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 195 - pág. 7). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1315	Vegeta y Nappa llegan a la Tierra en sus naves	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 213 - pág. 19). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1316	Bulma, Gohan y Krilin despegan hacia Namek	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 16 (cap. 245 - pág. 238). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1317	Goku viaja en su nave a Namek	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 251 - pág. 84). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1318	Nave de Freezer, con su cámara médica de recuperación	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 265 - pág. 42). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1319	Las naves de las Fuerzas Especiales Ginyu, junto a la nave de Freezer	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 272 - pág. 133). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1320	Nave del Rey Cold, llegando a la Tierra	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 21 (cap. 329 - pág. 239). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1321	Nave de Babidi	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 28 (cap. 450 - pág. 179). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1322	Nave de Jaco, de la Patrulla Galáctica	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 2 (cap. 14 - pág 158) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1323	Nave de Moro y sus hombres	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 14 (cap. 61 - pág 42) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1324	Nave pequeña de los Heata	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 17 (cap. 75 - pág 142) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1325	Granola, en su nave	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 15 (cap. 68 - pág 181) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1326	Nave caracol de Dragon Ball Daima	Obtenido de: https://es.dragon-ball-official.com/news/01_2971.html
1327	Nave pulpo del primer arco de Dragon Ball GT	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.
1328	Goku combate con el Sargento Metálico	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 4 (cap. 59 - pág. 213). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1329	El T800 ataca la comisaría de Los Ángeles	Captura de: Cameron, J. (Director). (1984). The Terminator [Película]. Orion Pictures.
1330	El Androide nº 8	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 5 (cap. 63 - pág. 48). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1331	El Androide nº2 lucha contra Goku bajo el agua	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 75 - pág. 9). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1332	El Dr. Gero en su laboratorio	Captura de: Toei Animation. (1991, diciembre 18).[Episodio 122, Serie de televisión]. Dragon Ball Z. Selecta Vision
1333	Androide nº1 de la Red Ribbon	Toei Animation. (1986, octubre 15). [Episodio 34, Serie de televisión]. *Dragon Ball*. Selecta Vision
1334	Explicación de los androides	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 367 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1335	Androide nº13	Captura de: Shigeyasu, Y. (Director). (1992, 11 de julio). *Dragon Ball Z: Los tres grandes superguerreros* [Película]. Toei Animation.
1336	Androides nº 14 y 15	Captura de: Shigeyasu, Y. (Director). (1992, 11 de julio). *Dragon Ball Z: Los tres grandes superguerreros* [Película]. Toei Animation.
1337	Súper Androide 13	Captura de: Shigeyasu, Y. (Director). (1992, 11 de julio). *Dragon Ball Z: Los tres grandes superguerreros* [Película]. Toei Animation.
1338	Los Androides 19 y 20	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 22 (cap. 338 - pág. 113). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1339	El nº17 descabeza al Dr. Gero de una patada	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 23 (cap. 350 - pág. 24). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1340	En Androide nº16	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 23 (cap. 351 - pág. 32). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1341	Gevo, hijo del Dr. Gero, modelo del nº16	Captura de: Kodama, T. (Director). (2022, 11 de junio). *Dragon Ball Super: Super Hero* [Película]. Toei Animation.
1342	Los nº 17 y 18	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 23 (cap. 349 - pág. 11-12). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.



1343	Vomi, esposa del Dr. Gero y modelo para la nº 21	Captura de: Kodama, T. (Director). (2022, 11 de junio). *Dragon Ball Super: Super Hero* [Película]. Toei Animation.
1344	Cell se dirige a Piccolo como su hermano	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 23 (cap. 361 - pág. 195). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1345	Cyborg Tao Pai Pai	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 170 - pág. 81). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1346	Mecha Freezer y el Rey Cold	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 21 (cap. 329 - pág. 240). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1347	Quirófano donde están reconstuyendo a Freezer	Captura de: Toei Animation. (1991, noviembre 20).[Episodio 118, Serie de televisión]. *Dragon Ball Z*. Selecta Vision
1348	Modelos de androide Alpha, de Hedo	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 21 (cap. 89 - pág 52) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1349	Beta 1, con y sin su disfraz de súper héroe	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 21 (cap. 90 - pág 98) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1350	Beta 1 en su mecha, Beta 2	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 21 (cap. 89 - pág 36) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1351	Beta nº7	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 21 (cap. 90 - pág 59) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1352	Dinosaurio androide	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 21 (cap. 90 - pág 85) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1353	Gamma 1 y Gamma 2 contra Piccolo	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 22 (cap. 95 - pág 133) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1354	Cell Max	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 22 (cap. 96 - pág 183) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1355	Magenta y Hedo en su versión androide	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 22 (cap. 96 - pág 167-168) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1356	73 coge por el cuello a Gohan y a Piccolo	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 12 (cap. 56 - pág 163) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1357	73 coge por el cuello a Gohan y a Piccolo	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 12 (cap. 56 - pág 163) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1358	Androide doméstico de la Cápsule Corp	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 20 (cap. 88 - pág 200) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1359	Arale Norimaki y sus Gatchan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 82 - pág. 109). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1360	Obotchaman	Captura de: Toei Animation. (1987, marzo 18). Episodio 55, Serie de televisión]. Dragon Ball.
1361	El Dr. Mashirito en sus versiones androide y mecha de combate	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
1362	Agnilasa	Captura de: Toei Animation. (2017, diciembre 24).[Episodio 121, Serie de televisión]. Dragon Ball Super. Selecta Vision
1363	Dr. Willow	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
1364	Composición promocional de la película	Obtenido de: https://www.reddit.com/r/DBZDokkanBattle/comments/ntxaou/now_that_garlic_jr_got_some_love_can_we_get_a/
1365	Big Gete	Captura de: Kikuchi, Y. (Director). (1993, 10 de julio). *Dragon Ball Z: Guerreros de fuerza ilimitada* [Película]. Toei Animation.
1366	Varias unidades de Metal Cooler	Captura de: Kikuchi, Y. (Director). (1993, 10 de julio). *Dragon Ball Z: Guerreros de fuerza ilimitada* [Película]. Toei Animation.
1367	Soldados metálicos de Cooler	Captura de: Kikuchi, Y. (Director). (1993, 10 de julio). *Dragon Ball Z: Guerreros de fuerza ilimitada* [Película]. Toei Animation.
1368	Hatchiyak	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
1369	Dr. Raichi	Captura de: Toei Animation. (1993). Dragon Ball Z Gaiden: El plan para erradicar a los saiyanos [Especial de televisión].
1370	Súper nº17	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
1371	Dr. Gero y Dr. Mu	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.
1372	Emblema de la Escuela de la Tortuga	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
1373	Goku lanza su primer Kamehameha	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 15 - pág. 4). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1374	Jackie Chun aplica a Goku el Bankoku Bikkuri Sho	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 4 (cap. 50 - pág. 86). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1375	Gohan aplica las Cuatro Virtudes de la Tortuga	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 8 (cap. 106 - pág. 23). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1376	Jackie hipnotiza al Lobo-Hombre	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 8 (cap. 119 - pág. 225). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1377	Goku y el Piedra, Papel, Tijeras	Capturas de: Toei Animation. (1986, marzo 26).[Episodio 5, Serie de televisión]. Dragon Ball. Selecta Vision

1378	Zanzoken a Karin por parte de Goku	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 89 - pág. 213). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1379	Mutaito lanza el Mafuba sobre Piccolo Daimaoh	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 10 (cap. 135 - pág. 7). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1380	Emblema de la Escuela de la Grulla	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
1381	Tao Pai Pai lanza por primera vez el Dodompa	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 86 - pág. 187). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1382	Chaoz, volando en el Torneo, frente a Krilin	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 9 (cap. 120 - pág. 8). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1383	Tenshinhan y su Taiyo Ken	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 9 (cap. 124 - pág. 62). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1384	Chaoz paraliza a Krilin	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 9 (cap. 120 - pág. 25). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1385	Tenshinhan y el Shiyoken	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 9 (cap. 132 - pág. 184). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1386	Tenshinhan lanza por primera vez el Kikoho	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 9 (cap. 133 - pág. 198). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1387	Tenshinhan, contra Cell Semiperfecto, con su Shin Kikoho	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 373 - pág. 104). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1388	Tenshinhan y su multiplicación Shishin no Ken	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 178 - pág. 201). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1389	Tenshinhan y el Haikyuken	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 9 (cap. 129 - pág. 136). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1390	Yamcha y su Puño de los Colmillos de Lobo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 8 - pág. 128). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1391	Yamcha lanza el Soukidan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 175 - pág. 159). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1392	Kakusan Ha de Krilin	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 215-216 - pág. 59-63). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1393	Kienzan, de Krilin	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 16 (cap. 235 - pág. 95). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1394	Emblema de la Familia del Mal, de Piccolo Daimaoh	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
1395	Piccolo lanza su rayo ocular	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 10 (cap. 149 - pág. 217). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1396	Cymbal ataca con una ráfaga de *ki*	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 10 (cap. 139 - pág. 69). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1397	Tambourine lanza el Chou Makouhou	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 10 (cap. 136 - pág. 20). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1398	Piccolo Daimaoh lanza un Makosen	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 11 (cap. 150 - pág. 6). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1399	Piccolo lanza un Bakurikimaha	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 13 (cap. 192 - pág. 195). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1400	Piccolo proyecta su Cho Bakuretsu Maha	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 13 (cap. 190 - pág. 158). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1401	Piccolo y su característico Makankosappo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 202 - pág. 105). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1402	Piccolo rodea al nº17 con la Granada de Luz Infernal	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 367 - pág. 11). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1403	Piccolo va a lanzar su Granada de Luz a Cell	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 370 - pág. 51). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1404	Piccolo descarga en Goku el Kaikosen	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 13 (cap. 188 - pág. 130). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1405	Masenko, de Gohan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 223 - pág. 165). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1406	Emblema de Kaio Sama	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
1407	Goku concentra el Kaio Ken	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 228 - pág. 237). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1408	Goku acumula energía en la Genki Dama	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 21 (cap. 315 - pág. 30). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1409	Giran lanza su goma envolvente	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 3 (cap. 39 - pág. 148). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1410	Nam se lanza en picado con su Cielo contra Suelo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 3 (cap. 44 - pág. 226). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1411	El Rey Chapa y su Técnica de los ocho brazos	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 8 (cap. 115 - pág. 154). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1412	El Saibaiman se autodestruye y mata a Yamcha	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 215 - pág. 56). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.

1413	Chaoz se autodestruye para acabar con Nappa	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 217 - pág. 85). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1414	Raditz lanza su Doble Domingo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 200 - pág. 83). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1415	Raditz emplea la técnica Cerrado por Vacaciones	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 201 - pág. 100). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1416	Tormenta gigante, de Nappa	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 213 - pág. 22). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1417	Napa, con su Bombardeo DX	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 222 - pág. 155). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1418	Vegeta lanza sus Fuegos Artificiales Sucios contra un Saibaiman	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 215 - pág. 47). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1419	Vegeta y su Cañón Garlic	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 22 (cap. 231 - pág. 38). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1420	Kiwi lanza un Renzoku Energy Dan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 249 - pág. 53). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1421	Freezer lanza su Rayo de la Muerte	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 255 - pág. 134). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1422	Dodoria Beam	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 257 - pág. 165). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1423	Flecha Súper Bonita, de Zarbon	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 262 - pág. 235). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1424	Gurdo detiene el tiempo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 274 - pág. 160). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1425	Gurdo ejecuta su técnica definitiva	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 274 - pág. 165). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1426	Final Flash de Vegeta	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 275 - pág. 181). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1427	Ultra Bombardeo Recome	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 19 (cap. 280 - pág. 13). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1428	Magma Rojo, de Jeice	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 19 (cap. 281 - pág. 29). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1429	Ginyu prepara su Milky Cannon	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 19 (cap. 284 - pág. 65). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1430	Cambio de Cuerpo, de Ginyu	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 19 (cap. 286 - pág. 102). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1431	Freezer castiga a Piccolo con su Crazy Finger Beam	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 20 (cap. 303 - pág. 88). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1432	Kiai de Freezer	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 20 (cap. 309 - pág. 173). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1433	Freezer atrapa a Goku con su Kokin Dama	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 20 (cap. 310 - pág. 190). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1434	Freezer casi parte Namek con el Death Slash	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 20 (cap. 313 - pág. 227). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1435	Freezer trata de destruir Namek con su Death Ball	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 21 (cap. 316 - pág. 35). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1436	Freezer carga contra Goku con la Nova Strike	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 21 (cap. 322 - pág. 131). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1437	Death Ball 100%	Captura de: Toei Animation. (1991, julio 17).[Episodio 100, Serie de televisión]. Dragon Ball Z. Selecta Vision
1438	Saigo no Isegui es el último ataque desesperado de Freezer	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 21 (cap. 327 - pág. 205). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1439	Trunks realiza su Ataque Ardiente	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 22 (cap. 331 - pág. 16). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1440	Goku utiliza el Shunkanido	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 22 (cap. 336 - pág. 84). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1441	Absorción de energía por parte de los Androides 19 y 20	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 22 (cap. 338 - pág. 122). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1442	Absorción de energía por parte de los Androides 19 y 20	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 22 (cap. 341 - pág. 165). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1443	Vegeta Big Bang Attack	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 22 (cap. 344 - pág. 211). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1444	Piccolo habla mentalmente con Gohan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 22 (cap. 346 - pág. 232). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1445	Cell va a absorber la energía de Piccolo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 23 (cap. 363 - pág. 221). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1446	Barrera protectora de energía del nº17	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 367 - pág. 14). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.

1447	El nº 16 dispara su puño como un proyectil	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 371 - pág. 76). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1448	Hell Flash del nº 16	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 372 - pág. 81). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1449	Babidi hace explotar a Spopovich	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 28 (cap. 447 - pág. 144). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1450	Disparo Certero, de Pui Pui	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 28 (cap. 447 - pág. 146). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1451	Dabra convierte en piedra con su saliva	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 28 (cap. 448 - pág. 160). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1452	Babidi traslada a los guerreros al planeta Zoom	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 28 (cap. 449 - pág. 173). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1453	Yakon absorbe energía	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 28 (cap. 451 - pág. 195). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1454	Llamarada de Dabra	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 29 (cap. 455 - pág. 31). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1455	Dabra saca un arma mágicamente	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 29 (cap. 455 - pág. 36). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1456	Babidí se dispone a poseer a Vegeta	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 29 (cap. 456 - pág. 43). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1457	Rayo demoníaco de Akman, el Akkumait	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 7 (cap. 104 - pág. 218). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1458	Vegeta Final Impact	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 29 (cap. 465 - pág. 162). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1459	Kai kai de Kibito para teletransportarse	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 470 - pág. 19). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1460	Bu convierte a la gente en caramelos	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 470 - pág. 25). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1461	Goku y Piccolo practican la danza Metamor	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 477 - pág. 108). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1462	Bu sana la vista a un niño ciego	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 478 - pág. 126). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1463	Ro Kaioshin en su danza de desbloqueo de fuerza	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 479 - pág. 141). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1464	Super Bu lleva a cabo el ataque de extinción de la humanidad	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 31 (cap. 487 - pág. 22). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1465	Técnica del dónut galáctico de Gotenks	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 31 (cap. 490 - pág. 58). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1466	Técnica de los fantasma kamikaze	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 31 (cap. 491 - pág. 66). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1467	Vegetto utiliza la espada de ki	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 32 (cap. 504 - pág. 24). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1468	Kid Bu prepara una bola exterminadora de energía	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 32 (cap. 508 - pág. 76). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1469	Ira del Dios de la Destrucción, de Bills	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 1- pág 17) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1470	Esfera del Juicio, de Bills	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 4- pág 68) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1471	Salto Temporal, de Hit	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 2 (cap. 13 - pág 107) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1472	Bills ejecuta el Hakai con Zamasu	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 19 - pág 156) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1473	Vórtice dimensional	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 4 (cap. 24 - pág 154) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1474	Espada de ki de Trunks	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 25 - pág 34) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1475	Vegeta carga su Gamma Burst Flash	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 25 - pág 46) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1476	Zeno hace desaparecer toda la línea temporal de Trunks	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 26 - pág 74) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1477	Técnica de Naipes de Ki de Vermouth	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 6 (cap. 29 - pág 8) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1478	Disparo de nueve colas de Liquir	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 6 (cap. 29 - pág 10) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1479	Barrito aturdidor de Rumoosh	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 6 (cap. 29 - pág 14) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1480	Time lag, de Hit, contra Jiren	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 7 (cap. 35 - pág 133) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.

1481	Absorción de energía de Moro	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 9 (cap. 43 - pág 107) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1482	Kai kai Matoru del Supremo Kaioshin	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 9 (cap. 43 - pág 113) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1483	Moro emplea su técnica geológica	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 10 (cap. 45 - pág 10) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1484	Puños autónomos de Bu contra Moro	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 10 (cap. 48 - pág 156) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1485	Técnica de la Mímesis, de 73	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 12 (cap. 53 - pág 17) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1486	Escudo de *ki* de Gohan	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 12 (cap. 56 - pág 166) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1487	Piccolo y Gohan forman un Masenkankosappo	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 12 (cap. 56 - pág 181) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1488	Vegeta ejecuta con Moro la Partición Forzada del Espíritu	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 14 (cap. 61 - pág 19) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1489	Goku obtiene una forma de proyección de Ki gigante	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 15 (cap. 66 - pág 88) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1490	Disparo preciso cereasiano de Granola	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 15 (cap. 67 - pág 142) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1491	Flecha de *ki* de Granola	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 17 (cap. 74 - pág 72) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1492	Gas crea armas de *ki*	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 18 (cap. 78 - pág 73) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1493	Final Spirit Cannon, de Bardock	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 19 (cap. 83 - pág 136) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1494	Goku proyecta una barrera de *ki* parqa Vegeta	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 20 (cap. 85 - pág 26) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1495	Gas proyecta su cuerpo con el *ki*	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 20 (cap. 86 - pág 63) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1496	Disparo final de Granola	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 20 (cap. 86 - pág 88) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1497	Explosión láser de Cell Max	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 23 (cap. 97 - pág 47) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1498	Death Ball Max	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 23 (cap. 99 - pág 133) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1499	Bombardeo Sangriento, de Lucifer	Captura de: Nishio, D. (Director). (1987, 18 de julio). Dragon Ball: La bella durmiente en el Castillo del Mal [Película]. Toei Animation.
1500	Zona Muerta, de Garlkic Jr.	Nishio, D. (Director). (1989, 15 de julio). *Dragon Ball Z: Garlic Jr. Inmortal* [Película]. Toei Animation.
1501	Luna Llena Artificial de Turles	Captura de: Nishio, D. (Director). (1990, 7 de julio). *Dragon Ball Z: La súper batalla* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
1502	Conductor Mortal, de Turles	Captura de: Nishio, D. (Director). (1990, 7 de julio). *Dragon Ball Z: La súper batalla* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
1503	Supernova, de Cooler	Shigeyasu, Y. (Director). (1991, 20 de julio). *Dragon Ball Z: Los mejores rivales* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
1504	Cañón Borrador, de Broly	Captura de: Ueda, Y. (Director). (1992, 7 de marzo). *Dragon Ball Z: Estalla el duelo* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
1505	Estallido Meteórico, de Broly	Captura de: Ueda, Y. (Director). (1992, 7 de marzo). *Dragon Ball Z: Estalla el duelo* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
1506	Omega Gigante, de Broly	Captura de: Ueda, Y. (Director). (1992, 7 de marzo). *Dragon Ball Z: Estalla el duelo* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
1507	Disparo Rápido, de Janemba (gigante)	Captura de: Shigeyasu, Y. (Director). (1995, 15 de julio). *Dragon Ball Z: ¡Fusión!* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
1508	Espada Dimensional, de Súper Janemba	Captura de: Shigeyasu, Y. (Director). (1995, 15 de julio). *Dragon Ball Z: ¡Fusión!* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
1509	Lluvia de Relámpagos, de Súper Janemba	Captura de: Shigeyasu, Y. (Director). (1995, 15 de julio). *Dragon Ball Z: ¡Fusión!* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
1510	Castigador de almas, de Gogeta	Captura de: Shigeyasu, Y. (Director). (1995, 15 de julio). *Dragon Ball Z: ¡Fusión!* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
1511	El Ataque del Dragón, de Goku	Captura de: Yamauchi, S. (Director). (1995, 4 de marzo). *Dragon Ball Z: El ataque del dragón* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
1512	Lluvia de Polvo Estelar, de Gogeta	Captura de: Nagamine, T. (Director). (2018, 14 de diciembre). *Dragon Ball Super: Broly* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
1513	Explosión ascendente, de Gogeta	Captura de: Nagamine, T. (Director). (2018, 14 de diciembre). *Dragon Ball Super: Broly* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
1514	Bu sana la vista a un niño ciego	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 478 - pág. 125-126). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.



1515	Frankenstein interactúa con el ciego	Captura de: Whale, J. (Director). (1935). Bride of Frankenstein [Película]. Universal Pictures.
1516	Oolong, transformado en un mecha similar a Mazinger	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 5 - pág. 87). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1517	Portada de Mazinger Z	Portada de: Nagai, G. (Guion), & Dynamic Pro (Dibujo). (1972). Mazinger Z (Vol. 1). Kodansha Comics.
1518	Bu entra por la boca a uno de los asesinos	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 31 (cap. 486 - pág. 6). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1519	Tetsuo crece desmesuradamente	Captura de: Otomo, K. (Director). (1988). *Akira* [Película]. Japón: TMS Entertainment / Toho.
1520	Tetsuo crece desmesuradamente	Captura de: Otomo, K. (Director). (1988). *Akira* [Película]. Japón: TMS Entertainment / Toho.
1521	Babidi hace explotar a Spopovich	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 28 (cap. 447 - pág. 144). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1522	Detalle de efectos especiales, con la cara y los ojos deformados	Captura de: Verhoeven, P. (Director). (1990). *Total Recall* [Película]. Carolco Pictures / TriStar Pictures.
1523	Detalle de efectos especiales, con la cara y los ojos deformados	Captura de: Verhoeven, P. (Director). (1990). *Total Recall* [Película]. Carolco Pictures / TriStar Pictures.
1524	Detalle de efectos especiales, con la cara y los ojos deformados	Captura de: Verhoeven, P. (Director). (1990). *Total Recall* [Película]. Carolco Pictures / TriStar Pictures.
1525	Great Lee contra Krilin	Captura de: Toei Animation. (1986, julio 9).[Episodio 20, Serie de televisión]. *Dragon Ball*. Selecta Vision
1526	Great Lee contra Goku	Captura de: Toei Animation. (1986, diciembre 17) [Episodio 43, Serie de televisión]. *Dragon Ball*. Selecta Vision
1527	Foto de Bruce Lee	Obtenido en: https://www.menshealth.com/es/noticias-deportivas-masculinas/g35374396/mejores-peliculas-de-artes-marciales/
1528	Golpe de una pulgada de Goku a Golden Freezer	Captura de: Yamamuro, T. (Director). (2015, 18 de abril). Dragon Ball Z: La resurrección de F [Película]. Toei Animation.
1529	Jackie Chun cuenta a Goku con quién utilizó su técnica	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 4 (cap. 50 - pág. 80). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1530	Jackie Chun y la técnica del mono borracho a Goku	Captura de: Toei Animation. (1986, agosto 20).[Episodio 26, Serie de televisión]. *Dragon Ball*. Selecta Vision
1531	Akira Toriyama con Jackie Chan, en casa del primero	Obtenido en: https://gamefera.com/web-stories/akira-toriyama-conheca-o-seu-legado/
1532	Tao Pai Pai contra el General Blue	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 85 - pág. 159). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1533	Bei Pan Shi Men	Captura de: Tsui, S. (Director). (1980). The Master [Film]. Seasonal Film Corporation.
1534	Bei Pan Shi Men	Captura de: Tsui, S. (Director). (1980). The Master [Film]. Seasonal Film Corporation.
1535	Bei Pan Shi Men	Captura de: Tsui, S. (Director). (1980). The Master [Film]. Seasonal Film Corporation.
1536	Goku defiende los golpes de Moro de manera autónoma	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 14 (cap. 64 - pág 166) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1537	Neo combate de manera autónoma al Agente Smith	Captura de: Wachowski, L., & Wachowski, L. (Dirección). (1999). *The Matrix* [Película]. Warner Bros. Pictures.
1538	Un agente esquiva las balas en Matrix	Captura de: Wachowski, L., & Wachowski, L. (Dirección). (1999). *The Matrix* [Película]. Warner Bros. Pictures.
1539	Goku esquiva las patadas de Moro sin pensar	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 14 (cap. 64 - pág 165) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1540	Los Zamasu fusionados salen de todas partes	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 26 - pág 59) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1541	Zamasu fusionado ocupa ventanas, balcones…	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 26 - pág 59) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1542	Zamasu fusionado llena todos los espacios	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 26 - pág 61) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1543	Se multiplica sin parar	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 26 - pág 61) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1544	El Agente Smith abarrota con sus copias las ventanas	Captura de: Wachowski, L., & Wachowski, L. (Dirección). (2003). *The Matrix Revolutions* [Película]. Warner Bros. Pictures.
1545	Neo se dirige a la lucha final, rodeado de Agentes Smith	Captura de: Wachowski, L., & Wachowski, L. (Dirección). (2003). *The Matrix Revolutions* [Película]. Warner Bros. Pictures.
1546	Miles de copias del Agente Smith se colocan en las aceras	Captura de: Wachowski, L., & Wachowski, L. (Dirección). (2003). *The Matrix Revolutions* [Película]. Warner Bros. Pictures.
1547	Krilin con una referencia a One Piece	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 22 (cap. 95 - pág 101) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1548	Explosión láser de Cell Max	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 23 (cap. 97 - pág 47) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1549	Godzilla emite rayos de su cuerpo en todas direcciones	Captura de: Anno, H., & Higuchi, S. (Directores). (2016). *Shin Godzilla* [Película]. Toho Co., Ltd.

1550	Piroshki, alumno de Mr. Satán	Captura de: Toei Animation. (1993, marzo 3).[Episodio 176, Serie de televisión]. Dragon Ball Z. Selecta Vision
1551	Big Van Vader	Obtenido de: https://www.facebook.com/drjerrygraham/photos/d41d8cd9/2049598875059232/
1552	Bubbles, mascota de Kaio Sama	Captura de: Toei Animation. (1989, septiembre 13).[Episodio 19, Serie de televisión]. *Dragon Ball Z*. Selecta Vision
1553	Bubbles, Mascota de Michael Jackson	Obtenido de: https://elpais.com/elpais/2017/12/20/icon/1513785990_997465.html
1554	Las Fuerzas Especiales Ginyu	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 272 - pág. 138). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1555	Power Rangers	Obtenido de: https://www.elmundo.es/elmundo/2009/03/24/asesinoenserie/1237885169.html
1556	El justiciero, Gran Saiyaman	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 27 (cap. 423 - pág. 41-42). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1557	Gamma 1 y 2 y los Gran Saiyaman X1 y X2	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 23 (cap. 97 - pág 17-18) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1558	El Gran Saiyaman	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 27 (cap. 424 - pág. 58). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1559	El Juez Dredd	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
1560	El Gran Saiyaman, tras su baile	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 27 (cap. 425 - pág. 62). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1561	Botamo, contra Goku	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 9 - pág 161) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1562	Winnie the Pooh	Obtenido de: https://www.mycast.io/talent/little-black-rain-cloud
1563	Botamo sonríe maliciosamente	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 1 (cap. 9 - pág 158) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1564	Yumpa, en la fotografía tomada por la Patrulla Galáctica como preso	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 12 (cap. 53 - pág 52) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1565	Mickey Mouse	Captura de: Disney, W. (Director). (1928). Steamboat Willie [Cortometraje animado]. Walt Disney Studios.
1566	Yumpa quiere ir a lugares con buena comida	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 12 (cap. 53 - pág 13) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1567	Gohan trata de sacar la Z-Sword	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 472 - pág. 40). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1568	Gohan en SSJ con la Z-Sword, y la saca	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 472 - pág. 43). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1569	Arturo trata de sacar la espada Excalibur	Captura de: Reitherman, W. (Director). (1963). Merlín el encantador [Película]. Walt Disney Productions.
1570	Nave de Freezer, con su cámara médica de recuperación	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 265 - pág. 42). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1571	Goku dentro de la máquina de recuperación	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 20 (cap. 302 - pág. 80). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1572	Luke Skywalker, sumergido en el tanque sde bacta	Captura de: Kershner, I. (Director). (1980). Star Wars: Episodio V – El Imperio contraataca [Película]. Lucasfilm Ltd. / 20th Century Fox.
1573	Gas estrangula a Goku… con la fuerza	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 20 (cap. 86 - pág 54) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1574	Darth Vader estrangula al Almirante Motti… con la fuerza	Captura de: Lucas, G. (Director). (1977). *Star Wars: Episode IV – Una Nueva Esperanza* [Película]. Lucasfilm; Twentieth Century Fox.
1575	Kibito y Zamasu se enfrentan con la fuerza	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 3 (cap. 16 - pág 37) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1576	Anakin Skywalker y Obi-Wan Kennobi se enfrentan con la fuerza	Camturas de: Lucas, G. (Director). (2005). *Star Wars: Episodio III – La venganza de los Sith* [Película]. Lucasfilm Ltd. / 20th Century Fox.
1577	Karin, junto a su torre en las nubes, en el ending de Dragon Ball	Captura de: Toei Animation. (1986–1989). *Dragon Ball* [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
1578	Ciudadela de Bespin, la ciudad en las nubes en el Imperio Contraataca	Captura de: Kershner, I. (Director). (1980). Star Wars: Episodio V – El Imperio contraataca [Película]. Lucasfilm Ltd. / 20th Century Fox.
1579	Ciudad del Oeste en Dragon Ball	Captura de: Toei Animation. (1986, diciembre 17). La casa de Bulma en la Capital del Oeste [Episodio 43, Serie de televisión]. Dragon Ball. Selecta Vision
1580	Edificios de Bespin, en el Imperio Contraataca	Captura de: Kershner, I. (Director). (1980). Star Wars: Episodio V – El Imperio contraataca [Película]. Lucasfilm Ltd. / 20th Century Fox.
1581	Poblado de Nam, en Dragon Ball	Captura de: Toei Animation. (1986, agosto 13).[Episodio 25, Serie de televisión]. Dragon Ball. Selecta Vision
1582	Set de grabación. Granja de humedales de Tatooine	Obtenido de: https://www.legiaodosherois.com.br/lista/20-coisas-que-voce-talvez-nao-saiba-sobre-star-wars.html
1583	Luke Skywalker, conduciendo su speeder	Captura de: Lucas, G. (Director). (1977). *Star Wars: Episode IV – Una Nueva Esperanza* [Película]. Lucasfilm; Twentieth Century Fox.
1584	Yajirobe lleva a Goku hasta la Torre de Karin	Captura de: Toei Animation. (1988, mayo 4).[Episodio 110, Serie de televisión]. *Dragon Ball*. Selecta Vision

1585	El xenomorfo se posa sobre la nave	Captura de: Scott, R. (Director). (2017). Alien: Covenant [Película]. 20th Century Fox / Scott Free Productions.
1586	Necronom IV, de Giger. Obra que inspiraría el diseño del xenomorfo	Giger, H. R. (1976). *Necronom IV* [Pintura]. H. R. Giger Museum, Gruyères, Suiza. Obtenido en: https://www.marca.com/tiramillas/cine/2024/08/16/66bf6625e2704e73278b45ae.html
1587	Freezer en su tercera forma	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 20 (cap. 302 - pág. 77-78). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1588	Aparece el Androide 2 en la cueva de los piratas	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 75 - pág. 3). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1589	Pui Pui ocupa el primer nivel de pelea	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 28 (cap. 448 - pág. 169). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1590	El Yautja que da caza a la partida de marines americanos	Captura de: McTiernan, J. (Director). (1987). Depredador [Película]. 20th Century Fox.
1591	Cooler, en su forma adicional	Shigeyasu, Y. (Director). (1991, 20 de julio). *Dragon Ball Z: Los mejores rivales* [Película]. Toei Animation.
1592	Bulma, capturada por los niños huérfanos del espacio	Captura de: Toei Animation. (1990, marzo 7).[Episodio 39, Serie de televisión]. Dragon Ball Z. Selecta Vision
1593	Ellen Ripley, en paños menores por la Nostromo	Captura de: Scott, R. (Director). (1979). Alien: El octavo pasajero [Película]. 20th Century Fox.
1594	Detalle del vehículo de la Enterprise	Captura de: Roddenberry, G. (Creador), Ellison, H. (Guionista), & Pevney, J. (Director). (1967, abril 6). The City on the Edge of Forever [Episodio 28, Serie de televisión]. En Star Trek: The Original Series. Desilu Productions / NBC.
1595	Detalle del vehículo de la prensa que cubre la llegada Saiyajin	Captura de: Toei Animation. (1989, octubre 4). ¡Imposible! Los Saibaiman surgen de la tierra [Episodio 22, Serie de televisión]. Dragon Ball Z. Selecta Vision
1596	Heles, atendida por sus sirvientes	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 28 - pág 153) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1597	Heles, en primer plano	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 28 - pág 153) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1598	Elizabeth Taylor como Cleopatra	Captura de: Mankiewicz, J. L. (Director). (1963). *Cleopatra* [Película]. 20th Century Fox.
1599	Liquir, con las nueve colas desplegadas	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 6 (cap. 29 - pág 10) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1600	Kyubi, también con las nueve colas	Captura de: Pierrot. (2002, octubre 3).[Episodio 1, Serie de televisión]. Naruto. TV Tokyo.
1601	Ninetales, uno de los Pokémon más poderosos	Captura de: OLM, Inc. (2002, 17 de enero).[Episodio 23, Temporada 5, Serie de televisión]. *Pokémon: Master Quest*. TV Tokyo.
1602	Bills y Quitela se enfrentan en el Torneo de los Dioses	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 6 (cap. 29 - pág 20) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1603	Tom ha atrapado a Jerry	Captura de: Hanna, W., & Barbera, J. (Directores). (1944, mayo 6). *The Million Dollar Cat* [Cortometraje animado]. Metro-Goldwyn-Mayer.
1604	El Sumo Sacerdote para el combate	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 6 (cap. 29 - pág 21) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1605	Vermouth, con sus chicas harlequín y su ángel, Marcarita	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 28 - pág 156) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1606	Cartel promocional del mes de los superhéroes	Obtenido en: https://www.parquewarner.com/
1607	Penniwyse en la película de terror que protagoniza	Captura de: Muschietti, A. (Director). (2017). It [Película]. New Line Cinema / Warner Bros. Pictures.
1608	Técnica de Naipes de Ki de Vermouth	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 6 (cap. 29 - pág 9) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1609	El Joker enseñando dos naipes, uno suyo y otro, de Batman	Adaptado de: Brubaker, E., & Mahnke, D. (2005). Batman: The Man Who Laughs. DC Comics.
1610	Gambito, personaje de los X-Men	Obtenido de: https://www.fotogramas.es/noticias-cine/a26984760/gambito-pelicula-produccion-disney/
1611	Gas proyecta su cuerpo con el *ki*	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 20 (cap. 86 - pág 63) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1612	Green Lantern, quien tiene poder de proyectarse con su anillo	Obtenido de: https://es.ign.com/liga-de-la-justicia/100877/news/linterna-verde-podria-perderse-la-liga-de-la-justicia-1
1613	Green Lantern de Jessica Cruz	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
1614	Gas crea armas de *ki*	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 18 (cap. 78 - pág 74) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1615	Nacen los Saibaiman	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 214 - pág. 38). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1616	Metaluna mutante	Imagen promocional de estudio para: Newman, J. M. (Director). (1955). *This Island Earth* [Película]. Universal-International. Obtenida de: https://www.classic-monsters.com/this-island-earth-universal-1955/this-island-earth_main/
1617	Bio Men del Dr. Willow y el Dr. Kochin	Captura de: Nishio, D. (Director). (1990, 10 de marzo). Dragon Ball Z: El hombre más fuerte del mundo [Película]. Toei Animation.
1618	El Androide nº8 protege a Goku de White	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 5 (cap. 66 - pág. 102). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.

1619	Frankenstein en una foto de estudio para promoción	Imagen promocional de: Whale, J. (Director). (1931). Frankenstein [Película]. Universal Pictures. Obtenida en: https://symposium.uoc.edu/21352/detail/universo-frankenstein-dos-siglos-de-la-criatura-inmortal-de-mary-shelley.html
1620	El hombre invisible de Universal	Captura de: Whale, J. (Director). (1933). *The Invisible Man* [Película]. Universal Pictures.
1621	El hombre invisible se llena de sangre, pudiéndose ya ver	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 7 (cap. 100 - pág. 163). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1622	La momia entra en el escenario de lucha de Baba	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 7 (cap. 101 - pág. 174). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1623	Imagen promocional de La Momia	Imagen promocional para: Freund, K. (Director). (1932). *The Mummy* [Película]. Universal Pictures. Obtenida en: https://www.phenomena-experience.com/evento/425/.html
1624	Drácula Man aparece para luchar con Krilin	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 7 (cap. 99 - pág. 139). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1625	Drácula, interpretado por Bela Lugosi	Imagen de estudio para la promoción de: Browning, T. (Director). (1931). Dracula [Película]. Universal Pictures. en: https://www.abc.es/cultura/cultural/abci-cine-entronizo-principe-tinieblas-202003030144_noticia.html
1626	El Lobo-Hombre, en el sorteo de cuartos de final	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 8 (cap. 116 - pág. 170). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1627	El hombre lobo acecha desde la vegetación	Captura de: Waggner, G. (Director). (1941). The Wolf Man [Película]. Universal Pictures.
1628	Chaoz, Emperador de Mifan, en el Trono	Captura de: Ueda, Y. (Director). (1988, 9 de julio). *Dragon Ball: Aventura mística* [Película]. Toei Animation.
1629	Escena en la que aparece el Emperador en el Trono	Captura de: Bertolucci, B. (Director). (1987). *The Last Emperor* [Película]. Columbia Pictures / Recorded Picture Company.
1630	Vegeta advierte a Nappa	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 221 - pág. 138). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1631	Sting, interpretando a Feyd-Rautha	Captura de: Lynch, D. (Director). (1984). *Dune* [Película]. Universal Pictures / Dino De Laurentiis Corporation.
1632	El Sargento Metálico espera a Goku	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 4 (cap. 58 - pág. 205). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1633	El T800 en la comisaría de los Ángeles	Captura de: Cameron, J. (Director). (1984). The Terminator [Película]. Orion Pictures.
1634	Trunks advierte a Freezer de ser otros Super Saiyajin	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 22 (cap. 331 - pág. 11). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1635	John Connor en una fotografía promocional para Terminator 2	Foto promocional de: Cameron, J. (Director). (1991). *Terminator 2: Judgment Day* [Película]. Carolco Pictures. En contenido extra Edición Especial Blu-Ray
1636	Trunks convaleciente, cuidado por su madre	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 402,50 - pág. 287). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1637	Sarah Connor al final de la película de Terminator	Captura de: Cameron, J. (Director). (1984). The Terminator [Película]. Orion Pictures.
1638	Vegeta casi es eliminado por nº18 (como en el futuro con nº17)	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 23 (cap. 353 - pág. 75). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1639	Kyle Rees muere en la explosión que destroza al Terminator	Captura de: Cameron, J. (Director). (1984). The Terminator [Película]. Orion Pictures.
1640	Trunks regresa al futuro	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 26 (cap. 419 - pág. 238). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1641	El héroe camina por un pasillo en escombros	Captura de: Cameron, J. (Director). (1984). The Terminator [Película]. Orion Pictures.
1642	El héroe camina por un pasillo en escombros	Captura de: Ueda, Y. (Director). (1993, 24 de febrero). *Dragon Ball Z: Un futuro diferente – Gohan y Trunks* [Especial de televisión]. Toei Animation.
1643	El héroe observa, a su derecha, una familia	Captura de: Cameron, J. (Director). (1984). The Terminator [Película]. Orion Pictures.
1644	El héroe observa, a su derecha, una familia	Captura de: Ueda, Y. (Director). (1993, 24 de febrero). *Dragon Ball Z: Un futuro diferente – Gohan y Trunks* [Especial de televisión]. Toei Animation.
1645	El héroe se lamenta de su época	Captura de: Cameron, J. (Director). (1984). The Terminator [Película]. Orion Pictures.
1646	El héroe se lamenta de su época	Captura de: Ueda, Y. (Director). (1993, 24 de febrero). *Dragon Ball Z: Un futuro diferente – Gohan y Trunks* [Especial de televisión]. Toei Animation.
1647	El androide abre fuego	Captura de: Cameron, J. (Director). (1984). The Terminator [Película]. Orion Pictures.
1648	El androide abre fuego	Captura de: Ueda, Y. (Director). (1993, 24 de febrero). *Dragon Ball Z: Un futuro diferente – Gohan y Trunks* [Especial de televisión]. Toei Animation.
1649	Trunks se despide de sus amigos y también de su padre	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 26 (cap. 418 - pág. 235). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1650	Kal-El es sostenido por su madre	Captura de: Donner, R. (Director). (1978). *Superman: The Movie* [Película]. Warner Bros.
1651	Jor-El y Lara Lor-Van se disponen a enviar a su hijo a la Tierra	Captura de: Donner, R. (Director). (1978). *Superman: The Movie* [Película]. Warner Bros.
1652	Bardock y Gine vistos por Goku	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 19 (cap. 82 - pág 90) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1653	Gine saca a Goku de la incubadora	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 19 (cap. 84 - pág 148) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.

1654	Goku ve a sus padres a través del cristal de la nave	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 19 (cap. 84 - pág 148) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1655	Superman sujeta a Darkside desde debajo, con una mano	Portada de: Byrne, J., Wolfman, M., & Kesel, K. (Autores). (2020). *Superman: The Man of Steel, Vol. 2*. DC Comics.
1656	Goku sujeta a Nappa desde debajo, con una mano	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 226 - pág. 212). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1657	Suppaman	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 82 - pág. 112). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1658	Suppaman antes de meterse en la cabina	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 82 - pág. 112). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1659	Suppaman volando	Captura de: Toei Animation. (1981, julio 15). *¡Nuestro héroe Suppaman!* [Episodio 14, Serie de televisión]. En Akira Toriyama (Creador), *Dr. Slump - Arale-chan*. Fuji TV.
1660	Monjes de Oorin	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 3 (cap. 33 - pág. 56). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1661	Hombres borrachos que molestan a Tao Pai Pai	Captura de: Toriyama, A. (1987, 29 de abril).[Episodio de serie de televisión]. En Dragon Ball (Episodio 60). Toei Animation.
1662	Goku y Goten	Captura de: Toriyama, A. (1993, 24 de noviembre).[Episodio de serie de televisión]. En *Dragon Ball Z* (Episodio 208). Toei Animation. Selecta Vision
1663	Turles y Goku	Captura de: Nishio, D. (Director). (1990, 7 de julio). *Dragon Ball Z: La súper batalla* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
1664	Gregory y Dama	Capturas de: Toriyama, A. (1989, 20 de septiembre) [Episodio de serie de televisión]. En Dragon Ball Z. Toei Animation/Toei Animation. (2015–2018). *Dragon Ball Super* [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
1665	El Gran Kaio Sama	Captura de: Toei Animation. (1993). *Dragon Ball Z* (Episodios 196–200). Selecta Vision
1666	Mutenroshi	Captura de: Toriyama, A. (1989, 3 de mayo).[Episodio de serie de televisión]. En *Dragon Ball Z* (Episodios 2). Toei Animation. Selecta Vision
1667	Gre y Zeno	Capturas de: Nakamura, M. (Director). (2008). *Dragon Ball Z: Los amigos de Goku se reúnen de nuevo* [Película]. Toei Animation. ; Toei Animation. (2015–2018). Dragon Ball Super [Serie de televisión]. Fuji TV.
1668	Los Doctores Gero y Mu	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.
1669	Piccolo se encuentra con Nail	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 19 (cap. 294 - pág. 217). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1670	Animaciones reaprovechadas	Toei Animation. (2015–2018). *Dragon Ball Super* [Serie de televisión]. Fuji TV.
1671	Animaciones reaprovechadas	Toei Animation. (2015–2018). *Dragon Ball Super* [Serie de televisión]. Fuji TV.
1672	Animaciones reaprovechadas	Toei Animation. (2015–2018). *Dragon Ball Super* [Serie de televisión]. Fuji TV.
1673	Vegeta y Goku enfrentan un ejército de Zamasu fusionado	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 26 - pág 65) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1674	Vegeta y Goku enfrentan un ejército de Metal Cooler	Captura de: Kikuchi, Y. (Director). (1993, 10 de julio). *Dragon Ball Z: Guerreros de fuerza ilimitada* [Película]. Toei Animation.
1675	Los protagonistas intercambian sus ropas	Adaptado de: Toriyama, A., & Oda, E. (2006). *Cross Epoch* [One-shot]. *Weekly Shonen Jump*, 2006, 25 de diciembre. Shueisha.
1676	Goku y Luffy llegan al evento	Adaptado de: Toriyama, A., & Oda, E. (2006). *Cross Epoch* [One-shot]. *Weekly Shonen Jump*, 2006, 25 de diciembre. Shueisha.
1677	Piccolo y Zoro discuten	Adaptado de: Toriyama, A., & Oda, E. (2006). *Cross Epoch* [One-shot]. *Weekly Shonen Jump*, 2006, 25 de diciembre. Shueisha.
1678	Portada del crossover	Portada de: Akimoto, O., & Toriyama, A. (2006). *This is the Police Station in front of Dragon Park on Planet Namek* [Cómic]. En *Kochira Katsushika-ku Kameari Kōen-mae Hashutsujo* (30º aniversario). Shueisha.
1679	Freezer ataca a Ryo	Adaptado de: Akimoto, O., & Toriyama, A. (2006). *This is the Police Station in front of Dragon Park on Planet Namek* [Cómic]. En *Kochira Katsushika-ku Kameari Kōen-mae Hashutsujo* (30º aniversario). Shueisha.
1680	Los protagonistas se sientan a la mesa	Captura de: Toei Animation. (2013, 7 de abril). *Dream 9 Toriko & One Piece & Dragon Ball Z Super Collaboration Special!!* [Especial de televisión]. En *Toriko* (Episodio 99) y *One Piece* (Episodio 590). Fuji TV.
1681	Las chicas comparten un momento dándole de comer a una paloma	Captura de: Toei Animation. (2013, 7 de abril). *Dream 9 Toriko & One Piece & Dragon Ball Z Super Collaboration Special!!* [Especial de televisión]. En *Toriko* (Episodio 99) y *One Piece* (Episodio 590). Fuji TV.
1682	Carátula del videojuego	Nintendo. (2006). *Jump Super Stars* [Videojuego para Nintendo DS]. Nintendo.
1683	Carátula del videojuego	Nintendo. (2006). *Jump Ultimate Stars* [Videojuego para Nintendo DS]. Nintendo.
1684	Carátula y trasera del videojuego	Namco Bandai. (2006). *Battle Stadium D.O.N* [Videojuego para PlayStation 2]. Namco Bandai.
1685	Goku encuentra a Arale	Captura de: Toei Animation. (2016, 15 de mayo).[Episodio de serie de televisión 43]. En *Dragon Ball Super*. Fuji TV. Selecta Vision
1686	Onio alcanza el SSJ2	Adaptado de: Toriyama, A. (2004). *Neko Majin Z 3* [Cómic publicado en *Monthly Shōnen Jump*, marzo de 2004]. Shueisha.

1687	Merus llega para enfrentar a Moro	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 14 (cap. 63 - pág 99) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
1688	Bardock y Gine ven cómo Goku desaparece en su cápsula espacial	Captura de: Nagamine, T. (Director). (2018). *Dragon Ball Super: Broly* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
1689	Hada Madrina de la Cenicienta que canta *Bíbidi Bábidi Bu*	Adaptado de: Disney. (1950). *Cenicienta* [Película animada]. Walt Disney Productions.
1690	Portada del manga	Toriyama, A. (1983). *Dragon Boy*. Shueisha.
1691	Primera entrega de la Shonen Jump con Dragon Ball	Toriyama, A. (1984). *Dragon Ball* [Cómic publicado en *Weekly Shōnen Jump*, No. 51]. Shueisha.
1692	Goku en el último fotograma de la intro de Dragon Ball	Captura de: Toriyama, A. (1986-1989). *Dragon Ball* [Serie de televisión]. Toei Animation. Selecta Vision
1693	Goku se va con Chichi tras vencer el torneo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 194 (cap. 194 - pág. 225). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1694	Goku con la explosión de Namek a punto de ocurrir	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 21 (cap. 328 - pág. 219). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1695	Gohan sonrñie tras vencer a Cell	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 26 (cap. 416 - pág. 206). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1696	Box en Blu-Ray de Dragon Ball Kai	Toei Animation. (2009). *Dragon Ball Z Kai: Season One, Episodes 1-26* [Portada del Blu-ray]. Funimation.
1697	Cartel anunciador de la película	Toei Animation. (2013). *Dragon Ball Z: La Batalla de los Dioses* [Cartel de la película]. Shueisha.
1698	Cartel anunciador de la película	Toei Animation. (2015). *Dragon Ball Z: La Resurrección de F* [Cartel de la película]. Shueisha.
1699	Formato anunciador en Cartoon Network	Toei Animation. (2015). *Dragon Ball Super* [Logo de la serie]. Shueisha. En Cartoon Network.
1700	Cartel anunciador de la película	Toei Animation. (2018). *Dragon Ball Super: Broly* [Cartel de la película]. Shueisha.
1701	Cartel anunciador de la película	Toei Animation. (2022). *Dragon Ball Super: Super Hero* [Cartel de la película]. Shueisha.
1702	Portada anunciada del volúmen 24 de DB Super	Toriyama, A., & Toyotaro, T. (2024). *Dragon Ball Super* (Vol. 24) [Imagen]. Jump Comics. Shueisha.
1703	Imagen promocional de Dragon Ball Daima	Toei Animation. (2024). *Dragon Ball Daima* [Imagen]. *Dragon Ball Daima* logo. Shueisha.
1704	Freezer en un pilar de puente, en un graffitti	Archivo: *Dragon Ball Canal de l'Ourcq graffiti*. (2017, 24 de septiembre). *Graffiti of Dragon Ball character Freeza at Canal de l'Ourcq, France*. Subido el 10 de julio de 2022.
1705	Clientes acuden a comprar mangas	Mandarake. (1998). Mandarake Complex. https://mandarake.co.jp/dir/cmp/index-en.html
1706	Números de la Weekly Shonen Jump en su edición original	Shueisha. (1991-1993). *Shonen Jump* (No. 18, 33, 53, 37). Shueisha.
1707	Mangas a la venta en Japón	Obtenido de: Mandarake. (2024). Interior de la tienda Mandarake en Akihabara, Tokio [Fotografía]. Mandarake. Recuperado de https://www.mandarake.co.jp/
1708	Akihabara, barrio de Tokio	Takahashi, M. (2021). *La vida vibrante de Akihabara: el distrito de Tokio que nunca duerme*. Japan Today. https://japantoday.com/category/features/travel/vibrant-akihabara-district-of-tokyo-never-sleeps
1709	Tienda de manga y coleccionismo Jump	Obtenido de: Japan Deluxe Tours. (2023). Jump Shop | Shonen Jump. https://japandeluxetours.com/experiences/jump-shop
1710	Sede de Bird Studio	Obtenido de: Mipon. (2021, 14 de marzo). ¿Dónde vive Akira Toriyama?. Mipon. https://mipon.org/akira-toriyama-bird-studio/
1711	Mural de bienvenida en el aeropuerto de Haneda	Obtenido de: Soranews24. (2013, 10 de diciembre). A Big Dragon Ball welcome — for a limited time at Tokyo's Haneda Airport. SoraNews24. https://soranews24.com/2013/12/10/a-big-dragon-ball-welcome-for-a-limited-time-at-tokyos-haneda-airport/:contentReference[oaicite:24]{index=24}
1712	Festival de nieve en Sapporo	Obtenido de: SoraNews24. (2016, 4 de febrero). Escultura de nieve de Dragon Ball Z en el Sapporo Snow Festival 2016 [Fotografía]. All About Japan. https://allabout-japan.com/en/article/1846/
1713	Mangas a la venta en Japón	Obtenido de: Mandarake. (2024). Interior de la tienda Mandarake en Akihabara, Tokio [Fotografía]. Mandarake. Recuperado de https://www.mandarake.co.jp/
1714	Fans de Corea del Sur	Bucheon International Comics Festival. (2024, 3 de octubre). *Bucheon International Comics Festival 2024* [Evento]. Korea Manhwa Museum.
1715	Evento celebrado en China	Obtenido de: Global Times. (2024, 12 de julio). La 10.ª edición de BilibiliWorld (BW Comic Con) se celebra en Shanghái [Fotografía]. Global Times. https://www.globaltimes.cn/galleries/5347.html
1716	Festival manga en Tailandia	Obtenido de: BKK Comics Art Festival. (2024). BKK Comics Art Festival 2024 [Evento]. Bangkok Art and Culture Centre. https://www.bacc.or.th/en/events/82672
1717	Camareros de la "Kame House", en Filipinas	Obtenido de: Kame House Backpackers. (2020, 31 de diciembre). Albergue en El Nido inspirado en la Casa del Maestro Roshi de Dragon Ball [Fotografía]. Critical Hits. https://criticalhits.com.br/anime/albergue-nas-filipinas-viraliza-por-ser-a-recriacao-perfeita-da-casa-do-mestre-kame-de-dragon-ball-z/
1718	Festival manga en la India	Obtenido de: OPIUmTUXEDO. (2023, diciembre). Cosplay de Obito Uchiha en el Delhi Comic Con 2023 [Fotografía]. Reddit.

		https://www.reddit.com/r/delhi/comments/18fnhei/cosplayed_as_obito_uchiha_at_comic_con_delhi/
1719	Dragon Ball en Vietnam	Toriyama, A. (1987). *7 Viên Ngọc Rồng* [Manga]. Rajawali Grafiti.
1720	Fan manga sin licencia de Indonesia	Sandoval, A. (2025, 12 de marzo). Dragon Ball continuó en Indonesia tras su primer final: Siguieron sin permiso de Toriyama o Shueisha y este fue el resultado. Sensa Cine. Recuperado de https://www.sensacine.com
1721	Aficionados a Dragon Ball en Indonesia	Obtenido de: Detikcom. (2024, 13 de marzo). Komunitas Dragon Ball Indonesia saat ditemui redaksi detikpop di Jakarta Toys and Comic Fair 2024 [Fotografía]. Detik.com. https://www.detik.com/pop/culture/d-7239728/goku-jadi-super-saiyan-adegan-yang-paling-memorable
1722	Reivindicación para Pakistán y Bangladesh	Toei Animation. (2022). *Dragon Ball Z: Campaña en redes sociales para los derechos de emisión en Pakistán* [Imagen].
1723	Cartel anunciador de Dragon Ball en persa	Toei Animation. (1989). *Dragon Ball* [Imagen]. Televisión Nacional de Irán (IRIB).
1724	Proyecto del futuro parque temático de Dragon Ball	Obtenido de: Qiddiya Investment Company. (2024). Dragon Ball Theme Park [Página web]. Recuperado de https://qiddiya.com/qiddiya-city/dragon-ball/
1725	Proyecto del futuro parque temático de Dragon Ball	Obtenido de: Qiddiya Investment Company. (2024). Dragon Ball Theme Park [Página web]. Recuperado de https://qiddiya.com/qiddiya-city/dragon-ball/
1726	Proyecto del futuro parque temático de Dragon Ball	Obtenido de: Qiddiya Investment Company. (2024). Dragon Ball Theme Park [Página web]. Recuperado de https://qiddiya.com/qiddiya-city/dragon-ball/
1727	Proyecto del futuro parque temático de Dragon Ball	Obtenido de: Qiddiya Investment Company. (2024). Dragon Ball Theme Park [Página web]. Recuperado de https://qiddiya.com/qiddiya-city/dragon-ball/
1728	Gohan Ozaru en Telemadrid	Captura de: Toei Animation. (1990). *Dragon Ball* [Fotograma de la serie animada]. Telemadrid.
1729	Chichi en Antena 3	Captura de: Toei Animation. (1997). *Dragon Ball* [Fotograma de la serie animada]. Antena 3.
1730	Imagen promocional de Crunchyroll	Obtenido de: Toei Animation. (s.f.). Dragon Ball [Imagen]. Crunchyroll. Recuperado de https://www.crunchyroll.com
1731	Series Blanca y Roja de Dragon Ball	Toriyama, A. (1992). *Dragon Ball: Serie Blanca, Nº 1* [Cómic]. Planeta DeAgostini.;Toriyama, A. (1994). Dragon Ball: Serie Roja, Nº 164-275 [Cómic]. Planeta DeAgostini.
1732	Ultimate Edition y Compendio 1 de Dragon Ball	Toriyama, A. (2010). *Dragon Ball: Ultimate Edition, Vol. 1* [Manga]. Planeta DeAgostini.;Toriyama, A. (2012). Dragon Ball: Compendio 1 [Manga]. Planeta Cómic.
1733	Convención de actores de doblaje en castellano	Obtenido de: http://misiontokyo.com/noticias/las-voces-en-castellano-de-dragon-ball-gritan-de-nuevo
1734	Detalle de las lenguas disponibles en la versión Blu-Ray de Selecta.	Adaptado de: Selecta Visión. (2022). *Dragon Ball Z: Box 3* [Blu-ray]. Selecta Visión.
1735	Convención de actores de doblaje en valenciano	Captura de: À Punt. (2017). *Convención de dobladores en valenciano* [Fotograma de la convención - Redifusión]. À Punt.
1736	Inicio de La Bola de Drac en À Punt	Captura de: Toei Animation. (2017). *Bola de Drac* [Fotograma de la serie animada]. À Punt.
1737	Cartel anunciador de Bola de Drac en Valenciano. RTVV.	Jordán, R. (1992). *Cartel anunciador de Dragon Ball* (Bola de Drac, RTVV). [Fotografía]. Cortesía de Ricardo Jordán, Xoni en Babalà Club. Burjassot, España.
1738	Portada de la revista del Club Dorothée	(1988). *Club Dorothée Magazine* [Portada de la revista]. TF1.
1739	Intro de Dragon Ball en Mediaset Italia 1	Captura de: Toei Animation. (1995). *Dragon Ball* [Fotograma de la serie animada]. Mediaset.
1740	Intro de Dragon Ball en la RTLII	Captura de inicio de: Toei Animation. (1999). *Dragon Ball* [Fotograma de la serie animada]. RTL II.
1741	Portada de la serie en alemán	Toriyama, A. (1998). *Dragon Ball: Das Geheimnis der Drachenkugeln* [Manga]. Carlsen Comics.
1742	Manga en el Reino Unido	Toriyama, A. (2003). *Dragon Ball* (Vol. 1) [Manga]. VIZ Media.
1743	Versión portuguesa de la serie	Toei Animation. (2010). *Dragon Ball* [Carátula de DVD]. Lusomundo Audiovisuais.
1744	Inicio de la serie en EEUU	Captura de: Harmony Gold. (1989). *Dragon Ball* [Fotograma de la serie animada]. Harmony Gold.
1745	Emisión de Dragon Ball Z en Cartoon Network	Captura de: Funimation & Saban Entertainment. (1998). *Dragon Ball Z* [Fotograma de la serie animada]. Cartoon Network.
1746	Primer número de Dragon Ball en EEUU	Toriyama, A. (1986). *Dragon Ball* [Cómic, número 1]. VIZ Media.
1747	Carátura de la serie remasterizada	Funimation. (2015). *Dragon Ball: Season One* [Portada de la remasterización]. Funimation.
1748	Anuncio de emisión en el Canal 5 Televisa	Captura de: Televisa. (s.f.). *Programación infantil de Canal 5* [Imagen]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=SitGJDURV-g
1749	Programación de la tarde del Canal 5 Televisa	Captura de: Televisa. (s.f.). *Programación infantil de Canal 5* [Imagen]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=o9Q-KN8LGzQ
1750	Treinta mil argentinos se reunieron por la muerte de Toriyama	Obtenido de: https://www.infobae.com/sociedad/2024/03/10/miles-de-personas-se-reunieron-en-el-obelisco-para-despedir-a-akira-toriyama-el-creador-de-dragon-ball/

1751	Bulma ofrece dejarse tocar un poco a cambio de la bola	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 1 - pág. 19). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1752	Goku, desnudo, va a tomar un baño	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 2 - pág. 37). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1753	Goku comprueba que Bulma "no tiene las bolas"	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 2 - pág. 45). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1754	Bulma le muestra las bragas a Roshi (solo que no lleva)	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 4 - pág. 69). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1755	Bulma se enfada con Goku por haberle quitado las bragas	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 4 - pág. 73). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1756	Yamcha ve ducharse desnuda a Bulma	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 9 - pág. 156). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1757	Oolong presta ropa a Bulma: un traje de conejita Playboy	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 10 - pág. 156). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1758	Goku comprueba que Chichi es una chica	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 12 - pág. 191). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1759	Oolong, transformado en Bulma, hace una oferta indecente	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 15 - pág. 12). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1760	Se lleva a cabo dicha oferta	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 15 - pág. 13). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1761	Goku trae una bella sirena a Mutenroshi	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 25 - pág. 154). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1762	Mutenroshi reparte sus "uniformes oficiales"	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 27 - pág. 192). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1763	Krilin destapa los pechos de Bulma frente a Mutenroshi	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 7 (cap. 100 - pág. 162). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
1764	Japan Weekend Madrid	Obtenido de: https://www.japanweekend.com/madrid/
1765	Vista general del Salón	Obtenido de: https://www.manga-barcelona.com/es/inicio.cfm
1766	Colas de acceso al Salón	Obtenido de: https://www.manga-barcelona.com/es/inicio.cfm
1767	Detalle de la entrada en Feria Valencia	Obtenido de: https://www.saloncomicvalencia.com/
1768	Salón del Cómic de Valencia	Obtenido de: https://www.saloncomicvalencia.com/
1769	Salón del Manga de Alicante	Obtenido de: https://www.japanweekend.com/alicante/
1770	Mural en azulejos del Mangafest	Obtenido de: https://mangafest.es/sevilla/deluxe/2025/
1771	Gamépolis Málaga	Obtenido de: https://gamepolis.org/
1772	Japan Weekend de Bilbao	Obtenido de: https://www.japanweekend.com/bilbao/
1773	Detalle de las tres convenciones de Granada, Zaragoza y Valladolid	Obtenidas de: https://www.ficzone.com/ ; https://ultimatemanga.es/ ; http://salondelcomicymanga.com/
1774	Edificio en el que se celebra el Comiket	Obtenido de: https://www.comiket.co.jp/index_e.html
1775	Cosplayers del Comiket	Obtenido de: https://www.comiket.co.jp/index_e.html
1776	Vista general de la Japan Expo de París	Obtenido de: https://www.japan-expo-paris.com/en/
1777	Japan Expo de París	Obtenido de: https://www.japan-expo-paris.com/en/
1778	Entrada de la Anime Expo	Obtenido de: https://www.anime-expo.org/
1779	Anime Expo LA	Obtenido de: https://www.anime-expo.org/
1780	Interior de la Anime Expo LA	Obtenido de: https://www.anime-expo.org/
1781	Logo y aparador de la Comic-Con	Obtenido de: https://www.comic-con.org/es/
1782	Convención de la Comic-Con	Obtenido de: https://www.comic-con.org/es/
1783	Cosplay femenino de saiyajin, nº18 y Chichi de niña	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
1784	Cosplay de Freezer, Super Bu y Whis	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
1785	Cosplay de Cell Imperfecto	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
1786	Cosplay de Vegeta y el Dr. Gero	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
1787	Colecciójn de figuras SoftVinyl	Obtenido de: https://www.todocoleccion.net/
1788	Videojuego de Famicom	Portada del videojuego adaptado de: Bandai. (1995). *Dragon Ball Z: Super Gokuden – Totsugeki-Hen* [Portada del videojuego]. Bandai.
1789	Colección de figuras FH Figuarts	Obtenido de: https://www.todocoleccion.net/

1790	Envoltorio de Drakis, de Matutano	Adaptado de: Flores, P., Valero, J., & Álvarez, M. A. (2023). *Son Goku made in Spain*. Plan B Publicaciones S.L. Fotografía reproducida.
1791	Punto acumulable (con pegatina brillante en la oscuridad)	Adaptado de: Flores, P., Valero, J., & Álvarez, M. A. (2023). *Son Goku made in Spain*. Plan B Publicaciones S.L. Fotografía reproducida.
1792	Anuncio de Matutano	Adaptado de: Flores, P., Valero, J., & Álvarez, M. A. (2023). *Son Goku made in Spain*. Plan B Publicaciones S.L. Fotografía reproducida.
1793	Revista Tele Indiscreta	Adaptado de: Flores, P., Valero, J., & Álvarez, M. A. (2023). *Son Goku made in Spain*. Plan B Publicaciones S.L. Fotografía reproducida.
1794	Póster interior con la revista	Adaptado de: Flores, P., Valero, J., & Álvarez, M. A. (2023). *Son Goku made in Spain*. Plan B Publicaciones S.L. Fotografía reproducida.
1795	Póster interior con la revista Pronto	Adaptado de: Flores, P., Valero, J., & Álvarez, M. A. (2023). *Son Goku made in Spain*. Plan B Publicaciones S.L. Fotografía reproducida.
1796	Fotocopias	Adaptado de: Flores, P., Valero, J., & Álvarez, M. A. (2023). *Son Goku made in Spain*. Plan B Publicaciones S.L. Fotografía reproducida.
1797	Fotocopias (de origen coreano)	Adaptado de: Flores, P., Valero, J., & Álvarez, M. A. (2023). *Son Goku made in Spain*. Plan B Publicaciones S.L. Fotografía reproducida.
1798	Colección de cromos Target Cards	Adaptado de: Flores, P., Valero, J., & Álvarez, M. A. (2023). *Son Goku made in Spain*. Plan B Publicaciones S.L. Fotografía reproducida.
1799	Sobre de cromos Target Cards y anuncio de estuche	Adaptado de: Flores, P., Valero, J., & Álvarez, M. A. (2023). *Son Goku made in Spain*. Plan B Publicaciones S.L. Fotografía reproducida.
1800	Colección de cromos Combat Cards	Adaptado de: Flores, P., Valero, J., & Álvarez, M. A. (2023). *Son Goku made in Spain*. Plan B Publicaciones S.L. Fotografía reproducida.
1801	Sobre de cromos Combat Cards	Adaptado de: Flores, P., Valero, J., & Álvarez, M. A. (2023). *Son Goku made in Spain*. Plan B Publicaciones S.L. Fotografía reproducida.
1802	Colección de tazos de Dragon Ball de Matutano	Adaptado de: Flores, P., Valero, J., & Álvarez, M. A. (2023). *Son Goku made in Spain*. Plan B Publicaciones S.L. Fotografía reproducida.
1803	Parches y rodilleras para plancha	Adaptado de: Flores, P., Valero, J., & Álvarez, M. A. (2023). *Son Goku made in Spain*. Plan B Publicaciones S.L. Fotografía reproducida.
1804	Camiseta de Goku y Chichi	Adaptado de: Flores, P., Valero, J., & Álvarez, M. A. (2023). *Son Goku made in Spain*. Plan B Publicaciones S.L. Fotografía reproducida.
1805	Colonia de Dragon Ball	Adaptado de: Flores, P., Valero, J., & Álvarez, M. A. (2023). *Son Goku made in Spain*. Plan B Publicaciones S.L. Fotografía reproducida.
1806	Figuras de Dragon Ball	Adaptado de: Flores, P., Valero, J., & Álvarez, M. A. (2023). *Son Goku made in Spain*. Plan B Publicaciones S.L. Fotografía reproducida.
1807	Colección de figuras de Dragon Ball	https://animecollection.es/categoria-producto/bandai/ichibansho/dragon-ball-z-ichibansho/
1808	Portada de: Toba Ehon (Historieta japonesa de época)	Portada de: Kobayashi, T. (1890). Toba Ehon [Historieta popular japonesa]. Kobayashi Publishing.
1809	Portada de: Tetsuwan Atom	Portada de: Tezuka, O. (1952). Tetsuwan Atom (Vol. 1). Kobunsha.
1810	Portada de: Astro Boy: The Classic 1960s Children's TV Series	Portada de: Tezuka, O. (Dir.). (1963). Astro Boy [Serie de TV]. Tezuka Productions.
1811	Portada de: Doraemon: Manga Selection	Portada de: Fujiko F. Fujio. (2020). Doraemon: Manga Selection (Vol. 50). Shogakukan.
1812	Portada de: Doraemon: Nobita y los Héroes del Espacio	Portada de: Fujiko F. Fujio. (2019). Doraemon: Nobita y los Héroes del Espacio [Anime Comic]. Planeta Cómic.
1813	Portada de: Mazinger Z	Portada de: Nagai, G. (Guion), & Dynamic Pro (Dibujo). (1972). Mazinger Z (Vol. 1). Kodansha Comics.
1814	Portada de: Mazinger Z: Edición Impacto	Portada de: Takahashi, G. (Dir.), & Toei Animation. (2015). Mazinger Z: Edición Impacto [Serie de anime]. Toei Animation.
1815	Portada de: Candy, Candy	Portada de: Mizuki, K. (Guion), & Karashima, Y. (Dibujo). (1975). Candy, Candy (Vol. 1). Kodansha Comics.
1816	Portada de: Candy, Candy (Serie de anime)	Portada de: Takahashi, K. (Dir.), & Orata, D. (Prod.) (1976). Candy, Candy [Serie de anime]. Toei Animation.
1817	Portada de: Heidi, la niña de los Alpes	Portada de: Takahata, I. (Dir.), & Animage Editorial. (1984). Arupusu no Shōjo Haiji: Film Comic (Vol. 2). Tokuma Shoten.
1818	Portada de: Heidi, la niña de los Alpes	Portada de: Natsunoki, N. (1979). Arupusu no Shōjo Haiji (Vol. 2). Shogakukan.
1819	Portada de: Bastard!! El dios destructor de las tinieblas	Portada de: Hagiwara, K. (2022). Bastard!! El dios destructor de las tinieblas (Vol. 2). Planeta Cómic.
1820	Composición promocional de Bastard!! El dios destructor de las tinieblas	Composición promocional de Bastard!! El dios destructor de las tinieblas (Vol. 2). Planeta Cómic.
1821	Portada de: One Piece	Portada de: Oda, E. (1997). One Piece (Vol. 1). Shueisha.
1822	Composición promocional de One Piece	Composición promocional de Oda, E. (1997). One Piece (Vol. 1). Shueisha.
1823	Portada de: Naruto	Portada de: Kishimoto, M. (1999). Naruto (Vol. 1). Shueisha.
1824	Composición promocional de Naruto	Composición promocional de Kishimoto, M. (1999). Naruto (Vol. 1). Shueisha.

1825	Portada de: Attack on Titan	Portada de: Araki, T. (Director). (2013). Attack on Titan [Serie de anime]. Wit Studio.
1826	Composición promocional de Attack on Titan	Composición promocional de Araki, T. (Director). (2013). Attack on Titan [Serie de anime]. Wit Studio.
1827	Portada de: Death Note	Portada de: Ohba, T. (Guion), & Obata, T. (Dibujo). (2007). Death Note (Vol. 1). Norma Editorial.
1828	Composición promocional de Death Note	Composición promocional de Ohba, T. (Guion), & Obata, T. (Dibujo). (2007). Death Note (Vol. 1). Norma Editorial.
1829	Portada de: Sailor Moon	Portada de: Takeuchi, N. (1992). Bishōjo Senshi Sēramūn (Vol. 1). Kodansha Comics.
1830	Composición promocional de Sailor Moon	Composición promocional de Takeuchi, N. (1992). Bishōjo Senshi Sēramūn (Vol. 1). Kodansha Comics.
1831	Portada de: Detective Conan	Portada de: Aoyama, G. (2004). Detective Conan (Tome 1, Éd. française). Kana.
1832	Composición promocional de Detective Conan	Composición promocional de Aoyama, G. (2004). Detective Conan (Tome 1, Éd. française). Kana.
1833	Portada de: My Hero Academia	Portada de: Horikoshi, K. (2016). My Hero Academia (Vol. 1). Planeta Cómic.
1834	Composición promocional de My Hero Academia	Composición promocional de Horikoshi, K. (2016). My Hero Academia (Vol. 1). Planeta Cómic.
1835	Portada de: Tokyo Ghoul	Portada de: Ishida, S. (2015). Tokyo Ghoul (Vol. 1). Norma Editorial.
1836	Composición promocional de Tokyo Ghoul	Composición promocional de Ishida, S. (2015). Tokyo Ghoul (Vol. 1). Norma Editorial.
1837	Portada de: Bleach	Portada de: Kubo, T. (2002). Bleach (Vol. 1). Shueisha.
1838	Composición promocional de Bleach	Composición promocional de Kubo, T. (2002). Bleach (Vol. 1). Shueisha.
1839	Portada de: Fullmetal Alchemist	Portada de: Arakawa, H. (2023). Fullmetal Alchemist (Vol. 16, Ed. Kanzenban). Norma Editorial.
1840	Composición promocional de Fullmetal Alchemist	Composición promocional de Arakawa, H. (2023). Fullmetal Alchemist (Vol. 16, Ed. Kanzenban). Norma Editorial.
1841	Portada de: Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba	Portada de: Gotouge, K. (2022). Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba (Vol. 1). Editorial Ivrea.
1842	Composición promocional de Kimetsu no Yaiba	Composición promocional de Gotouge, K. (2022). Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba (Vol. 1). Editorial Ivrea.
1843	Portada de: Hunter × Hunter	Portada de: Togashi, Y. (2005). Hunter × Hunter (Vol. 1). VIZ Media.
1844	Composición promocional de Hunter × Hunter	Composición promocional de Togashi, Y. (2005). Hunter × Hunter (Vol. 1). VIZ Media.
1845	Portada de: Yū Yū Hakusho	Portada de: Togashi, Y. (2021). Yū Yū Hakusho (Vol. 1, Ed. Kanzenban). Editorial Ivrea.
1846	Composición promocional de Yū Yū Hakusho	Composición promocional de Yū Yū Hakusho (Vol. 1, Ed. Kanzenban). Editorial Ivrea.
1847	Portada de: Neon Genesis Evangelion	Portada de: Sadamoto, Y. (2003). Neon Genesis Evangelion (Vol. 1). Norma Editorial.
1848	Portada de: Akira	Portada de: Otomo, K. (2019). Akira (Vol. 1, Ed. a color). Norma Editorial.
1849	Portada de: Rurouni Kenshin: La época del guerrero samurái	Portada de: Watsuki, N. (2021). Rurouni Kenshin: La época del guerrero samurái (Vol. 1, Ed. Kanzenban). Panini Manga.
1850	Trasera de Rurouni Kenshin: La época del guerrero samurái	Adaptado de: Watsuki, N. (2021). Rurouni Kenshin: La época del guerrero samurái (Vol. 1, Ed. Kanzenban). Panini Manga.
1851	Portada de: Black Clover	Portada de: Tabata, Y. (2015). Black Clover (Vol. 1). Norma Editorial.
1852	Trasera de Black Clover	Adaptado de: Tabata, Y. (2015). Black Clover (Vol. 1). Norma Editorial.
1853	Portada de: JoJo's Bizarre Adventure: Stardust Crusaders	Portada de: Araki, H. (2016). JoJo's Bizarre Adventure: Part 3 – Stardust Crusaders (Vol. 1). VIZ Media.
1854	Portada de: Inuyasha	Portada de: Takahashi, R. (2021). Inuyasha (Vol. 1, Ed. Integral). Planeta Cómic.
1855	Portada de: Fairy Tail	Portada de: Mashima, H. (2008). Fairy Tail (Vol. 1). Norma Editorial.
1856	Portada de: D.Gray-man	Portada de: Hoshino, K. (2008). D.Gray-man (Vol. 10). VIZ Media.
1857	Portada de: Dragon Quest: The Adventure of Dai	Portada de: Sanjo, R. (Guion), & Inada, K. (Dibujo). (2022). Dragon Quest: The Adventure of Dai (Vol. 1). Planeta Cómic.
1858	Portada de: Pokémon Rojo, Verde y Azul	Portada de: Kusaka, H. (Guion), & Mato (Dibujo). (2015). Pokémon Rojo, Verde y Azul (Vol. 1). Norma Editorial.
1859	Portada de: Capitán Tsubasa	Portada de: Takahashi, Y. (2021). Capitán Tsubasa (Vol. 1). Planeta Cómic.
1860	Portada de: One Punch-Man	Portada de: ONE (Guion) & Murata, Y. (Dibujo). (2012). One Punch-Man (Vol. 1). Shueisha.
1861	Portada de: Ranma ½	Portada de: Takahashi, R. (2017). Ranma ½ (Vol. 1, Ed. Integral). Planeta Cómic.
1862	Portada de: Street Fighter II: The Animated Movie	Portada de: Hashimoto, G. (Director). (1994). Street Fighter II: The Animated Movie [Película de animación]. Capcom, Group TAC.
1863	Portada de: Fatal Fury: The Motion Picture	Portada de: Obari, M. (Director). (1994). Fatal Fury: The Motion Picture [Película de animación]. SNK, Fuji TV, NAS.

1864	Portada de: 3x3 Ojos	Portada de: Takada, Y. (1994). 3x3 Ojos (Vol. 3). Planeta-DeAgostini Comics.
1865	Portada de: Berserk	Portada de: Miura, K. (2019). *Berserk* (Vol. 1, Ed. Maximum). Panini Manga.
1866	Portada de: El puño de la estrella del norte: Hokuto no Ken	Portada de: Hara, T., & Buronson. (2022). *El puño de la estrella del norte: Hokuto no Ken* (Vol. 1). Planeta Cómic.
1867	Kenshiro acaba brutalmente con unos enemigos	Captura de: Toei Animation. (2003). *Hokuto no Ken: Seikimatsu Kyūseishu Densetsu* [Serie de anime]. Japón: Toei Video.
1868	Portada de: Hokuto no Ken: Seikimatsu Kyūseishu Densetsu	Portada de: Toei Animation. (2003). *Hokuto no Ken: Seikimatsu Kyūseishu Densetsu* [Serie de anime]. Japón: Toei Video.
1869	Kenshiro	Captura de: Toei Animation. (2003). *Hokuto no Ken: Seikimatsu Kyūseishu Densetsu* [Serie de anime]. Japón: Toei Video.
1870	Portada de Saint Seiya	Portada de: Kurumada, M. (2014). *Saint Seiya: Los Caballeros del Zodiaco* (Vol. 1, Ed. Kanzenban). Planeta Cómic.
1871	Portada de Digimon	Portada de: Wong Yu, Y. (Guion y arte). (2004). *Digimon Tamers* (Vol. 1). Tokyopop. Concepto original y diseño de personajes por Akiyoshi Hongo.
1872	The Promised Neverland	Shirai, K. (Guion), & Demizu, P. (Arte). (2018). *The Promised Neverland* (Vol. 2). Shueisha.
1873	Bird Studio	Adaptado de: Shueisha. (1990). *Estudio de trabajo de Akira Toriyama durante la serialización de Dragon Ball* [Fotografía]. Publicado originalmente en materiales promocionales de *Weekly Shonen Jump* y recopilatorios de *Dragon Ball*.
1874	Toriyama trabajando con su ayudante	Adaptado de: Shueisha. (1984). *Fotografías del estudio de Akira Toriyama y su equipo de asistentes durante la producción de Dragon Ball* [Imágenes de archivo]. Publicadas en revistas promocionales y ediciones especiales de *Weekly Shonen Jump*.
1875	Toriyama dibujando	Adaptado de: Shueisha. (1984). *Fotografías del estudio de Akira Toriyama y su equipo de asistentes durante la producción de Dragon Ball* [Imágenes de archivo]. Publicadas en revistas promocionales y ediciones especiales de *Weekly Shonen Jump*.
1876	Toriyama en el dibujo de manga	Adaptado de: Shueisha. (1984). *Fotografías del estudio de Akira Toriyama y su equipo de asistentes durante la producción de Dragon Ball* [Imágenes de archivo]. Publicadas en revistas promocionales y ediciones especiales de *Weekly Shonen Jump*.
1877	Materiales utilizados por Toriyama	Captura de: Shonen Jump. (2016, 6 de abril). Akira Toriyama Full Interview + Drawing (English Sub) | Jump Ryu [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Y42oRITnDMg
1878	Bocetos de la página	Captura de: Shonen Jump. (2016, 6 de abril). Akira Toriyama Full Interview + Drawing (English Sub) | Jump Ryu [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Y42oRITnDMg
1879	Entintado	Captura de: Shonen Jump. (2016, 6 de abril). Akira Toriyama Full Interview + Drawing (English Sub) | Jump Ryu [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Y42oRITnDMg
1880	Coloreado en acuarela	Captura de: Shonen Jump. (2016, 6 de abril). Akira Toriyama Full Interview + Drawing (English Sub) | Jump Ryu [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Y42oRITnDMg
1881	Entintado de negros	Captura de: Shonen Jump. (2016, 6 de abril). Akira Toriyama Full Interview + Drawing (English Sub) | Jump Ryu [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=Y42oRITnDMg
1882	Diferentes bocetos de Toriyama	Adaptado de: Toriyama, A. (2008). *Toriyama Akira: Ilustraciones completas*. Planeta DeAgostini.
1883	El Dr. Mashirito	Adaptado de: Torishima, K. (2024). *El método del Dr. Mashirito para crear grandes éxitos: La estrategia editorial de Shonen Jump* (M. Rojas, Trad.). Planeta Cómics. Viñeta reproducida
1884	Mashirito explica los planos de las viñetas	Adaptado de: Torishima, K. (2024). *El método del Dr. Mashirito para crear grandes éxitos: La estrategia editorial de Shonen Jump* (M. Rojas, Trad.). Planeta Cómics. Viñeta reproducida
1885	Sede de Shueisha	Captura de: Shueisha. (2024). *Sede central de Shueisha en Tokio, Japón*. Tokio: Shueisha Inc.
1886	Fábrica imprenta	Captura de: Kodansha. (2023, 13 de marzo). 【Visita a fábrica】¡Nos infiltramos en el lugar donde se imprime la Shonen Jump! [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=I4RB-hbj9Xk
1887	Diseño de planchas	Captura de: Kodansha. (2023, 13 de marzo). 【Visita a fábrica】¡Nos infiltramos en el lugar donde se imprime la Shonen Jump! [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=I4RB-hbj9Xk
1888	Impresión de planchas	Captura de: Kodansha. (2023, 13 de marzo). 【Visita a fábrica】¡Nos infiltramos en el lugar donde se imprime la Shonen Jump! [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=I4RB-hbj9Xk
1889	Planchas para el entintado	Captura de: Kodansha. (2023, 13 de marzo). 【Visita a fábrica】¡Nos infiltramos en el lugar donde se imprime la Shonen Jump! [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=I4RB-hbj9Xk
1890	Bobinas de papel para la revista	Captura de: Kodansha. (2023, 13 de marzo). 【Visita a fábrica】¡Nos infiltramos en el lugar donde se imprime la Shonen Jump! [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=I4RB-hbj9Xk

1891	Máquina de impresión automatizada	Captura de: Kodansha. (2023, 13 de marzo). 【Visita a fábrica】¡Nos infiltramos en el lugar donde se imprime la Shonen Jump! [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=I4RB-hbj9Xk
1892	Plegadora y transportadora de páginas	Captura de: Kodansha. (2023, 13 de marzo). 【Visita a fábrica】¡Nos infiltramos en el lugar donde se imprime la Shonen Jump! [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=I4RB-hbj9Xk
1893	Máquina de impresión a color	Captura de: Kodansha. (2023, 13 de marzo). 【Visita a fábrica】¡Nos infiltramos en el lugar donde se imprime la Shonen Jump! [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=I4RB-hbj9Xk
1894	Control de impresión	Captura de: Kodansha. (2023, 13 de marzo). 【Visita a fábrica】¡Nos infiltramos en el lugar donde se imprime la Shonen Jump! [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=I4RB-hbj9Xk
1895	Clasificado de páginas	Captura de: Kodansha. (2023, 13 de marzo). 【Visita a fábrica】¡Nos infiltramos en el lugar donde se imprime la Shonen Jump! [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=I4RB-hbj9Xk
1896	Guillotinado de sobrantes de los tomos	Captura de: Kodansha. (2023, 13 de marzo). 【Visita a fábrica】¡Nos infiltramos en el lugar donde se imprime la Shonen Jump! [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=I4RB-hbj9Xk
1897	Revisión de calidad final de los tomos	Captura de: Kodansha. (2023, 13 de marzo). 【Visita a fábrica】¡Nos infiltramos en el lugar donde se imprime la Shonen Jump! [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=I4RB-hbj9Xk
1898	Empacado y embalado	Captura de: Kodansha. (2023, 13 de marzo). 【Visita a fábrica】¡Nos infiltramos en el lugar donde se imprime la Shonen Jump! [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=I4RB-hbj9Xk
1899	Carga, transporte y distribución	Captura de: Kodansha. (2023, 13 de marzo). 【Visita a fábrica】¡Nos infiltramos en el lugar donde se imprime la Shonen Jump! [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=I4RB-hbj9Xk
1900	Logotipo de la Weekly Shonen Jump	Captura de: Kodansha. (2023, 13 de marzo). 【Visita a fábrica】¡Nos infiltramos en el lugar donde se imprime la Shonen Jump! [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=I4RB-hbj9Xk
1901	Storyboard del arco de Pilaf	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1902	Reunión de los responsables de las areas de animación	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1903	Reunión del equipo de animación	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1904	Dibujo esbozado de Gohan en Namek	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1905	Fotograma clave de Freezer contra Goku	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1906	Fotograma clave con indicaciones anotadas para intermedios	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1907	Fotograma con indicaciones de movimientos intermedios	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1908	Fotograma clave de Vegeta	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1909	Esbozo de Recome en Namek	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1910	Gráfico de tiempo con fotogramas	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1911	Réplica de cada dibujo para el coloreado	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1912	Fotograma base y, encima, ya coloreado	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1913	Coloreado de cada fotograma	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1914	Imagen antes de colorear, coloreada y con fondo	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1915	Imagen descuadrada de Vegeta	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1916	Imagen de Vegeta ya encuadrada	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1917	Disposición de capas para grabación	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1918	Superposición de capas para grabación	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1919	Corte y montaje de la película	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0

1920	Montaje de la película	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1921	Nozawa doblando a Goku para añadir a la animación	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1922	Estudio de doblaje al completo	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1923	Hidenori Arai	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1924	Sunsuke Kikuchi	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1925	Norihito Sumimoto	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1926	Cinta de sonido original de la animación	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1927	Máster original de grabación	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1928	Estudio de animación digital actual	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1929	Estudio de animación con técnicas digitales	Captura de: ANMTVLA. (2022, octubre 30). ¿Cómo se hizo Dragon Ball Z? | (Saga completa) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=gW5upl9DBu0
1930	Entrada al museo de Toei Animation	Toei Animation. (s.f.). *Toei Animation Museum – Entrada principal con estatua de Pero, el gato con botas*. Toei Animation. https://www.toei-anim.co.jp/museum/
1931	Kageyama interpretando temas de Dragon Ball	Captura de: Kageyama, H. [JAM Project]. (2021, julio 23). Olympia – Hironobu Kageyama (Tokyo 2020 Olympics) [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=ilNbMRSSD4k
1932	Imagen de la orquesta tocando un tributo a las BSO	Captura de: OSA Orquesta Sinfónica de Albacete. (2023, julio 8). BSO Dragon Ball – Concierto en el Auditorio Víctor Villegas, Murcia [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=sZdFgxLf6jg
1933	Imagen de anexos: Recopilatorios oficiales	Captura de: López-Pintor Madrid, E. (2025, julio). *Dragon Ball: La obra de arte total de Akira Toriyama* (Tesis doctoral, Universitat de València). Programa de Doctorado en Historia del Arte: 3. Arte Contemporáneo. Dirigido por D. Benito Goerlich.
1934	Portada de la película	Captura de: Director desconocido. (1990). *Dragon Ball: Ssawora Son Goku, Igyeora Son Goku* [Película]. Corea del Sur.
1935	Portada de la película	Captura de: Joe, C. (Director). (1991). *Bola de Dragón: La película* [Película]. Paragon Films Ltd.
1936	Portada de la película…	Wong, J. (Director). (2009). *Dragonball Evolution* [Película]. 20th Century Fox.
1937	Planos de la película…	Capturas de: Wong, J. (Director). (2009). *Dragonball Evolution* [Película]. 20th Century Fox.
1938	Máquinas de arcade personalizadas de Marvel y DB	Obtenida de: https://www.cajuca.es/alquiler-maquinas-arcade-madrid
1939	Goku en su primer videojuego	Captura de: Tose. (1986). *Dragon Ball: Shenron no Nazo* [Videojuego]. Bandai.
1940	Combate entre Piccolo y Goku	Captura de: Bandai. (1993). *Dragon Ball Z: Super Butōden 2* [Videojuego]. Bandai.
1941	Yamcha contra Appule	Captura de: Tose. (1992). *Dragon Ball Z: Super Saiya Densetsu* [Videojuego]. Bandai.
1942	Goku contra Freezer	Captura de: TOSE. (1997). *Dragon Ball GT: Final Bout* [Videojuego]. Bandai.
1943	Gohan contra Turles	Captura de: Dimps. (2004). *Dragon Ball Z: Budokai 3* [Videojuego]. Atari.
1944	Goku contra Nappa	Captura de: Spike. (2005). *Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi* [Videojuego]. Bandai.
1945	Goku contra Tao Pai Pai	Captura de: Media.Vision. (2009). *Dragon Ball: Revenge of King Piccolo* [Videojuego]. Namco Bandai Games.
1946	Personaje creado contra Raditz	Captura de: Dimps. (2016). *Dragon Ball Xenoverse 2* [Videojuego]. Bandai Namco Entertainment.
1947	Interfaz de creación de personajes	Captura de: Dimps. (2016). *Dragon Ball Xenoverse 2* [Videojuego]. Bandai Namco Entertainment.
1948	Combate de Cell con la Nº18	Captura de: Arc System Works. (2018). *Dragon Ball FighterZ* [Videojuego]. Bandai Namco Entertainment.
1949	Personaje escondido de Cell	Captura de: Dimps. (2022). *Dragon Ball: The Breakers* [Videojuego]. Bandai Namco Entertainment.
1950	Goku en la Kame House	Captura de: CyberConnect2. (2020). *Dragon Ball Z: Kakarot* [Videojuego]. Bandai Namco Entertainment.
1951	Goku Ultra Instinto	Captura de: Spike Chunsoft. (2024). *Dragon Ball: Sparking! ZERO* [Videojuego]. Bandai Namco Entertainment.
1952	Robin con el pelo de Goku	Captura de: Wolfman, M. (Creador), & Pérez, G. (Creador). (2003–2006). *Teen Titans* [Serie de televisión]. Warner Bros. Animation.
1953	Referencia a Goku y a Naruto en Super Sons	Captura de: Tomasi, P. J. (Guionista), & Jiménez, J. (Ilustrador). (2017). *Super Sons* (N.º 1). DC Comics.
1954	Referencia en Naruto a Goku y Chaoz	Adaptado de: Kishimoto, M. (1999). *Naruto* (Vol. 3). Shueisha. Viñeta reproducida

1955	Referencia a Roshi	Captura de: Kishimoto, M. (Creador), & Date, H. (Director). (2007–2017). *Naruto Shippuden* [Serie de anime]. Studio Pierrot.
1956	Referencia en Gumball al SSJ	Captura de: Bocquelet, B. (Creador). (2011–2019). *El asombroso mundo de Gumball* [Serie de televisión]. Cartoon Network Studios.
1957	Referencia a Gohan en Hayate	Captura de: Hata, K. (Creador), & Kamegaki, H. (Director). (2007–2008). *Hayate the Combat Butler* [Serie de anime]. SynergySP.
1958	Referencia a Vegeta en Sket Dance	Captura de: Shinohara, K. (Creador), & Kawaguchi, H. (Director). (2011–2012). *Sket Dance* [Serie de anime]. Tatsunoko Production.
1959	Referencia a Goku y Freezer en los Chicos del Barrio	Captura de: McCracken, T. W. (Creador). (2002–2008). *Codename: Kids Next Door* [Serie de televisión]. Cartoon Network Studios.
1960	Referencia a Goku y Vegeta en Zayonara Zetsubou	Captura de: Kumeta, K. (Creador), & Akiyuki, S. (Director). (2007). *Sayonara Zetsubou Sensei* [Serie de anime]. Shaft.
1961	Escena de limpieza de pescado de los Simpsons en Japón	Captura de: Groening, M. (Creador). (2000). *Los Simpson* [Fotograma]. Temporada 11, episodio 6. 20th Century Fox Television.
1962	Video Girl Ai	Captura de: Katsura, M. (1990). *Video Girl Ai* (Vol. 1). Shueisha. Viñeta reproducida
1963	Homenaje a Dragon Ball en Ranma	Pinterest. (s.f.). Ranma 1/2 – Genma Saotome Panda [Imagen]. Recuperado el 7 de mayo de 2025, de https://www.pinterest.com/pin/400750066841671061/
1964	Memes varios de Dragon Ball	Extraídos de: https://www.google.es/search?q=memes+dragon+ball&sca_esv=bf2c799dee4adccd&sxsrf=AHTn8zr9EHR92RR5DUV_q6yzGNspOvgzsg%3A1746613430580&source=hp&ei=tjQbaKumIKelkdUP-NWb2QQ&iflsig=ACkRmUkAAAAAaBtCxo1qriv0MGv3Q88Q8IcfXC89dzJn&ved=0ahUKEwir2diIkpGNAxWnUqQEHfjqJksQ4dUDCBk&uact=5&oq=memes+dragon+ball&gs_lp=Egdnd3Mtd2l6IhFtZW1lcyBkcmFnb24gYmFsbDIKEAAYgAQYQxiKBTIKEAAYgAQYQxiKBTIFEAAYgAQyBRAAGIAEMgUQABiABDIFEAAYgAQyBRAAGIAEMgUQABiABDIGEAAYFhgeMgYQABgWGB5IxBZQAFjQEHAAeACQAQCYAdYFoAGMJKoBCzItMy4zLjMuMC4yuAEDyAEA-AEBmAILoAKqJMICDRAAGIAEGEMYyQMYigXCAg4QABiABBixAxiDARiKBcICCxAAGIAEGJIDGIoFwgILEAAYgAQYsQMYgwHCAgQQABgDwgIKEAAYgAQYFBiHApgDAJIHCTItMy4zLjMuMqAH-zuyBwkyLTMuMy4zLjK4B6ok&sclient=gws-wiz
1965	Portada del Cómic	Ōishi, N. (Dibujo) & Toriyama, A. (Guion). (2014). *Dragon Ball SD* (Vol. 1) (Daruma Serveis Lingüístics, Trad.). Planeta Cómic.
1966	Gohan corriendo y Goku y Piccolo enfrentados	Captura de: Cierre de Toei Animation. (1989–1996). *Dragon Ball Z* [Serie de televisión]. Fuji TV. Selecta Vision
1967	Portada del Cómic	Adaptado de: DragonGarowLEE. (2016–2017). *Dragon Ball Gaiden: Aquella vez que me reencarné en Yamcha* (Vol. único). Shueisha.
1968	Portada de Dragon Ball Heroes	Nagayama, Y. (2022). *Super Dragon Ball Heroes: ¡Misión al Universo! La Prisión Planetaria* (Vol. 1) (Daruma Serveis Lingüístics, Trad.). Planeta Cómic.
1969	Goku Xeno	Captura de: Toei Animation. (2018–presente). Super Dragon Ball Heroes [Serie web].
1970	Golden Cooler	Captura de: Toei Animation. (2018–presente). Super Dragon Ball Heroes [Serie web].
1971	Cumber	Captura de: Toei Animation. (2018–presente). Super Dragon Ball Heroes [Serie web].
1972	Hearts al 100% de su poder	Captura de: Toei Animation. (2018–presente). Super Dragon Ball Heroes [Serie web].
1973	Equipo infernal de Mira y Towa	Captura de: Toei Animation. (2018–presente). Super Dragon Ball Heroes [Serie web].
1974	Cell poseído	Captura de: Toei Animation. (2018–presente). Super Dragon Ball Heroes [Serie web].
1975	Plantilla de personajes de Multiverse	Captura y adaptado de: https://www.dragonball-multiverse.com/
1976	Ghast contra Cell (sin células de Freezer ni Cold)	Captura y adaptado de: https://www.dragonball-multiverse.com/es/page-2481.html#h_read
1977	Gohan Super Saiyan T	Fandom. (s.f.). Dragon Ball X: A Joe Capo Production Wiki. Recuperado el 7 de mayo de 2025, de https://dragon-ball-x-a-joe-capo-production.fandom.com
1978	El Grande Padre 100% Poder Forma	Fandom. (s.f.). Dragon Ball X: A Joe Capo Production Wiki. Recuperado el 7 de mayo de 2025, de https://dragon-ball-x-a-joe-capo-production.fandom.com
1979	Shaggy y Gohan Blanco	Fandom. (s.f.). Dragon Ball X: A Joe Capo Production Wiki. Recuperado el 7 de mayo de 2025, de https://dragon-ball-x-a-joe-capo-production.fandom.com
1980	El Hermano	Fandom. (s.f.). Dragon Ball X: A Joe Capo Production Wiki. Recuperado el 7 de mayo de 2025, de https://dragon-ball-x-a-joe-capo-production.fandom.com
1981	Gohan Calvo	Fandom. (s.f.). Dragon Ball X: A Joe Capo Production Wiki. Recuperado el 7 de mayo de 2025, de https://dragon-ball-x-a-joe-capo-production.fandom.com
1982	Pongo y Perdita	Captura de: Geronimi, C., Luske, H., & Reitherman, W. (Directores). (1961). *One Hundred and One Dalmatians* [Película]. Walt Disney Productions.
1983	Astro Boy	Tezuka, O. (2019). *Astro Boy* (Vol. 4). Planeta DeAgostini Cómics.
1984	Bruce Lee en la escena de los espejos	Captura de: Clouse, R. (Director). (1973). *Enter the Dragon* [Película]. Warner Bros.; Concord Production Inc.
1985	Obi-Wan Kennobi	Captura de: Lucas, G. (Director). (1977). *Star Wars: Episode IV – A New Hope* [Película]. Lucasfilm; Twentieth Century Fox.
1986	Interfaz de persecución del T800	Captura de: Cameron, J. (Director). (1984). The Terminator [Película]. Orion Pictures.



1987	Sung Wukong	Captura de: Cheang, J. (Director). (2014). *The Monkey King* [Película]. China Film Group Corporation.
1988	Akira Toriyama riendo y fumando	Desconocido. (s.f.). [Fotografía de Akira Toriyama sonriendo y sosteniendo un cigarrillo] [Fotografía]. Recuperado el 7 de mayo de 2025, de https://www.example.com
1989	Colección completa de Dragon Ball. Edición definitiva	Toriyama, A. (2006–2007). *Dragon Ball: Ultimate Edition* (Vols. 1–34). Planeta DeAgostini.
1990	Composición del arco del arco de Pilaf	Toei Animation. (1986–1989). *Dragon Ball* [Serie de televisión]. Fuji TV.
1991	Composición del arco del 21 Tenkaichi Budokai	Toei Animation. (1986–1989). *Dragon Ball* [Serie de televisión]. Fuji TV.
1992	Composición del arco de la RR y Uranai Baba	Toei Animation. (1986–1989). *Dragon Ball* [Serie de televisión]. Fuji TV.
1993	Composición del arco de los saiyajin	Toei Animation. (1986–1989). *Dragon Ball* [Serie de televisión]. Fuji TV.
1994	Composición del arco del 22 Tenkaichi Budokai	Toei Animation. (1986–1989). *Dragon Ball* [Serie de televisión]. Fuji TV.
1995	Composición del arco de Piccolo Daimaoh	Toei Animation. (1986–1989). *Dragon Ball* [Serie de televisión]. Fuji TV.
1996	Composición del arco del 23 Tenkaichi Budokai	Toei Animation. (1986–1989). *Dragon Ball* [Serie de televisión]. Fuji TV.
1997	Composición del arco final de Dragon Ball	Toei Animation. (1986–1989). *Dragon Ball* [Serie de televisión]. Fuji TV.
1998	Composición del arco de los saiyajin	Toei Animation. (1989–1996). *Dragon Ball Z* [Serie de televisión]. Fuji TV.
1999	Composición del arco de Namek	Toei Animation. (1989–1996). *Dragon Ball Z* [Serie de televisión]. Fuji TV.
2000	Composición del arco de Garlic	Toei Animation. (1989–1996). *Dragon Ball Z* [Serie de televisión]. Fuji TV.
2001	Composición del arco de Cell	Toei Animation. (1989–1996). *Dragon Ball Z* [Serie de televisión]. Fuji TV.
2002	Composición del arco de Majin Bu	Toei Animation. (1989–1996). *Dragon Ball Z* [Serie de televisión]. Fuji TV.
2003	Goku contra Bills	Captura y Adaptado de: Hosoda, M. (Director). (2013, 30 de marzo). Dragon Ball Z: La batalla de los dioses [Película]. Toei Animation.
2004	Freezer y su ejército	Captura de: Yamamuro, T. (Director). (2015, 18 de abril). Dragon Ball Z: La resurrección de F [Película]. Toei Animation.
2005	Composición promocional arco del Torneo de Champa	Toei Animation. (2015–2018). *Dragon Ball Super* [Serie de televisión]. Fuji TV.
2006	Imagen promocional arco de Black. Toei Animation	Toei Animation. (2015–2018). *Dragon Ball Super* [Serie de televisión]. Fuji TV.
2007	Equipo del Universo 7	Captura de: Toei Animation. (2017, 2 de julio).[Episodio de serie de televisión, Episodio 97]. En *Dragon Ball Super*. Fuji TV. Selecta Vision
2008	Montaje promocional Moro	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color
2009	Montaje promocional Heata	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color
2010	Imagen promocional	Kodama, T. (Director). (2022, 11 de junio). *Dragon Ball Super: Super Hero* [Película]. Toei Animation.
2011	Arte de interludio de Daima	Captura de: Toei Animation. (2024–2025). *Dragon Ball Daima* [Serie de televisión]. Fuji TV.
2012	Portada de la película	Nishio, D. (Director). (1986, 20 de diciembre). *Dragon Ball: La leyenda de Shenron* [Película]. Toei Animation.
2013	Portada de la película	Nishio, D. (Director). (1987, 18 de julio). *Dragon Ball: La bella durmiente en el Castillo del Mal* [Película]. Toei Animation.
2014	Portada de la película	Ueda, Y. (Director). (1988, 9 de julio). *Dragon Ball: Aventura mística* [Película]. Toei Animation.
2015	Portada de la película	Kikuchi, Y. (Director). (1996, 6 de marzo). *Dragon Ball: El camino hacia el más fuerte* [Película]. Toei Animation.
2016	Portada de la película	Nishio, D. (Director). (1989, 15 de julio). *Dragon Ball Z: Garlic Jr. Inmortal* [Película]. Toei Animation.
2017	Portada de la película	Nishio, D. (Director). (1990, 10 de marzo). *Dragon Ball Z: El hombre más fuerte del mundo* [Película]. Toei Animation.
2018	Portada de la película	Nishio, D. (Director). (1990, 7 de julio). *Dragon Ball Z: La súper batalla* [Película]. Toei Animation.
2019	Portada de la película	Shigeyasu, Y. (Director). (1991, 19 de marzo). *Dragon Ball Z: Goku, el superguerrero* [Película]. Toei Animation.
2020	Portada de la película	Shigeyasu, Y. (Director). (1991, 20 de julio). *Dragon Ball Z: Los mejores rivales* [Película]. Toei Animation.
2021	Portada de la película	Kikuchi, Y. (Director). (1993, 10 de julio). *Dragon Ball Z: Guerreros de fuerza ilimitada* [Película]. Toei Animation.
2022	Portada de la película	Shigeyasu, Y. (Director). (1992, 11 de julio). *Dragon Ball Z: Los tres grandes superguerreros* [Película]. Toei Animation.
2023	Portada de la película	Ueda, Y. (Director). (1992, 7 de marzo). *Dragon Ball Z: Estalla el duelo* [Película]. Toei Animation.



2024	Portada de la película	Shigeyasu, Y. (Director). (1993, 10 de julio). *Dragon Ball Z: Los guerreros de plata* [Película]. Toei Animation.
2025	Portada de la película	Yamauchi, S. (Director). (1994, 12 de marzo). *Dragon Ball Z: El regreso de Broly* [Película]. Toei Animation.
2026	Portada de la película	Yamauchi, S. (Director). (1994, 9 de julio). *Dragon Ball Z: El combate definitivo* [Película]. Toei Animation.
2027	Portada de la película	Shigeyasu, Y. (Director). (1995, 15 de julio). *Dragon Ball Z: ¡Fusión!* [Película]. Toei Animation.
2028	Portada de la película	Yamauchi, S. (Director). (1995, 4 de marzo). *Dragon Ball Z: El ataque del dragón* [Película]. Toei Animation.
2029	Portada de la película	Ueda, Y. (Director). (1990, 17 de octubre). *Dragon Ball Z: El último combate* [Especial de televisión]. Toei Animation.
2030	Portada de la película	Ueda, Y. (Director). (1993, 24 de febrero). *Dragon Ball Z: Un futuro diferente – Gohan y Trunks* [Especial de televisión]. Toei Animation.
2031	Portada de la película	Hosoda, M. (Director). (2013, 30 de marzo). *Dragon Ball Z: La batalla de los dioses* [Película]. Toei Animation.
2032	Cartel anunciador de la película	Yamamuro, T. (Director). (2015, 18 de abril). *Dragon Ball Z: La resurrección de F* [Película]. Toei Animation.
2033	Cartel anunciador de la película	Nagamine, T. (Director). (2018, 14 de diciembre). *Dragon Ball Super: Broly* [Película]. Toei Animation.
2034	Cartel anunciador de la película	Kodama, T. (Director). (2022, 11 de junio). *Dragon Ball Super: Super Hero* [Película]. Toei Animation.
2035	Arte de interludio del primer arco	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.
2036	Goku y Ub	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.
2037	Pilaf pide su deseo	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.
2038	La nave pulpo y los protagonistas	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.
2040	Baby Vegeta	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.
2041	Goku contra Baby Vegeta	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.
2042	Gero, Mu y los nº17	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.
2043	Súper nº17	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.
2044	Goku vence al nº17 con el Ataque del Dragón	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.
2045	Black Shenlong	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.
2046	Ei y Haze Shenlong se enfrentan	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.
2047	Omega Shenlong	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.
2048	Goku acumula una Genki Dama	Captura de: Toei Animation. (1996–1997). *Dragon Ball GT* [Serie de televisión]. Fuji TV.
2049	Pan, entre el público	Captura de: Toei Animation. (1997). *Dragon Ball GT: 100 años después* [Especial de televisión]. Selecta Vision
2050	Goku Jr. contra Vegeta Jr.	Captura de: Toei Animation. (1997). *Dragon Ball GT: 100 años después* [Especial de televisión]. Selecta Vision
2051	Goku despidiéndose	Captura de: Toei Animation. (1997, 19 de noviembre). [Episodio de serie de televisión, Episodio 64]. En *Dragon Ball GT*. Fuji TV.
2052	Noticias del deceso de Toriyama	Onda Cero. (2024, 8 de marzo). *Muere a los 68 años el creador de 'Dragon Ball', Akira Toriyama*. OndaCero.es. https://www.ondacero.es — El Confidencial. (2024, 8 de marzo). *Muere Akira Toriyama, creador de la mítica serie 'Dragon Ball', a los 68 años por un derrame cerebral agudo*. ElConfidencial.com. https://www.elconfidencial.com — El País. (2024, 8 de marzo). *Muere Akira Toriyama, el creador del manga 'Bola de Dragón', a los 68 años*. ElPaís.com. https://elpais.com — RTVE. (2024, 8 de marzo). *Muere a los 68 años el dibujante japonés Akira Toriyama, creador de 'Dragon Ball'*. RTVE.es. https://www.rtve.es — Los Angeles Times. (2024, 8 de marzo). *Fallece el creador de 'Dragon Ball', Akira Toriyama, a los 68 años*. Los Angeles Times en Español. https://www.latimes.com/espanol — BBC News Mundo. (2024, 8 de marzo). *Dragon Ball: muere Akira Toriyama, el creador de la famosa serie manga*. BBC.com/mundo. https://www.bbc.com/mundo
2053	Noticias del deceso de Toriyama	El Mundo. (2024, 8 de marzo). *Muere Akira Toriyama, el creador de Dragon Ball, a los 68 años*. El Mundo. https://www.elmundo.es — Le Figaro. (2024, 8 mars). *Le créateur de Dragon Ball, Akira Toriyama, est mort à 68 ans*. Le Figaro Culture. https://www.lefigaro.fr — Nishiyama, M., Jeong, S., & Lau, C. (2024, March 8). *Japanese creator behind wildly popular Dragon Ball series has died aged 68*. CNN World. https://edition.cnn.com — Hobby Consolas. (2024, 8 de marzo). *Ha muerto Akira Toriyama, el legendario creador de Dragon Ball, a los 68 años*. HobbyConsolas.com. https://www.hobbyconsolas.com — La Información. (2024, 8 de marzo). *Muere Akira Toriyama, creador de Dragon Ball, a los 68 años*. LaInformación.com. https://www.lainformacion.com





Capítulo 34: Anexos

DRAGON BALL

ドラゴンボール





DRAGON BALL

a) Personajes





34- ANEXOS

a. Personajes

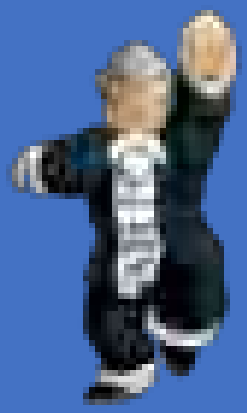
PERSONAJE	FICHA DESCRIPTIVA
	**Nombre:** Goku **Raza:** Saiyajin (aunque al principio se cree humano) **Transformaciones Principales:** Ninguna en esta etapa **Técnicas Características:** Bastón Mágico, Kamehameha (más adelante), fuerza sobrehumana **Personalidad:** Inocente, valiente, curioso, noble, siempre dispuesto a ayudar
	**Nombre:** Bulma **Raza:** Humana **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Genio de la tecnología, inventora del radar del dragón **Personalidad:** Inteligente, impaciente, coqueta, algo mandona, valiente en su estilo
	**Nombre:** Oolong **Raza:** Ser metamórfico (parecido a un cerdito humanoide) **Transformaciones Principales:** Puede transformarse en cualquier cosa por 5 minutos **Técnicas Características:** Metamorfosis **Personalidad:** Cobarde, pícaro, interesado, con momentos cómicos

	**Nombre:** Yamcha **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Colmillo del Lobo, artes marciales, velocidad **Personalidad:** Valiente pero con miedo a las mujeres (al principio), competitivo, leal
	**Nombre:** Puar **Raza:** Ser metamórfico (parecido a un gato volador) **Transformaciones Principales:** Puede transformarse libremente **Técnicas Características:** Transformación, vuelo **Personalidad:** Amable, leal, educado, buen apoyo para Yamcha
	**Nombre:** Jefe Conejo (Toninjinka) **Raza:** Humanoide con apariencia de conejo **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Puede convertir a otros en zanahorias con solo tocarlos **Personalidad:** Malvado, abusivo, mafioso, cobarde frente a los fuertes
	**Nombre:** Pilaf **Raza:** Monstruo pequeño (especie no definida) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Ingenio, uso de robots y maquinaria **Personalidad:** Ambicioso, infantil, cobarde, frustrado por sus constantes fracasos

	**Nombre:** Shu **Raza:** Perro humanoide (ninja) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Técnicas ninja, espionaje, pilotaje **Personalidad:** Leal a Pilaf, torpe, obediente, algo ingenuo
	**Nombre:** Mai **Raza:** Humana **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Uso de armas de fuego y tecnología **Personalidad:** Seria, eficiente, leal a Pilaf, la más sensata del grupo
	**Nombre:** Gyuma (Rey Gyuma) **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Gran fuerza física, uso de armas pesadas (como hacha gigante) **Personalidad:** Brusco pero bondadoso, protector, algo tradicional, muy cariñoso con su hija Chichi
	**Nombre:** Chichi (niña) **Raza:** Humana **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Uso de casco con rayo láser, artes marciales (de forma rudimentaria) **Personalidad:** Tímida, obediente, dulce, decidida cuando se trata de Goku

	**Nombre:** Mutenroshi (Kame Sennin / Maestro Roshi) **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Kamehameha, Max Power (aumento muscular temporal), entrenamiento legendario **Personalidad:** Sabio, excéntrico, pervertido, humorístico, pero con gran corazón y experiencia
	**Nombre:** Tortuga Umegame **Raza:** Tortuga parlante **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Ninguna de combate **Personalidad:** Pacífica, educada, sabia, suele aconsejar a Mutenroshi con sensatez
	**Nombre:** Launch (o Lunch) **Raza:** Humana **Transformaciones Principales:** Cambia de personalidad al estornudar: Azul: amable y dulce
	Rubia: violenta y criminal **Técnicas Características:** Uso de armas, conducción, ataques sorpresa **Personalidad:** Dual — gentil y bondadosa vs. agresiva y explosiva

	**Nombre:** Krilin **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Kamehameha, Taiyoken (Destello Solar), Vuelo (más adelante) **Personalidad:** Competitivo, valiente, algo presumido al principio, muy leal y noble con el tiempo
	**Nombre:** Nam **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Tenkū Pekeji Ken (ataque aéreo), artes marciales tradicionales **Personalidad:** Serio, honorable, compasivo, lucha por su aldea con dignidad
	**Nombre:** Ranfan **Raza:** Humana **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Uso de su atractivo para distraer al oponente, ataques físicos básicos **Personalidad:** Coqueta, astuta, no especialmente fuerte pero ingeniosa
	**Nombre:** Giran **Raza:** Monstruo tipo dinosaurio/dragón **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Chicle giratorio (Giran Gomu Gomu), fuerza bruta, vuelo con alas **Personalidad:** Agresivo, burlón, confiado en su poder físico

	**Nombre:** Bacterian **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Mal olor corporal, ataques sucios, intimidación por repulsión **Personalidad:** Vulgar, sucio, fanfarrón, cobarde ante la derrota
	**Nombre:** Jackie Chun (alias de Mutenroshi) **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Kamehameha, técnicas maestras de artes marciales, hipnosis **Personalidad:** Sabio y bromista, actúa bajo una identidad falsa para enseñar humildad a sus alumnos
	**Nombre:** Presentador del Torneo (Announcer) **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** No combate; experto en narrar combates y mantener el orden **Personalidad:** Entusiasta, profesional, imparcial, símbolo del torneo
	**Nombre:** Coronel Silver **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Gran fuerza física, uso de armas de fuego y estrategia militar **Personalidad:** Arrogante, violento, impaciente, ambicioso

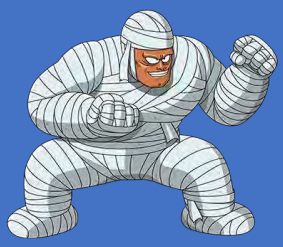
	**Nombre:** Sargento Metálico (Major Metallitron) **Raza:** Androide **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Fuerza sobrehumana, resistencia extrema, ataques mecánicos **Personalidad:** Implacable, programado para destruir, sin emociones visibles
	**Nombre:** Androide Nº 8 (Hatchan) **Raza:** Androide **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Gran fuerza, resistencia, combate cuerpo a cuerpo **Personalidad:** Amable, pacífico, bondadoso, odia la violencia a pesar de su diseño
	**Nombre:** Ninja Murasaki **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Técnicas ninja, clonación falsa con sus hermanos, uso de armas ninja **Personalidad:** Presumido, ridículo, cobarde, cómico sin quererlo
	**Nombre:** Comandante White **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Disparos, trampas, manipulación tecnológica (como el control mental del androide Nº 8)

	Personalidad: Frío, calculador, dictador en su torre, cruel con sus subordinados
	**Nombre:** Coronel Yellow **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Uso de armas de fuego, tácticas de guerrilla **Personalidad:** Autoritario, despiadado, sometido a órdenes superiores sin cuestionar
	**Nombre:** Coronel Violet **Raza:** Humana **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Uso de armas de fuego, sigilo, operaciones especiales **Personalidad:** Fría, profesional, calculadora, la única mujer con rango en la Red Ribbon
	**Nombre:** General Blue **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Telequinesis, combate cuerpo a cuerpo muy refinado, tácticas de engaño **Personalidad:** Narcisista, sádico, disciplinado, meticuloso y cruel

	**Nombre:** Comandante Red **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** No combate directamente; líder absoluto de la Red Ribbon **Personalidad:** Autoritario, megalómano, manipulador, oculta sus verdaderas motivaciones (complejo de estatura)
	**Nombre:** General Black **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Disparo certero, pilotaje de máquinas de guerra, estrategia militar **Personalidad:** Frío, serio, inicialmente leal, pero ambicioso; traiciona a Red al descubrir su egoísmo
	**Nombre:** Tao Pai Pai **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Dōnpa (rayo de energía por el dedo), asesinato silencioso, usa columnas como medio de transporte **Personalidad:** Asesino a sueldo, frío, despiadado, profesional sin escrúpulos
	**Nombre:** Maestro Tsuru (Tsuru Sennin) **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Vuelo, control del Ki, enseñanza de técnicas letales como el Kikoho **Personalidad:** Orgulloso, cruel, desprecia a Mutenroshi, maestro rígido y sin compasión

	**Nombre:** Tenshinhan **Raza:** Humano con herencia alienígena (raza de los tres ojos) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Kikoho, Vuelo, Técnica de los Cuatro Brazos, clonación **Personalidad:** Serio, disciplinado, comienza como rival, pero evoluciona hacia el honor y la nobleza
	**Nombre:** Chaoz **Raza:** Humanoide (inspirado en un muñeco Jiangshi) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Telequinesis, vuelo, parálisis mental, autoexplosión **Personalidad:** Callado, fiel a Tenshinhan, bondadoso, sensible
	**Nombre:** Abuelo Gohan **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Artes marciales, defensa espiritual **Personalidad:** Sabio, amable, bondadoso, figura paterna de Goku, aparece como alma en paz
	**Nombre:** Baba la Vidente (Uranai Baba) **Raza:** Humana (bruja, posiblemente longeva o mágica) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Predicción del futuro, invocación de luchadores del más allá, vuelo sobre su bola mágica



	Personalidad: Sarcástica, codiciosa, sabia, aunque tiene buen corazón en el fondo
	**Nombre:** Drácula Man **Raza:** Vampiro **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Vuelo, mordidas para absorber sangre, se convierte en murciélago **Personalidad:** Juguetón, salvaje, confiado en sus habilidades sobrenaturales
	**Nombre:** La Momia (Mummy-kun) **Raza:** No-muerto **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Gran fuerza, uso de vendajes para atrapar, resistencia física **Personalidad:** Silencioso, intimidante, confiado en su fortaleza
	**Nombre:** El Hombre Invisible (Suke-san) **Raza:** Humano invisible **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Invisibilidad permanente, ataques sorpresa **Personalidad:** Discreto, burlón, confía totalmente en su invisibilidad
	**Nombre:** Ackman (Devilman) **Raza:** Demonio **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Rayo del mal (detecta y explota la maldad interna), vuelo, combate aéreo **Personalidad:** Elegante, educado, demoníaco pero con reglas; respeta el combate justo

	**Nombre:** Lobo-Hombre **Raza:** Hombre lobo **Transformaciones Principales:** Se transforma en humano con la luna llena **Técnicas Características:** Combate cuerpo a cuerpo básico, garrazos **Personalidad:** Temperamental, frustrado por su condición, busca venganza de Jackie Chun
	**Nombre:** Pamputt (Panputto) **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Artes marciales mediáticas, velocidad y fuerza entrenada **Personalidad:** Famoso y arrogante, pero sin malicia; subestima a Goku
	**Nombre:** Karin **Raza:** Gato místico (especie desconocida) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Entrenamiento espiritual, guarda las Semillas del Ermitaño (Senzu), agilidad excepcional **Personalidad:** Sabio, calmado, algo burlón, protector del conocimiento sagrado
	**Nombre:** Bora **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Gran fuerza física, combate con lanza, habilidades de supervivencia en la tierra sagrada **Personalidad:** Honorable, fuerte, protector de su hijo y la torre Karin, muy valiente

	**Nombre:** Upa **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Ninguna en combate; aprendiz de artes marciales más adelante **Personalidad:** Inocente, valiente pese a su juventud, profundamente respetuoso y afectuoso
	**Nombre:** Dr. Brief **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Inventor genio, creador de la cápsula Hoi-Poi, vehículos y tecnología avanzada **Personalidad:** Relajado, distraído, amable, extremadamente inteligente
	**Nombre:** Bikini (madre de Bulma) **Raza:** Humana **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Ninguna **Personalidad:** Amable, alegre, superficialmente despreocupada, muy hospitalaria

	**Nombre:** Yajirobe **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Gran fuerza, habilidad con la katana, gran resistencia física **Personalidad:** Glotón, cobarde en apariencia, pero valiente en situaciones críticas; cómico y gruñón
	**Nombre:** Rey Chappa **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Hasoken (Técnica de los Ocho Puños), estilo de combate tradicional **Personalidad:** Orgulloso, honorable, confiado en sus habilidades, algo arrogante pero no malvado
	**Nombre:** Piccolo Daimaō **Raza:** Namekiano (aunque en esta etapa se desconoce su origen) **Transformaciones Principales:** Rejuvenecimiento mediante las Esferas del Dragón **Técnicas Características:** Ondas de energía, vuelo, creación de esbirros a partir de huevos, gran poder destructivo **Personalidad:** Cruel, tiránico, despiadado, busca dominar el mundo y exterminar a los artistas marciales

	**Nombre:** Cymbal **Raza:** Engendro demoníaco de Piccolo Daimaō **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Vuelo, ataques de energía, lucha aérea **Personalidad:** Feroz, cazador de esferas del dragón, confiado pero no especialmente resistente
	**Nombre:** Piano **Raza:** Engendro demoníaco de Piccolo Daimaō **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Ninguna de combate destacable; asiste y asesora a Piccolo **Personalidad:** Intelectual, adulador, leal, más estratega que guerrero
	**Nombre:** Tambourine **Raza:** Engendro demoníaco de Piccolo Daimaō **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Vuelo, gran velocidad, ataques físicos brutales **Personalidad:** Cruel, sádico, disfruta matando artistas marciales, muy leal a Piccolo
	**Nombre:** Drum **Raza:** Engendro demoníaco de Piccolo Daimaō **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Fuerza bruta, ataques físicos, gran resistencia

	Personalidad: Violento, destructivo, sin piedad ni personalidad compleja
	**Nombre:** Mutaito **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Mafuba (Técnica del sellado demoníaco), energía espiritual **Personalidad:** Sabio, humilde, dedicado, héroe legendario que dio su vida para sellar a Piccolo
	**Nombre:** Mister Popo **Raza:** Ser mágico (origen desconocido) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Vuelo, teletransportación, entrenamiento espiritual, gran velocidad y fuerza **Personalidad:** Silencioso, respetuoso, sabio, leal servidor de Kami, guía espiritual
	**Nombre:** Kami Sama **Raza:** Namekiano **Transformaciones Principales:** Separación de su parte maligna (Piccolo Daimaō) **Técnicas Características:** Creación de las Esferas del Dragón, Mafuba, control espiritual, fusión **Personalidad:** Sabio, compasivo, reservado, con gran sentido del deber
	**Nombre:** Shenlong **Raza:** Dragón divino **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Concede deseos al reunir las siete esferas del dragón

	Personalidad: Neutral, solemne, habla con autoridad, solo actúa cuando es invocado
	**Nombre:** Piccolo Jr. **Raza:** Namekiano **Transformaciones Principales:** Aumento de tamaño, regeneración **Técnicas Características:** Makankosappo, ataques de Ki, regeneración, vuelo **Personalidad:** Frío, orgulloso, vengativo al principio; luego se convierte en un aliado con fuerte sentido del honor
	**Nombre:** Shen (Kami disfrazado) **Raza:** Namekiano (dentro de un cuerpo humano) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Técnicas divinas, energía espiritual, exorcismo, Mafuba **Personalidad:** Actúa torpe para ocultar su identidad, pero es sabio, justo y sacrificado
	**Nombre:** Goku (adulto) **Raza:** Saiyajin **Transformaciones Principales:** Ninguna aún en esta etapa (más adelante: Kaioken y Super Saiyajin) **Técnicas Características:** Kamehameha, Kaioken (aprendido con Kaio), Teletransportación (más adelante), combate avanzado **Personalidad:** Noble, puro de corazón, protector, amante del combate justo y del entrenamiento

	**Nombre:** Raditz **Raza:** Saiyajin **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Ataque del sábado, uso del rastreador, vuelo, fuerza física **Personalidad:** Arrogante, cruel, leal a los Saiyajin, desprecia a los débiles, hermano mayor de Goku
	**Nombre:** Gohan (niño) **Raza:** Saiyajin / Humano **Transformaciones Principales:** Poder oculto (explosiones de energía bajo emociones extremas) **Técnicas Características:** Masenko (más adelante), vuelo (entrenado por Piccolo), ataques instintivos **Personalidad:** Tímido, sensible, con un gran poder interior, bondadoso y estudioso
	**Nombre:** Vegeta **Raza:** Saiyajin **Transformaciones Principales:** Gran Mono (Ōzaru) con cola y luna artificial **Técnicas Características:** Galick Gun, vuelo, ataques de Ki, enorme poder de combate **Personalidad:** Orgulloso, arrogante, despiadado en esta etapa, con profundo orgullo de su raza

	**Nombre:** Nappa **Raza:** Saiyajin **Transformaciones Principales:** Gran Mono (Ōzaru) si conserva la cola **Técnicas Características:** Explosiones de energía masivas, vuelo, embestidas destructivas **Personalidad:** Brutal, impaciente, cruel, se deleita en la destrucción
	**Nombre:** Kaio Sama (Kaio del Norte) **Raza:** Deidad (ser celestial) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Kaioken, Genkidama, entrenamiento espiritual **Personalidad:** Sabio pero bromista, algo excéntrico, humilde a pesar de su rango
	**Nombre:** Enma Daioh Sama **Raza:** Deidad **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Juicio de almas, autoridad sobre el Más Allá **Personalidad:** Serio, autoritario, imponente, encargado de juzgar a los muertos con imparcialidad
	**Nombre:** Kiwi **Raza:** Alienígena (raza no especificada) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Vuelo, ataques de energía, rastreo de Ki **Personalidad:** Arrogante, confiado en su poder, rival de Vegeta, cruel con los débiles

	**Nombre:** Dodoria **Raza:** Alienígena (raza no especificada) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Explosiones de energía, fuerza bruta, vuelo **Personalidad:** Violento, sádico, prepotente, absolutamente leal a Freezer
	**Nombre:** Zarbon **Raza:** Alienígena **Transformaciones Principales:** Forma monstruosa (aumento de fuerza y brutalidad) **Técnicas Características:** Vuelo, rayos de energía, transformaciones **Personalidad:** Vanidoso y refinado en su forma base, cruel y despiadado al transformarse
	**Nombre:** Nail **Raza:** Namekiano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Vuelo, ataques de Ki, combate cuerpo a cuerpo avanzado **Personalidad:** Leal a su gente, valiente, honorable, fiero defensor de Saichoro
	**Nombre:** Dende **Raza:** Namekiano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Curación por energía, comunicación telepática **Personalidad:** Tímido, bondadoso, sensible, muy compasivo

	**Nombre:** Cargo **Raza:** Namekiano (niño) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Ninguna notable **Personalidad:** Inocente, valiente pese al miedo, víctima del ataque de Freezer y sus tropas
	**Nombre:** Moori **Raza:** Namekiano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Ninguna específica, sabiduría de líder **Personalidad:** Sabio, prudente, protector de su aldea, reemplaza a Saichoro como patriarca
	**Nombre:** Saichoro (Gran Patriarca) **Raza:** Namekiano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Desbloqueo de potencial oculto, creación de esferas del dragón **Personalidad:** Sabio, pacífico, protector de su pueblo, figura paternal
	**Nombre:** Gurdo **Raza:** Alienígena (Fuerza Ginyu) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Paralización del tiempo (por retención de la respiración), telequinesis **Personalidad:** Rencoroso, engreído, burlón, cobarde cuando está en desventaja

	**Nombre:** Jeice **Raza:** Alienígena (Fuerza Ginyu) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Crusher Ball, ataques combinados con Burter **Personalidad:** Vanidoso, ruidoso, bromista, orgulloso de su papel en la Ginyu Force
	**Nombre:** Recoome **Raza:** Alienígena (Fuerza Ginyu) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Recoome Boom, Recoome Kick, resistencia física extrema **Personalidad:** Payaso y sádico, disfruta hacer espectáculo, muy seguro de su poder
	**Nombre:** Burter **Raza:** Alienígena (Fuerza Ginyu) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Velocidad extrema, ataques combinados, energía en espiral **Personalidad:** Engreído, competitivo, cree ser el más rápido del universo
	**Nombre:** Capitán Ginyu **Raza:** Alienígena (comandante de la Ginyu Force) **Transformaciones Principales:** Cambio de cuerpo (Body Change) **Técnicas Características:** Intercambio de cuerpos, ataques de energía, liderazgo táctico **Personalidad:** Profesional, leal a Freezer, orgulloso de su fuerza y equipo

	**Nombre:** Freezer **Raza:** Mutante alienígena (raza propia) **Transformaciones Principales:** Primera forma, segunda forma, tercera forma, forma final, 100% poder **Técnicas Características:** Vuelo, rayos de la muerte, súper nova, telequinesis **Personalidad:** Sádico, cruel, manipulador, extremadamente confiado en su poder
	**Nombre:** Piccolo (fusionado con Nail) **Raza:** Namekiano **Transformaciones Principales:** Fusión con Nail (más adelante también con Kami) **Técnicas Características:** Makankosappo, regeneración, vuelo, poder espiritual amplificado **Personalidad:** Serio, estratégico, protector, se vuelve cada vez más sabio y empático
	**Nombre:** Mecha Freezer **Raza:** Mutante alienígena (modificado cibernéticamente) **Transformaciones Principales:** Reconstrucción mecánica tras su derrota en Namek **Técnicas Características:** Rayo de la muerte, ataques explosivos, componentes mecánicos mejorados **Personalidad:** Aún más vengativo y despiadado, confiado en su "nueva" fuerza

	**Nombre:** Rey Cold **Raza:** Mutante alienígena (padre de Freezer) **Transformaciones Principales:** Ninguna mostrada **Técnicas Características:** Poder de alto nivel, uso de energía, espada (en el anime) **Personalidad:** Frío, altivo, confiado, manipulador, pero es vencido rápidamente
	**Nombre:** Trunks del Futuro **Raza:** Saiyajin / Humano **Transformaciones Principales:** Super Saiyajin **Técnicas Características:** Espada, vuelo, ataques de Ki, Burning Attack **Personalidad:** Serio, responsable, valiente, motivado por la tragedia de su línea temporal
	**Nombre:** Gohan del Futuro **Raza:** Saiyajin / Humano **Transformaciones Principales:** Super Saiyajin **Técnicas Características:** Kamehameha, ataques de Ki, gran fuerza de voluntad **Personalidad:** Maduro, determinado, melancólico, actúa como maestro y figura paterna para Trunks

	**Nombre:** Androide 19 **Raza:** Androide **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Absorción de energía mediante palmas, gran fuerza física **Personalidad:** Silencioso, obediente, programado para matar, sin emociones humanas
	**Nombre:** Androide 20 (Dr. Gero) **Raza:** Androide (originalmente humano) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Absorción de energía, análisis de combate, conocimientos científicos avanzados **Personalidad:** Vengativo, calculador, obsesionado con destruir a Goku
	**Nombre:** Androide 17 **Raza:** Androide (humano modificado) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Energía infinita, barreras, gran velocidad y combate avanzado **Personalidad:** Rebelde, sarcástico, autosuficiente, odia que le den órdenes
	**Nombre:** Androide 18 **Raza:** Androide (humana modificada) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Energía infinita, artes marciales, ataques de energía **Personalidad:** Sarcástica, segura de sí misma, independiente, se vuelve protectora y afectuosa con el tiempo

	**Nombre:** Cell **Raza:** Bioandroide (mezcla de ADN de los guerreros más fuertes) **Transformaciones Principales:** Imperfecto, Semi-Perfecto, Perfecto, Super Perfecto (tras explotar y regenerarse) **Técnicas Características:** Kamehameha, absorción de energía, regeneración, teletransportación **Personalidad:** Arrogante, meticuloso, disfruta del sufrimiento ajeno, siente orgullo por su "perfección"
	**Nombre:** Gohan (adolescente, saga de Cell) **Raza:** Saiyajin / Humano **Transformaciones Principales:** Super Saiyajin, Super Saiyajin 2 **Técnicas Características:** Kamehameha, poder explosivo oculto, gran control energético en estado de ira **Personalidad:** Pacífico, emocional, reservado, pero increíblemente fuerte cuando se enfada
	**Nombre:** Piccolo (fusionado con Kami Sama) **Raza:** Namekiano **Transformaciones Principales:** Fusión con Kami (tras haberse fusionado previamente con Nail) **Técnicas Características:** Makankosappo, regeneración, visión espiritual, inteligencia táctica **Personalidad:** Serio, sabio, protector, con conciencia elevada; actúa como un verdadero estratega y mentor

	**Nombre:** Olibu **Raza:** Humano (del Otro Mundo) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Vuelo, técnicas de combate avanzadas, resistencia extrema **Personalidad:** Noble, sereno, valiente, considerado uno de los mejores luchadores del Otro Mundo
	**Nombre:** Paikuhan **Raza:** Alienígena (raza no especificada) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Tornado Infernal, Trueno Ardiente, velocidad extrema, artes marciales avanzadas **Personalidad:** Serio, respetuoso, disciplinado, altamente honorable y leal al orden del Otro Mundo
	**Nombre:** Gran Kaio Sama **Raza:** Deidad **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** No combate directamente, supervisa a los cuatro Kaio menores **Personalidad:** Bonachón, cómico, algo perezoso y despreocupado, pero con autoridad en el Otro Mundo

	**Nombre:** Gohan (joven, saga Majin Bu) **Raza:** Saiyajin / Humano **Transformaciones Principales:** Super Saiyajin, Super Saiyajin 2, Estado Místico (Ultimate) **Técnicas Características:** Kamehameha, poder explosivo, energía refinada **Personalidad:** Responsable, bondadoso, centrado en los estudios, con gran sentido de justicia
	**Nombre:** Goku (final de Z) **Raza:** Saiyajin **Transformaciones Principales:** Super Saiyajin, Super Saiyajin 2, Super Saiyajin 3 **Técnicas Características:** Kamehameha, Genkidama, Instant Transmission, gran control del Ki **Personalidad:** Alegre, centrado en el combate, siempre busca proteger a los demás, humilde a pesar de su poder
	**Nombre:** Vegeta (final de Z) **Raza:** Saiyajin **Transformaciones Principales:** Super Saiyajin, Super Saiyajin 2, Majin Vegeta **Técnicas Características:** Final Flash, Big Bang Attack, autosacrificio **Personalidad:** Orgulloso, competitivo, determinado, encuentra redención y paz interior al final

	**Nombre:** Videl **Raza:** Humana **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Vuelo, artes marciales, combate ágil **Personalidad:** Valiente, decidida, fuerte carácter, sensible y cariñosa con Gohan
	**Nombre:** Mr. Satan (Hercule) **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Fuerza física decente para un humano normal, showman del combate **Personalidad:** Cobarde de fondo, vanidoso, pero con gran corazón y mucho valor en los momentos decisivos
	**Nombre:** Spopovich **Raza:** Humano (poseído por Babidi) **Transformaciones Principales:** Poder mágico amplificado **Técnicas Características:** Fuerza descomunal, resistencia a daños, violencia extrema **Personalidad:** Vacío emocional, agresivo, totalmente controlado por Babidi
	**Nombre:** Yamu **Raza:** Humano (poseído por Babidi) **Transformaciones Principales:** Poder mágico amplificado **Técnicas Características:** Recolección de energía con dispositivo, vuelo **Personalidad:** Sumiso, servil, completamente bajo el control de Babidi

	**Nombre:** Kaioshin (Supremo Kaio) **Raza:** Deidad (Shin-jin) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Teletransportación, detección de energía divina, técnicas de defensa **Personalidad:** Serio, sabio, algo inseguro al principio, protector del universo
	**Nombre:** Kibito **Raza:** Deidad (asistente de Kaioshin) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Curación, teletransportación, asistencia en batalla **Personalidad:** Leal, estricto, protector de Kaioshin, a veces arrogante
	**Nombre:** Pui Pui **Raza:** Alienígena (guerrero de Babidi) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Ataques de energía, combate físico, confianza en la gravedad aumentada **Personalidad:** Arrogante, confiado, desprecia a los terrícolas, derrotado fácilmente
	**Nombre:** Yakon **Raza:** Bestia alienígena del planeta oscuro **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Absorbe luz y energía, combate brutal **Personalidad:** Salvaje, obediente a Babidi, se alimenta de la energía de sus oponentes

	**Nombre:** Dabra (Dabura) **Raza:** Rey del Mundo Demonio **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Escupitajo que convierte en piedra, espada de energía, fuego demoníaco **Personalidad:** Orgulloso, despiadado, sirviente de Babidi, pero no completamente leal
	**Nombre:** Babidi **Raza:** Mago **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Control mental, creación de barreras, hechizos oscuros **Personalidad:** Retorcido, manipulador, ambicioso, busca liberar y controlar a Majin Bu
	**Nombre:** Majin Bu **Raza:** Ser mágico creado por Bibidi **Transformaciones Principales:** Bu Gordo (Inocente), Bu Malo, Súper Bu, Kid Bu **Técnicas Características:** Regeneración, absorción, ataques de energía, convertir en dulces **Personalidad:** Inocente y destructivo (forma gorda), cruel y despiadado (formas malvadas), impredecible

	**Nombre:** Gotenks **Raza:** Saiyajin / Humano (fusión de Goten y Trunks) **Transformaciones Principales:** Super Saiyajin, Super Saiyajin 3 **Técnicas Características:** Kamikaze Ghost Attack, Super Donuts, Galactic Donut, vuelo, humor en combate **Personalidad:** Infantil, arrogante, confiado en exceso, pero muy creativo y poderoso
	**Nombre:** Vegetto (Vegito) **Raza:** Saiyajin / Humano (fusión de Goku y Vegeta con los pendientes Pothala) **Transformaciones Principales:** Super Saiyajin **Técnicas Características:** Final Kamehameha, espada de energía, velocidad y fuerza abrumadoras **Personalidad:** Combinación del orgullo de Vegeta y la calma de Goku, seguro, burlón, extremadamente eficaz en batalla
	**Nombre:** Lucifer **Raza:** Demonio **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Uso de magia oscura, energía demoníaca, control de tecnología **Personalidad:** Serio, siniestro, desea sumir el mundo en la oscuridad eterna



	**Nombre:** Gurumes (Rey Gurumes) **Raza:** Humano (transformado por la codicia) **Transformaciones Principales:** Se convierte en una criatura monstruosa por la influencia de las piedras de sangre **Técnicas Características:** Fuerza bruta, ataques físicos, resistencia elevada **Personalidad:** Ambicioso, tiránico, obsesionado con el poder y las piedras mágicas
	**Nombre:** Arale Norimaki **Raza:** Androide **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Fuerza descomunal, salto a gran velocidad, ataque "Ncha!", inocencia peligrosa **Personalidad:** Infantil, alegre, extremadamente inocente, pero con una fuerza absurda
	**Nombre:** Dr. Slump (Senbei Norimaki) **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Inventor brillante, creador de Arale y otros androides **Personalidad:** Torpe, divertido, algo pervertido, pero buen corazón y muy ingenioso
	**Nombre:** Obotchaman **Raza:** Androide **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Vuelo, superfuerza, habilidades similares a Arale pero con más autocontrol **Personalidad:** Educado, noble, enamorado de Arale, muy correcto y formal

	**Nombre:** Gatchan (Gajira Norimaki) **Raza:** Criatura angelical (tipo ser divino) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Puede comer cualquier cosa (incluso energía o materia imposible), vuelo **Personalidad:** Alegre, inquieto, adorable, aparentemente inocente pero muy poderoso
	**Nombre:** Garlic Jr. **Raza:** Demonio inmortal **Transformaciones Principales:** Forma Gigante, estado inmortal (tras las Esferas del Dragón) **Técnicas Características:** Portal a la Zona Muerta, ataques de energía oscuros, vuelo **Personalidad:** Rencoroso, vengativo, ansioso de poder, odia a Kami y busca conquistar el mundo
	**Nombre:** Ginger **Raza:** Demonio (esbirro de Garlic Jr.) **Transformaciones Principales:** Aumento de poder tras invocar a Shenron **Técnicas Características:** Ataques de energía, combate ágil, velocidad **Personalidad:** Violento, cruel, muy leal a Garlic Jr.

	**Nombre:** Nicky **Raza:** Demonio (esbirro de Garlic Jr.) **Transformaciones Principales:** Aumento de poder tras invocar a Shenron **Técnicas Características:** Vuelo, proyectiles de energía **Personalidad:** Engreído, sarcástico, disfruta del caos
	**Nombre:** Sansho **Raza:** Demonio (esbirro de Garlic Jr.) **Transformaciones Principales:** Aumento de poder tras invocar a Shenron **Técnicas Características:** Fuerza física, ataques de energía **Personalidad:** Silencioso, el más fuerte y serio del grupo
	**Nombre:** Turles (Tullece) **Raza:** Saiyajin **Transformaciones Principales:** Potenciado por el Árbol Sagrado **Técnicas Características:** Vuelo, ráfagas de Ki, técnica Calamidad Espacial **Personalidad:** Frío, calculador, convencido de la superioridad saiyajin, quiere recrear el Imperio Saiyajin
	**Nombre:** Amond **Raza:** Alienígena (esbirro de Tullece) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Gran fuerza, ataques de choque, resistencia **Personalidad:** Brutal, directo, sin compasión

	**Nombre:** Daiz **Raza:** Alienígena (esbirro de Tullece) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Combate cuerpo a cuerpo, ataques energéticos **Personalidad:** Silencioso, obediente, letal
	**Nombre:** Cacao **Raza:** Alienígena cibernético **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Fuerza mecanizada, ataques de energía **Personalidad:** Frío, sin emociones, eficaz en batalla
	**Nombre:** Rasin y Lakasei **Raza:** Alienígenas gemelos **Transformaciones Principales:** Se fusionan en un solo ser más poderoso **Técnicas Características:** Ataques combinados, combate sincronizado **Personalidad:** Juguetones pero peligrosos, disfrutan atacando en equipo
	**Nombre:** Slug **Raza:** Namekiano Super Gigante **Transformaciones Principales:** Forma Gigante (crecimiento extremo de cuerpo), rejuvenecimiento **Técnicas Características:** Vuelo, energía demoníaca, control del clima (con su nave) **Personalidad:** Cruel, tirano, odia su pasado namekiano, busca conquistar el universo

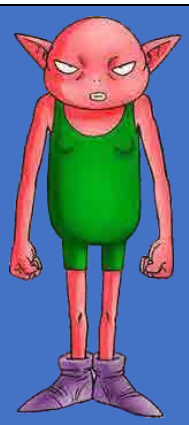
	**Nombre:** Medamatcha **Raza:** Alienígena (esbirro de Slug) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Crea clones diminutos que absorben energía **Personalidad:** Astuto, ofensivo, burlón
	**Nombre:** Angila **Raza:** Alienígena (esbirro de Slug) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Tentáculos energéticos, ataques de largo alcance **Personalidad:** Agresivo, confiado en su habilidad
	**Nombre:** Zeeun **Raza:** Alienígena (comandante de Slug) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** No se muestran en detalle **Personalidad:** Leal a Slug, actúa como segundo al mando
	**Nombre:** Cooler **Raza:** Mutante alienígena (misma raza que Freezer) **Transformaciones Principales:** Forma final (más allá de la de Freezer) **Técnicas Características:** Súper Nova, vuelo, ataques de energía concentrados **Personalidad:** Frío, calculador, más serio y estratégico que Freezer, ambicioso y orgulloso

	**Nombre:** Salza (Sauza) **Raza:** Alienígena (líder de las Fuerzas Blindadas de Cooler) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Ataques de Ki afilados, combate aéreo **Personalidad:** Arrogante, elegante, leal a Cooler
	**Nombre:** Neiz **Raza:** Alienígena **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Descargas eléctricas, velocidad **Personalidad:** Burlón, confiado, algo descuidado
	**Nombre:** Dore **Raza:** Alienígena **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Fuerza bruta, ataques físicos **Personalidad:** Silencioso, contundente, agresivo
	**Nombre:** Metal Cooler **Raza:** Versión mecanizada de Cooler (tras ser reconstruido por la Big Gete Star) **Transformaciones Principales:** Modo Metal Cooler con regeneración infinita **Técnicas Características:** Regeneración automática, réplica ilimitada, ataques energéticos avanzados **Personalidad:** Frío, robótico, desprovisto de emociones, inteligencia artificial con conciencia de Cooler

	**Nombre:** Broly **Raza:** Saiyajin **Transformaciones Principales:** Super Saiyajin Legendario **Técnicas Características:** Ataques de Ki gigantescos, fuerza descomunal, aura de energía constante **Personalidad:** Inestable, agresivo, destructivo, con odio irracional hacia Goku
	**Nombre:** Paragus **Raza:** Saiyajin **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Control remoto del poder de Broly mediante dispositivo especial **Personalidad:** Manipulador, calculador, actúa como si protegiera a Broly pero lo usa para venganza personal
	**Nombre:** Bills **Raza:** Dios de la Destrucción (especie felina divina) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Hakai (desintegración), velocidad ultra, ataques de energía divinos **Personalidad:** Caprichoso, impaciente, dormilón, pero extremadamente poderoso y respetado

	**Nombre:** Whis **Raza:** Ángel **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Ultra Instinto (natural), rebobinar el tiempo, velocidad insuperable **Personalidad:** Calmado, educado, con sentido del humor, mentor de Bills y Goku
	**Nombre:** Champa **Raza:** Dios de la Destrucción (Universo 6) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Hakai, poder destructivo comparable a Bills **Personalidad:** Glotón, competitivo, infantil, hermano gemelo de Bills
	**Nombre:** Vados **Raza:** Ángel **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Ultra Instinto, asistencia táctica, técnicas divinas **Personalidad:** Serena, elegante, sarcástica, superior a Whis en algunos aspectos
	**Nombre:** Hit **Raza:** Desconocida (asesino legendario del Universo 6) **Transformaciones Principales:** Mejoras del salto temporal **Técnicas Características:** Salto en el tiempo, ataques precisos al corazón, evolución en batalla

	Personalidad: Serio, profesional, reservado, respetuoso con rivales fuertes
	**Nombre:** Cabba **Raza:** Saiyajin del Universo 6 **Transformaciones Principales:** Super Saiyajin, Super Saiyajin 2 (más adelante) **Técnicas Características:** Vuelo, ataques de energía, artes marciales **Personalidad:** Respetuoso, amable, disciplinado, admira a Vegeta
	**Nombre:** Frost **Raza:** Misma raza que Freezer (Universo 6) **Transformaciones Principales:** Segunda, tercera, forma final **Técnicas Características:** Rayos de energía, aguijón venenoso oculto **Personalidad:** Astuto, manipulador, se hace pasar por justo pero es corrupto
	**Nombre:** Botamo **Raza:** Alienígena del Universo 6 **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Inmunidad al daño físico (dispersa la energía), cuerpo elástico **Personalidad:** Tranquilo, algo torpe, despreocupado
	**Nombre:** Magetta **Raza:** Metalman **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Resistencia extrema, ataques de lava, escudo de vapor **Personalidad:** Sensible a los insultos, callado, emocional, poderoso cuando se concentra

	**Nombre:** Monaka **Raza:** Alienígena del Universo 7 **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Ninguna (era un farsante usado por Bills para motivar a Goku) **Personalidad:** Tímido, amable, transportista espacial, símbolo de motivación más que guerrero real
	**Nombre:** Zamasu **Raza:** Shin-jin (Kai Supremo aprendiz del Universo 10) **Transformaciones Principales:** Fusión con Goku Black (Zamasu Fusionado) **Técnicas Características:** Cuchilla de energía, inmortalidad, técnicas divinas **Personalidad:** Arrogante, extremista, cree en la justicia absoluta, desprecia a los mortales
	**Nombre:** Goku Black **Raza:** Saiyajin (cuerpo de Goku poseído por Zamasu) **Transformaciones Principales:** Super Saiyajin Rosé **Técnicas Características:** Espada de energía, ataques oscuros, teletransportación **Personalidad:** Cruel, refinado, megalómano, mezcla el cuerpo de Goku con la mente de Zamasu

	**Nombre:** Gowasu **Raza:** Shin-jin (Kai Supremo del Universo 10) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Anillos del Tiempo, supervisión del espacio-tiempo **Personalidad:** Pacífico, sabio, ingenuo al principio, confía demasiado en sus aprendices
	**Nombre:** Trunks del Futuro (Super) **Raza:** Saiyajin / Humano **Transformaciones Principales:** Super Saiyajin, Super Saiyajin 2, forma con aura azul/espiritual (Rage Trunks) **Técnicas Características:** Espada, Final Flash, ataques de energía, nueva forma por ira **Personalidad:** Determinado, serio, protector, valiente frente al caos de su futuro
	**Nombre:** Mai del Futuro (Super) **Raza:** Humana **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Tácticas de guerrilla, disparos, estrategia de resistencia **Personalidad:** Valiente, ingeniosa, leal a Trunks, líder de la resistencia

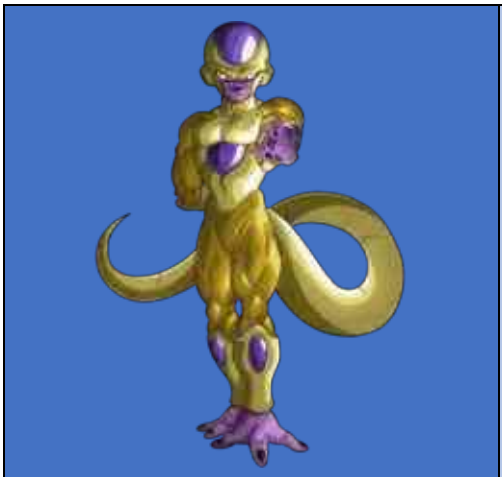
	**Nombre:** Goku (Dragon Ball Super) **Raza:** Saiyajin **Transformaciones Principales:** Super Saiyajin God, Super Saiyajin Blue, Ultra Instinct (Signo e Incompleto) **Técnicas Características:** Kamehameha, Genkidama, Kaio-ken combinado con Blue, Ultra Instinct **Personalidad:** Curioso, amante del combate, siempre en busca de superarse, simple pero noble
	**Nombre:** Vegeta (Dragon Ball Super) **Raza:** Saiyajin **Transformaciones Principales:** Super Saiyajin God, Super Saiyajin Blue, Super Saiyajin Blue Evolution **Técnicas Características:** Final Flash, Big Bang Attack, técnicas explosivas, automejora continua **Personalidad:** Orgulloso, serio, muy protector con su familia, se vuelve más maduro y noble
	**Nombre:** Super Shenlong (Shenron de Super Dragon Balls) **Raza:** Dragón divino **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Puede conceder cualquier deseo sin restricciones (si se expresa en el idioma divino) **Personalidad:** Imponente, neutral, responde solo al idioma de los dioses

	**Nombre:** Porunga **Raza:** Dragón de las Esferas del Dragón de Namek **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Concede tres deseos (con algunas limitaciones), puede revivir múltiples personas **Personalidad:** Serio, directo, más poderoso que Shenlong terrestre en varias funciones
	**Nombre:** Zuno **Raza:** Ser cósmico **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Conocimiento absoluto del universo, responde a preguntas (número limitado por visita) **Personalidad:** Meticuloso, serio, algo quisquilloso con la etiqueta y el orden
	**Nombre:** Zeno Sama (Zeno, el Rey de Todo) **Raza:** Entidad suprema **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Puede borrar universos, seres o líneas temporales con un gesto **Personalidad:** Infantil, inocente, adorable, pero con poder absoluto y letal si se le provoca

	**Nombre:** Gran Daishinkan (Sumo Sacerdote) **Raza:** Ángel **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Desconocidas (pero se le considera uno de los seres más poderosos del multiverso) **Personalidad:** Educado, sereno, completamente leal a Zeno, de presencia imponente y misteriosa
	**Nombre:** Kale **Raza:** Saiyajin (Universo 6) **Transformaciones Principales:** Super Saiyajin Berserker **Técnicas Características:** Explosiones de poder, fuerza bruta descontrolada **Personalidad:** Tímida, insegura, extremadamente poderosa cuando pierde el control, muy unida a Caulifla
	**Nombre:** Caulifla **Raza:** Saiyajin (Universo 6) **Transformaciones Principales:** Super Saiyajin, Super Saiyajin 2 **Técnicas Características:** Combate ágil, ráfagas rápidas de Ki, adaptabilidad **Personalidad:** Rebelde, ambiciosa, confiada, motivada por superar sus límites

	**Nombre:** Kefla **Raza:** Saiyajin fusionada (Kale + Caulifla) **Transformaciones Principales:** Super Saiyajin, Super Saiyajin 2 **Técnicas Características:** Energía combinada masiva, velocidad y potencia aumentadas **Personalidad:** Fusión explosiva, segura de sí misma, representa la máxima sinergia entre Kale y Caulifla
	**Nombre:** Jiren **Raza:** Alienígena (Universo 11) **Transformaciones Principales:** Ninguna (su poder es natural y más allá del dios) **Técnicas Características:** Golpes invisibles, ataques de energía concentrada, resistencia extrema **Personalidad:** Serio, solitario, firme en la justicia, motivado por un pasado trágico
	**Nombre:** Toppo **Raza:** Alienígena (Universo 11) **Transformaciones Principales:** Dios de la Destrucción (modo destructivo) **Técnicas Características:** Hakai, ráfagas de Ki destructivo, fuerza bruta **Personalidad:** Justiciero, honorable, fiel a sus principios, con sentido del deber
	**Nombre:** Dyspo **Raza:** Alienígena (Universo 11) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Velocidad extrema, ataques sónicos, reflejos aumentados **Personalidad:** Presumido, competitivo, enfocado en ser el más rápido

	**Nombre:** Ribrianne **Raza:** Humanoide mágica (Universo 2) **Transformaciones Principales:** Forma amorosa gigante (Magical Girl) **Técnicas Características:** Ataques en nombre del amor, corazones explosivos **Personalidad:** Dramática, expresiva, cree en el poder del amor como fuerza de combate
	**Nombre:** Anilaza **Raza:** Fusión de varios guerreros (Universo 3) **Transformaciones Principales:** Forma gigante fusionada **Técnicas Características:** Golpes colosales, rayos de energía devastadores **Personalidad:** No tiene personalidad individual, representa el poder combinado del equipo técnico
	**Nombre:** Ganos **Raza:** Humanoide ave (Universo 4) **Transformaciones Principales:** Forma mejorada en batalla prolongada **Técnicas Características:** Vuelo, ataques picados, agresividad creciente **Personalidad:** Impulsivo, agresivo, se vuelve más violento cuanto más pelea
	**Nombre:** Caway **Raza:** Humanoide (Universo 4) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Ataques de energía tipo lanza, manipulación del Ki en forma **Personalidad:** Insegura, nerviosa ante rivales poderosos, fácilmente derrotada

	**Nombre:** Freezer (Universo 7) **Raza:** Mutante alienígena **Transformaciones Principales:** Golden Freezer **Técnicas Características:** Rayos de la muerte, técnica mental, gran resistencia **Personalidad:** Astuto, manipulador, se une al equipo por interés, pero actúa en momentos clave
	**Nombre:** Moro **Raza:** Hechicero **Transformaciones Principales:** Absorción de energía, fusión con Siete Tres, forma final planetaria **Técnicas Características:** Absorción de energía vital, magia, copia de habilidades (tras fusionarse con Siete Tres) **Personalidad:** Cruel, manipulador, paciente, sediento de poder y destrucción
	**Nombre:** Siete Tres (73) **Raza:** Androide biotecnológico **Transformaciones Principales:** Ninguna propia **Técnicas Características:** Copia de habilidades por contacto, almacenamiento de poderes en su memoria **Personalidad:** Frío, mecánico, sin emociones, extremadamente útil como herramienta de combate

	**Nombre:** Shimorekka **Raza:** Alienígena (teniente de Moro) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Armas de fuego y energía, tácticas básicas **Personalidad:** Leal a Moro, confiado en su fuerza, pero insignificante frente a los guerreros Z
	**Nombre:** Saganbo **Raza:** Alienígena **Transformaciones Principales:** Potenciado por la energía de Moro **Técnicas Características:** Fuerza bruta, ráfagas de Ki, mejora de poder progresiva **Personalidad:** Agresivo, orgulloso, completamente fiel a Moro
	**Nombre:** Yuzun **Raza:** Alienígena **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Ataques de energía, vuelo, trabajo en equipo **Personalidad:** Violento, sarcástico, confiado
	**Nombre:** Siete Tres fusionado con Moro **Raza:** Fusión mágica (androide + hechicero) **Transformaciones Principales:** Copia de múltiples habilidades, regeneración, poder descomunal **Técnicas Características:** Magia + poder físico + poderes copiados (incluido Ultra Instinct incompleto de Merus) **Personalidad:** Arrogante, se cree invencible, pierde control por exceso de poder

	**Nombre:** Merus **Raza:** Ángel (trabajando en la Patrulla Galáctica) **Transformaciones Principales:** Despierta su naturaleza angelical **Técnicas Características:** Ultra Instinct (Signo), combate táctico, velocidad absoluta **Personalidad:** Noble, disciplinado, sacrificado por proteger el equilibrio, termina borrado por intervenir como ángel
	**Nombre:** Jaco **Raza:** Patrullero galáctico (alienígena) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Pistola láser, vuelo, tácticas básicas **Personalidad:** Presumido, cómico, intenta cumplir con su deber con valentía… o suerte
	**Nombre:** Daikaioh (Gran Kai Supremo, en el cuerpo de Bu) **Raza:** Deidad **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Magia divina, sellado de Moro (en el pasado) **Personalidad:** Sabio, sereno, apareció brevemente para explicar la historia de Moro

	**Nombre:** Granolah **Raza:** Cerealiano **Transformaciones Principales:** Estado potenciadísimo por las Esferas del Dragón (el más fuerte del universo, temporalmente) **Técnicas Características:** Precisión absoluta, ojo de francotirador, ataques de largo alcance, clonación **Personalidad:** Rencoroso, solitario, marcado por el pasado, busca venganza pero evoluciona hacia el perdón
	**Nombre:** Monite **Raza:** Namekiano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Curación, conocimiento espiritual, custodio de la esfera del dragón de Cereal **Personalidad:** Sabio, tranquilo, protector de Granolah, guarda secretos difíciles de revelar
	**Nombre:** Oatmeel **Raza:** Inteligencia artificial **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Escaneo, guía táctica, soporte de puntería **Personalidad:** Práctico, analítico, voz de la razón para Granolah

	**Nombre:** Elec **Raza:** Heata **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Manipulación, disparos de energía, planificación estratégica **Personalidad:** Frío, calculador, líder absoluto de los Heata, mueve hilos desde las sombras
	**Nombre:** Gas **Raza:** Heata **Transformaciones Principales:** Transformación berserker (pierde el control), forma completa como el más fuerte del universo **Técnicas Características:** Materialización de armas, vuelo, telequinesis, ataques multiusos **Personalidad:** Leal a Elec, reprimido emocionalmente, pierde el control cuando supera sus límites
	**Nombre:** Macki **Raza:** Heata **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Estrategia, manipulación verbal, control logístico **Personalidad:** Sarcástica, confiada, actúa como diplomática del grupo
	**Nombre:** Oil **Raza:** Heata **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Fuerza bruta, cuerpo a cuerpo **Personalidad:** Tosco, algo cómico, el músculo de los Heata

	**Nombre:** Bardock (versión Super) **Raza:** Saiyajin **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Vuelo, ráfagas de Ki, combate clásico saiyajin **Personalidad:** Serio, reflexivo, muestra compasión y empatía con los débiles, especialmente Granolah y Monaito
	**Nombre:** Black Freezer **Raza:** Mutante alienígena (forma evolucionada) **Transformaciones Principales:** Black Freezer (estado superior al de Golden Freezer) **Técnicas Características:** Rayos de la muerte, poder abrumador, velocidad instantánea **Personalidad:** Frío, absolutamente confiado, manipulador, más amenazante que nunca tras su entrenamiento en otra dimensión
	**Nombre:** Goten (Super Hero) **Raza:** Saiyajin / Humano **Transformaciones Principales:** Super Saiyajin **Técnicas Características:** Vuelo, ataques de Ki, combate básico **Personalidad:** Alegre, despreocupado, se convierte en superhéroe junto a Trunks

	**Nombre:** Trunks (Super Hero) **Raza:** Saiyajin / Humano **Transformaciones Principales:** Super Saiyajin **Técnicas Características:** Vuelo, ráfagas de energía, técnica de fusión (fallida en esta etapa) **Personalidad:** Activo, impulsivo, carismático, le gusta la acción y la fama como "Saiyaman X-1"
	**Nombre:** Gohan (Beast) **Raza:** Saiyajin / Humano **Transformaciones Principales:** Super Saiyajin, Místico (Ultimate), Beast (nueva forma) **Técnicas Características:** Masenko, Kamehameha, energía brutal en estado Beast **Personalidad:** Protector, tranquilo, reservado, pero desata todo su poder cuando su familia está en peligro
	**Nombre:** Piccolo (Orange Piccolo) **Raza:** Namekiano **Transformaciones Principales:** Forma mejorada por Shenlong, luego Orange Piccolo **Técnicas Características:** Makankosappo mejorado, técnicas de artes marciales, tamaño aumentado **Personalidad:** Mentor, estratega, el más sensato del grupo, se vuelve clave en la batalla

	**Nombre:** Pan **Raza:** Saiyajin / Humana **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Vuelo, técnicas básicas de combate **Personalidad:** Valiente, entusiasta, quiere entrenar como su padre y Piccolo
	**Nombre:** Gamma 1 **Raza:** Androide **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Pistola de rayos, vuelo, ataques de precisión **Personalidad:** Serio, centrado en el deber, se vuelve aliado tras conocer la verdad
	**Nombre:** Gamma 2 **Raza:** Androide **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Combate rápido, energía explosiva, vuelo **Personalidad:** Extrovertido, impulsivo, se sacrifica heroicamente para salvar a los demás
	**Nombre:** Dr. Hedo **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Ciencia avanzada, creación de androides de última generación **Personalidad:** Excéntrico, brillante, fanático de los superhéroes, finalmente se redime

	**Nombre:** Magenta **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Manipulación, financiamiento del Ejército Red Ribbon renacido **Personalidad:** Ambicioso, histérico, obsesionado con destruir a Goku y su familia
	**Nombre:** Carmine **Raza:** Humano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Tiro preciso, logística y control del ejército **Personalidad:** Ridículo, teatral, fiel ayudante de Magenta
	**Nombre:** Cell Max **Raza:** Bioandroide (versión imperfecta y masiva de Cell) **Transformaciones Principales:** Estado gigante de combate **Técnicas Características:** Explosión masiva, fuerza física brutal, regeneración limitada **Personalidad:** No posee conciencia individual, es una bestia destructiva programada para arrasar

	**Nombre:** Gogeta **Raza:** Saiyajin (fusión de Goku y Vegeta con la danza de la fusión) **Transformaciones Principales:** Super Saiyajin **Técnicas Características:** Stardust Breaker, Kamehameha, velocidad y poder inmensos **Personalidad:** Serio, letal, directo; combina lo mejor de Goku y Vegeta con precisión extrema
	**Nombre:** Janemba **Raza:** Ser demoníaco nacido del caos en el Otro Mundo **Transformaciones Principales:** Forma gorda (inicial), forma demoníaca (delgada y letal) **Técnicas Características:** Manipulación dimensional, teletransporte, cuchilla de energía **Personalidad:** Infantil y caótico al principio, luego cruel, silencioso y despiadado
	**Nombre:** Tapion **Raza:** Konatsiano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Flauta mágica para contener a Hirudegarn, espada (entregada a Trunks) **Personalidad:** Reservado, melancólico, honorable, guarda un gran dolor y responsabilidad

	**Nombre:** Hildegarn **Raza:** Monstruo legendario **Transformaciones Principales:** Forma incompleta y forma final gigantesca **Técnicas Características:** Desaparición instantánea, destrucción masiva, rugido devastador **Personalidad:** Salvaje, sin pensamiento propio, pura destrucción mágica
	**Nombre:** Minotia **Raza:** Konatsiano **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Apoyo musical a Tapion (en su planeta natal) **Personalidad:** Valiente, sacrificó su vida para ayudar a contener a Hirudegarn
	**Nombre:** Bardock **Raza:** Saiyajin **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Bola Final, ataque frontal, visión del futuro (tras ataque de Toobi) **Personalidad:** Orgulloso, valiente, cuestiona la crueldad de su raza, muere enfrentando a Freezer
	**Nombre:** Tora, Fasha, Shugesh, Borgos **Raza:** Saiyajin (miembros del escuadrón de Bardock) **Transformaciones Principales:** Ninguna **Técnicas Características:** Combate clásico saiyajin **Personalidad:** Guerreros leales, caen en emboscada traicionera por orden de Freezer



b) Entrevistas a Akira Toriyama





b. Entrevistas a Akira Toriyama

Esta primera entrevista se encuentra en el libro ***COMPLETE ILUSTRATIONS***, que revisa los dibujos más importantes de *Dragon Ball* en orden cronológico, de la que se pueden destacar las siguientes aportaciones:
En la entrevista, se explora especialmente el proceso de dibujo, revelando detalles como su color favorito, su método de creación, la razón detrás de los colores del uniforme de Goku (naranja y amarillo) y su dibujo favorito. También menciona que considera que su obra tiene varios errores y que, de tener la oportunidad, volvería a trabajar en varios de sus bocetos.

Quería hacerle unas preguntas sobre el recopilatorio de ilustraciones de Dragon Ball. Comparando las ilustraciones de Dragon Ball con su anterior trabajo Dr. Slump, ¿le parece que las ha hecho diferentes a propósito?

Si, porque al hacerlas parecidas no me gustaron demasiado. El dibujo que se ajusta a la historia ha cambiado. Pero si me dijeran que dibujara con un estilo parecido al de Dr. Slump, lo haría. Al llegar a la segunda parte de Dragon Ball se volvió más interesante pensar en la historia que realizar el dibujo, así que no puse demasiado interés en él. Al irse volviendo más violentos los combates, poco a poco fueron adquiriendo líneas más sencillas, ya que, de todas maneras, disgusta hacer siempre lo mismo. Básicamente soy un tipo perverso: cuando los lectores me escribían "lo de antes era mejor", entonces creo que aún lo haría más simple [se ríe]. La verdad es que al principio no tenía confianza en las escenas de lucha. Yo no había hecho nada del dibujo del que se llama "de movimiento", ya que era un ex-ilustrador. Me esforcé mucho.

Corre el rumor de que en el lugar de trabajo del sensei Toriyama no hay documentación. Pero cuando empezó a dibujar escenas de lucha, ¿hay algo que consultase?

A ver... ¿cómo fue?... Miré otros mangas y me inspiré [se ríe]. Aunque quizás también usara algo que hubiera visto hace tiempo en alguna película y que tuviera en la cabeza.

Creo que lo que me ha sido más util han sido las películas; me gustan desde hace mucho tiempo.

¿Sigue viendo películas a menudo?

Hace tiempo que no voy al cine. Las películas occidentales... de todos modos las cojo en video, sin importarme el género. En general, las miro mientras trabajo. Por eso no me gustan los subtítulo, porque entonces no puedo trabajar [se ríe]. Básicamente, solo estoy trabajando, y cuando una escena parece interesante, la juzgo por el sonido. Dedico toda mi atención a las películas que realmente quiero ver, pero no a las otras.

¿Le han sugerido estas películas ideas sobre DB?

No tengo conciencia de que sea así. No me han servido para nada en la historia. Quizás en la manera de mostrar las cosas... por ejemplo en la manera de mostrar las explosiones. No es solo un "boom", al principio hay un resplandor al que sigue un gran estruendo.

Durante las luchas se oye mucho ruido.

Asi es. Quizás me he inspirado en el ritmo de las luchas de las películas de Chan. Y en cuanto a usar documentación, es como cuando dibujas coches o aviones: me han sido muy útiles las maquetas de plástico. Cuando dibujas coches, por ejemplo, así puedes mirarlos desde diferentes ángulos.

La deformación de los coches es increible.

Si, Después de todo, al intentar dibujar con unos modelos tan precisos, se pasan unos momentos increibles. Justamente, es al no dibujar, al copiar, que se fracasa. Pero si los deformas, aunque se diferencien poco, estan bien.
Bueno, mis mangas son de la familia de los mangas de gags, de humor. Por eso los personajes son deformaciones de humanos, pero al no estar del todo deformados, quedan curiosos.

En DB, además de los medios de transporte que existen en la realidad, también aparecen otros muchos transportes originales.

Pensar los mecha ha sido lo más divertido [se ríe]. He pensado y dibujado con precisión donde situar el motor, cómo se subirán... ciertamente, al intentar dibujar los vehículos reales, cada vez tenía que buscar más información, mientras que al dibujar los que yo mismo había pensado, no tenía que hacerlo, ya que no tienen que ser tan lógicos [se ríe]. Pero yo los he razonado, y por eso están tan bien [se ríe].

A continuación, quería preguntarle sobre el original a color. Primero, ¿qué sistema ha usado?

Una tinta de color llamada Ruma, que me enseñó hace tiempo un dibujante de shojo manga. Hasta entonces, ponía la barra de color en un plato y desleía en agua. Por eso las superficies grandes salían duras. Así que me pasé a la tinta a color, que es algo tan cómodo, y ya no uso la técnica antigua.

A propósito, ¿cuál es su color favorito?

El verde. El verde italiano. O bien el amarillo y el naranja.

Amarillo y naranja son los colores del traje de Goku.

Sí, pero no lo he hecho así porque me gusten los colores, sino porque en China es el color de los guerreros que se entrenan. Es un color simple.

Cuando piensa un nuevo personaje, ¿lo hace a partir del carácter o a partir del dibujo?

Pienso en la historia, y después en el carácter del personaje. Finalmente, hago el dibujo; esos son los pasos que sigo. Cuando hacía un dibujo de Cell, creía que era el último y lo acababa rápido. Hacía el borrador, y cuando pensaba que por fin lo había terminado, resultaba que todavía no había dibujado las manchas del cuerpo. Esto pasaba a menudo. Por esto, en este sentido, los personajes en los que había fijado el diseño de la trama, si

no eran personajes principales no salían. No quiero decir qu eno me gusten las tramas, quiero usarlo, pero es difícil. Y yo acabo "fijado" [se ríe]-

La coloración de los cuerpos y las ropas de los personajes, cuando realiza el dibujo de la ilustración en blanco y negro, ¿ya los tiene pensados?

No es algo consciente. Cuando voy a dibujar pienso qué color es el mejor. Pero antes de pintar lo vuelvo a pensar, y a veces el color es diferente del que había pensado en un principio [se ríe].

En este libro se incluyen los dibujos por orden cronológico. La manera de pintar, el estilo, ha ido cambiando año tras año, ¿no?

No tenía conciencia de ello, han cambiado sin saberlo. Pero al mirar un volumen de hace un año, entonces creo que está fatal.

¿De hace un año?

Sí. A lo mejor estoy evolucionando por mi mismo [se ríe. Incluso los dibujos de hace poco se me hacen extraños. Por ejemplo, en los borradores de hace medio año me parece que los bocetos son extraños. Generalmente después de pasar los bocetos a color, creo que he fracasado.*

¿De verdad?

Si tuviera tiempo siempre lo repetiría, pero nunca tengo [se ríe]

La manera de colorear también ha ido cambiando.

Sí. Por ejemplo, antes solía difuminar el pelo y parte de la luz, pero perdía mucho tiempo en la perte que difuminaba. Cuando hice el anime Kasukesama Rikimarusama [En 1989, presentado en el carnaval de Anime Jum; también en Video Jump], miré los dibujos del diseñador del anime, Toyoo Ashida, y la manera de hacer las sombras y la luz la había hecho mal. Después de esto, mi estilo se transformó al que utilizo últimamente.

La verdad es que Ashida es una de las personas que aprecio.

Respecto a la combinación de colores, ¿cómo lo decide? ¿va pintando y probando?

Básicamente lo pinto a la primera. Después de decidir el color de las superficies más grandes, decidía las otras y finalmente al decidir el color de Gokuh y los otros elegía un color de fondo que se ajustara bien.

Cuando hace una ilustración, desde le primer borrador hasta el coloreado, ¿lo hace todo de un tirón?

Más o menos sí, todo de un tirón. Cuando me pongo a dibujar, lo hago en cuerpo y alma. Me concentro muchísimo y no oigo nada. Precisamente una vez estaba haciendo una ilustración y las líneas temblaban. Sentía la mano extraña, ¿por qué debía ser?. Entonces vi que la lámpara de la mesa temblaba; ¡era un terremoto! [se ríe]. Aunque tenga que reducir las horas de sueño, generalmente las acabo hasta el final. Si las dejo a medio hacer, no puedo dormir tranquilo [se ríe]. Me quedo preocupado, continúo dibujando en sueños y al despertarme ¡Oh!, era un sueño.

En los diez años de Dragon Ball ¿cual es el dibujo que más le ha gustado?

El dibujo en el que salen Gohan y Goku montado en una Harley, como si les persiguiesen. Éste es el único que me gusta.

¿En diez años solo uno?

De los que más me acuerdo, éste es el único en el que tanto el color como la composición me han salido bien.

Hablando de composición, las escenas reflejan muy bien el movimiento.

Yo creo que no son gran cosa. Lo que más me desagrada después de estar dibujando es que no me vengan ideas inesperadas. Creo que no se me ocurren combinaciones de colores inesperadas, composiciones inesperadas...básicamente, me concentro en

cualquier cosa y soy poco constante. Por eso, poco a poco quiero crear una manera de dibujar diferente. Quiero seguir sin aburrirme a mi mismo, y por eso siempre acabo fracasando [se ríe]. Acabo haciendo cosas que no me gustan. Pero como reflexiono, voy progresando [se ríe]

Sabemos que está muy ocupado. Muchas gracias por su tiempo.

25 de Abril de 1995 (Hillton Hotel)

Esta entrevista se encuentra en el libro ***STORY GUIDE***, que ofrece una guía exhaustiva del manga original, incluyendo detalles sobre la trama, las batallas, los poderes y otros esquemas. Sin duda, es una valiosa base de datos que resulta imprescindible para cualquier aficionado de Dragon Ball, y probablemente el mejor de los siete volúmenes publicados.
En la entrevista se descubre cómo nació la serie y el origen de personajes icónicos como Goku, Piccolo y Freezer. Aquí se conoce, también, cuál es el personaje favorito de Toriyama, entre otras muchas otras curiosidades:

En esta ocasión, queremos hacerle unas preguntas sobre Dragon Ball. Antes de nada, ¿cómo empezó Dragon Ball?

En cuanto acabé Dr. Slump me puse a pensar en la siguiente serie y pasé a consultarlo con el Sr. Torishima, mi editor por aquel entonces. Casualmente, en aquella época era aficionado a las películas de Jackie Chan (había visto Suiken unas 10 veces), por lo que Torishima me sugirió que dibujara un manga sobre un joven practicante de kung fu y ed ahí surgió la historia corta Dragon Boy. La acogida de los lectores fue tan positiva que decidí seguir en esa línea.

Y empezó a darle vueltas a la nueva serie.

Si. El escenario de Dr. Slump era típicamente occidental y, para variar, hice que la ambientación tuviera sabor chino, ya que este es el origen de la leyenda del Rey Mono. El cuento tiene elementos de humor disparatado, aventura e incluso una pizca de modernidad; solo era necesario hacer un par de retoques [se ríe].

¿Es cierto que originariamente Son Goku era un mono?

Al principio no se me ocurría nada. Quería que el protagonista fuera un niño normal, pero con alguna peculiaridad, como las alas del protagonista de Dragon Boy, de modo que le puse cola a Goku. Para que, aunque se escondiera en la sombra de una roca supieras que era él. Luego llegaron las siete Dragon Balls y, para buscarlas, le di el mismo sistema de locomoción que tenía el Rey Mono.

De modo que desde el principio y hasta el Gran Torneo de Artes Marciales, la historia era una adaptación de la leyenda del Rey Mono.

Exacto. Bulma, Oolong y Yamcha representaban a personajes del cuento original, que iba a terminar cuando se reunieran las siete Dragon Balls.

¿Y cómo derivó eso en las competiciones de artes marciales?

Bueno, antes del primer torneo la serie no era muy popular y Torishima me dijo que se debía a que el protagonista era demasiado sencillo. Eso me molestó, porque yo había diseñado a Goku así a propósito, pero decidí hacer lo de las competiciones de todos modos. Y Goku se volvió muy popular.
La esencia de Goku es la de alguien que se vuelve cada vez más fuerte, que no deja de superarse a si mismo, y eso pasó al primer plano. Algunas de las historias más populares de Dr. Slump habían sido las de las competiciones deportivas, las carreras de vehículos, etc., de modo que utilicé la misma fórmula para crear el Gran Torneo de Artes Marciales. Retiré a todos los personajes excepto a Goku, recuperé a Kame Sennin e introduje a Krilin.

Después del Gran Torneo aparece el ejército de la Red Ribbon.

Esencialmente, la pelea con la Red Ribbon es lo mismo que el Gran Torneo, lo único que cambia es la estructura. Tomé elementos del excelente videojuego Sparta X de Famicon, que en aquella época hacía furor, y de las películas de kung fu, con enemigos a derrotar cada vez más fuertes y elaboré una trama diferente, más visual.

Y finalmente apareció Piccolo Daimaoh

Hasta entonces, los enemigos no habían sido realmente odiosos. Cuando creé a Piccolo Daimaoh lo hice con la intención de que fuera un sujeto verdaderamente maléfico. Fue interesante porque era el primer personaje de este tipo que dibujaba.

A partir de ahí los villanos van de mal en peor.

Goku salva al mundo, derrota a los saiyajins y viaja por el espacio. Freezer fue creado en una época en la que los especuladores de terrenos gozaban de una especial mala fama, de modo que creé una especie de especulador espacial con los saiyajins como subordinados.

Los adversarios se hacían aún más fuertes y aparecieron las fuerzas especiales de Ginew.

Las F.E. estaban dedicadas a mi hija, a quien le gustan mucho las series de sentai [subgénero dedicado a equipos de guerreros tipo Power Rangers]. Como ella las veía siempre en la TV, acabé introduciéndolas en la serie.

Luego llegaron los androides y Cell.

Después de conquistar el espacio solo nos quedaba atravesar el tiempo. Lo de los viajes temporales fue duro y quizás fue la cuestión de las paradojas la que me llevó a acabar hasta el cuello. Durante esa temporada dibujaba lo de la semana en curso y no tenía idea de lo que pasaría la siguiente. Siempre acababa pidiendo consejo a mi editor.

Cuando acabó la saga de Cell, todos teníamos la sensación de que Gohan era el nuevo protagonista.

Si, yo también. Pero comparado con Goku, a Gohan le faltaba algo.

Por cierto, ¿cuál es su personaje preferido?

Hmmm... sin duda Piccolo. Y de los malos Piccolo Daimaoh seguido por el por Piccolo. Piccolo me gusta tanto como Goku, y aunque Vegeta no me gusta demasiado, reconozco que me ha servido de mucho. En los últimos tiempos me he divertido dibujando a Mr. Satán, que nunca pensé que se convertiría en un personaje tan importante. Era un personaje más, más divertido en gags absurdos que en escenas de lucha [Se ríe]

Luego apareció Gotenks. Se dice que cuando el Sr. Takeda, su editor, vio el nombre en la redacción estuvo riéndose toda la semana.

Era un chiste privado. [Se ríe] Si lo piensas bien la actitud de "todos contra uno" es cobarde, ¿no? [Se ríe] Acabamos emborrachándonos. [Se ríe]

Y llegó la pelea final de Goku contra el monstruo Boo.

Efectivamente. ¿No es la actitud de Goku enfrentarse contra cualquier adversario?

Si, eso se reflejó en toda la serie. Muchas gracias por su tiempo.

23 de Mayo de 1995

Esta entrevista se encuentra en el libro ***TV ANIMATION PART I***, que ofrece una revisión detallada de la serie de televisión.
La conversación se enfoca principalmente en cómo se adaptó el manga original a la serie animada. Akira Toriyama responde a preguntas sobre sus preferencias al ver a sus personajes en formato animado y comparte su opinión sobre los doblajes.

Una pregunta antes de continuar, ¿sigue la serie de televisión?

Sí, la veo con mis hijos, mientras como.

¿Cree que la seguiría si no fuera usted el autor del manga original?

También, aunque supongo que lo haría de manera diferente. Ahora, mientras como, pienso en cómo lo hice.

En la serie, además de los diálogos originales del manga, hay material adicional. ¿Es éste tal y como usted lo hubiera deseado?

Este material se discute con el responsable de redacción de la serie y, aun así, a veces los cambios que sugiero no llegan a la animación. Pero lo que es cierto es que, cuando en la tele salen partes enteras del diálogo intactos, uno casi se emociona. Es maravilloso.

Cuando en el manga no se detallan algunos hechos, ¿los tiene usted pensados de todos modos?

Por lo general, si. Pero otras veces no es así. Por ejemplo, cuando hay un salto en la historia y pasan cinco años de golpe, a veces me pregunto, ¿Qué habrá pasado en esos cinco años?

¿De donde salen las ideas para personajes originales que no salen en el manga?

Por ejemplo, al planificar la parte en la que Goku se entrena en el planeta de Kaio, se me ocurrió un nuevo personaje y así nació Gregory.

¿Tuvo algo que lamentar cuando Dragon Ball se convirtió en serie de televisión?

A priori, no. No soy dado a meterme en el trabajo de los demás. Sin embargo, al ver el resultado final algunos detalles me chocaron porque yo había dado por supuestas muchas cosas que luego no se hicieron como yo esperaba.

¿Le da mucho trabajo una participación tan directa como la suya en la animación?

Más que el manga. La animación requiere mucha preparación, mucho trabajo previo: diseñar los personajes, escribir el guion, discutir con el director... También hay que hacer la audición de cintas de actores de doblaje y decidir un reparto. Para elegir la voz de

Goku, escuchamos a cinco o seis candidatos diferentes y finalmente nos decidimos por Masako Nozawa.

¿Qué sintió cuando oyó la voz de Goku?

En seguida pensé: "Ésta es la voz de Goku". Desde entonces siempre que dibujo tengo en mente la voz de Goku. Me alegré de que la voz de la Sra. Nozawa fuera tan adecuada. Creo que si hoy Goku y su voz se separaran, yo seguiría identificándolos.

¿También eligió usted la voz de los otros personajes?

Presencié la selección de todos los personajes principales. Sólo tuve dudas cuando le dieron el papel de Krilin a Mayumi Tanaka. Había visto una película y dije que la voz de su protagonista sería perfecta para Krilin. Entonces me explicaron que era precisamente la voz de Tanaka.

¿Ha ido alguna vez al estudio de animación o al de doblaje?

Dos o tres años después del inicio de la serie pasé por el estudio de doblaje y me dejaron asistir a alguna de las sesiones. Me parece un trabajo muy duro, muy difícil.

¿Nunca ha pensado en hacer algo ex profeso que sea un reto para los actores?

¡No! ¡Nunca se me ocurriría! Creo que no sería capaz de hacer eso.

¿Y que piensa de la animación en si?

Siempre he creído que los animadores son gente extraordinaria. Poder dibujar la acción, el movimiento...yo no podría hacerlo. Me fascina cómo son capaces de poner en escena unos movimientos tan sumamente rápidos.

¿Y qué piensa de los efectos especiales?

Es maravilloso poder utilizar la luz y el sonido. En animación se pueden utilizar ambas cosas, mientras que en el manga la única solución son las onomatopeyas, y no es lo mismo [Se ríe]

¿Entonces, los efectos sonoros también son de su agrado?

Por supuesto, sobre todo las explosiones y la música ambiental, que me parece estupenda.

Mientras dibuja, ¿alguna vez ha pensado en qué música le iría bien a esa escena?

No. Solamente cuando por fin veo la proyección puedo decidir si me gusta o no. En el manga sería como ir escribiendo: "Tarari la la". [Se ríe]. Sería un poco ridículo ¿no? [Se ríe]

¿Identifica interiormente a Goku con algún tipo de música?

Bueno, quizás una música alegre, con buen tempo pero con un aire tranquilo.

¿Canturrea mientras trabaja?

No, pero lo que sí me gusta es que, cuando dibujo una cara, pongo sin darme cuenta la misma expresión que el personaje en cuestión [Se ríe]- Me lo dicen sobre todo mi ayudante y mi mujer. Si, por ejemplo, en una batalla el personaje grita "¡Uuaaa...!", entonces yo pongo cara de decir"¡Uuaaa...!" [Se ríe] La verdad es que yo no me doy cuenta, porque estoy muy concentrado.

¿Alguna vez la animación ha influenciado directamente al manga?

Recuerdo que una vez le presenté mis dibujos a Toyoo Ashida, el director de animación. Y mientras el Sr. Ashida miraba mis trabajos, yo observé que no había cambiado el tipo de expresión en las peleas. Hasta entonces, utilizaba para pintar la técnica de difuminar los colores, pero para animación lo que hay que hacer es definirlos y separarlos. Sin embargo, de esta manera el resultado final era el mismo y me sentía igual de cómodo

separando que difuminando. Se puede decir que tanto el Sr. Ashida como la animación me han influenciado.

¿Ha visto alguna vez la serie de animación tal y como se emite en el extranjero?

No directamente, si no por algún programa de televisión en el que se comentaba algo sobre ella. Están bien, aunque es distinto. Pero se me hace raro ver a Goku comiendo y diciendo "Mmmm! C'est bon!".

¿Veía programas de Sentais en la tele?

Sí, los veía con mis hijos mientras dibujaba la parte del Escuadrón Especial de Ginew. Estaban bastante bien.

¿Y el Escuadrón Especial de Ginew fue influenciado por esto?

Sí. [Se ríe]

¿Veía dibujos animados de pequeño?

Hasta cuarto de primaria seguía regularmente Tetsuwan Atom y Tetsujin 20-Gi. En la segunda parte de la primaria empezaron a gustarme los documentales y las películas de monstruos. En realidad, fue durante la secundaria cuando empecé a ver películas normales.

¿Recuerda el primer anime que vio?

No recuerdo el primero, pero el que más me impresionó fue desde luego Tetsuwan Atom. Me suscribí a la revista en la que aparecía y coleccionaba todos los sellos. También recuerdo 101 Dálmatas, porque los dibujos eran maravillosos. En la tele seguía Osomatsu-kun. Luego, como todo el mundo, She. [Se ríe]. Ah, y también me gustaba 8-Man.

¿Qué pensaría si la popularidad de Dragon Ball se igualara con la de Tetsuwan Atom?

¿¡Qué la igualara!? [Se ríe]

Sí, eso. Bueno, y así riendo, finalizamos la entrevista. ¡Gracias por su tiempo!

5 de Junio de 1995

Esta conversación se encuentra en el libro ***WORLD GUIDE***, el cual ofrece un exhaustivo análisis del universo de Dragon Ball.

Al adentrarte en la entrevista, encontrarás información fascinante, como el motivo por el cual la mayoría de las batallas tienen lugar en desiertos, las razones detrás de que Goku y Piccolo no deberían ser alienígenas, y cómo se originó el nombre de la técnica Kame Hame Ha.

El cuarto volumen de las obras completas de Dragon Ball es una especie de guía mundial. Querríamos profundizar sobre la visión que tiene usted de este universo. Aunque el escenario en el que se desarrolla la mayor parte de la historia es la Tierra, es evidente que no se trata de nuestra Tierra.

Efectivamente. Todas las obras que he realizado las he situado en lugares y épocas indeterminados. Esto sucede desde mi primer trabajo: sé que Penguin Village está en alguna parte de la Tierra, pero no sé cuál. Igualmente, Cashman transcurre en la actualidad, pero no concreto el país.

¿A qué viene esa indeterminación?

Porque es más sencillo. Si sitúas la historia en un punto determinado y en la actualidad, tienes que documentarte antes de ponerte a dibujar. Hay que pensar en los edificios, en los vehículos, etc... Además, si te equivocas en algún detalle enseguida empiezas a recibir quejas.

¿Y no es más sencillo, como parece a primera vista, hacerse con esa información y copiar la realidad?

¿Eso parece? Pues no: de esta manera, además de evitarme el trabajo de documentación, tengo la libertad creativa total y puedo situar mi historia en cualquier parte.

¿Ni siquiera se documenta para las localizaciones?

Al principio, no. Pero con el tiempo he empezado a tomar como referencia cosas como los edificios chinos. Algunos diseños de Dr. Slump eran diferentes al principio; pero mi mujer viajó a China y se trajo un montón de fotos y postales que yo incorporé a mi serie. Más tarde quise dar más fuerza al lugar donde se celebraba el Gran Torneo de Artes Marciales. Antes de empezar a dibujar me fui con mi familia y mi ayudante a la isla de Bali. El resultado es que la isla Papaya, donde se celebra el Gran Torneo en la serie, es una versión modernizada de Bali, y utilicé como referencia fotos que tomé durante el viaje con esta finalidad. Pero fue un trabajo muy duro [Se ríe]

¿En qué otros países se ha inspirado?

Más bien en pocos. Para el sitio donde se encuentra enterrada la nave de Babidi, me inspiré en una foto de África. Eran buenas fotos y daban una gran sensación de desolación, de modo que las dibujé con algunos retoques. Cuando en la segunda parte de esa saga el escenario se vuelve yermo, el contraste es tremendo.

Y a partir de esa aridez creó distintos paisajes.

Efectivamente. El paisaje iba cambiando: primero era rocoso, y luego montañoso. Creo que fue buena idea: tenían que ser lugares diferenciados, pero a la vez debían tener elementos comunes.

Los parajes desiertos aparecen mucho a lo largo de la saga.

Sería terrible que Goku y los demás pelearan en la ciudad. Habría que dibujar a sus habitantes, los edificios desplomándose... Por eso hago que Goku y compañía peleen en lugares desiertos. [Se ríe]. Además, salen volando. Todos los compañeros de Goku conocen la técnica de vuelo y pueden surcar el cielo. Así es más fácil hacer avanzar la trama.

¿Qué quiere decir con eso?

Que enseguida todos van volando a donde quieren llegar. Hace que la historia en si cobre mayor importancia, y le imprime un ritmo más rápido. Además, me permite mostrar un plano del escenario a vista de pájaro. Al principio, para conseguirlo, tenía que utilizar escenas con la nube Kinton y, más tarde, utilicé aviones y otros vehículos voladores.

Y la técnica de teletransportación fue el último extremo de esto.

No del todo. Goku la utiliza para ir al planeta de Kaio y al Nuevo Namek, pero también en medio del combate, lo que le da más variedad a los golpes.

¿Se hace difícil idear nuevos combates?

Mucho. No te puedes repetir. Al principio, cuando Goku era pequeño, era más fácil, pero a medida que se van escalando niveles hay que estrujarse la cabeza y pensar en nuevas técnicas. Sin embargo me divertí mucho con la batalla entre el monstruo Boo y Gotenks. Ideé varias técnicas francamente extravagantes para la serie [Se ríe]

¿Cómo decide qué nombre ponerle a las técnicas?

En realidad, no me gusta mucho eso de ponerles nombre. Tanto si se trata de peleas a muerte como si no, sería imposible darle nombre a cada golpe. En la realidad, te vencerían mientras gritas. [Se ríe] Pero en la redacción insistieron en que así sería mejor. Fue mi mujer al que bautizó la onda Kame Hame Ha. La técnica de Kame Sennin es una especie de onda [ha, en japones]... Ella me decía una y otra vez: "¿No te gusta Kame Hame Ha?" ¡Era absurdo! Pero encajaba a la perfección con la personalidad de Kame Sennin. A partir de entonces puse yo todos los nombres de las técnicas, e intenté que encajaran con la personalidad de los personajes [Se ríe]. Para Vegeta, sencillas palabras en inglés [Final Flash, Big Bang Attack, etc...]. Para Piccolo, ásperos kanjis [MakanksSappo, etc...].

Hablando de Piccolo, ¿había ideado desde el principio lo de los namekianos y los extraterrestres en general?

Rotundamente, no. [Se ríe] ¡Ni siquiera había pensado en los Saiyajins! Cuando le puse cola a Goku o cuando hice que se transformara en un mono gigante, no se me había ocurrido que podía ser extraterrestre. Tampoco en el caso de Piccolo, que apareció al principio como la contrapartida de Kami Sama. Intenté dar coherencia al asunto a posteriori. Por ejemplo, el Gran Anciano de Namek se sienta en una silla muy parecida a la que utiliza Piccolo Daimaoh cuando aparece por primera vez. Es casi igual excepto por la calavera.

Si, ahora que lo dice son casi idénticas.

Pensé que cuando la acción llegara a Namek nadie se acordaría de Piccolo Daimaoh, así que ¿por qué no utilizar la misma silla? Rediseñé la que había dibujado para Piccolo Daimaoh y les di a los edificios y naves espaciales de Namek un aire similar. Se dice que en el manga juvenil no se cuidan nada los ambientes extraterrestres, de modo que con Namek decidí hacer un esfuerzo.

Además de la Tierra y Namek, el Más Allá también ha sido escenario de la serie. ¿Cómo se imaginó el Más Allá?

Al principio me imaginaba que tendría el ambiente de los templos religiosos, pero como quería darle un aire misterioso, se me ocurrió hacer algo diferente y modernizarlo, e hice que el Rey Emma y sus demonios se vistieran como funcionarios. Del mapa [incluido en el libro] se desprende que hay que ir al aeropuerto y coger un avión para llegar al paraíso. En esta última versión del mapa del universo se incluye por primera vez el mundo de los Kaioh-Shins. En realidad no hice el mapa coherente hasta que acabé la serie. [Se ríe] Yo pienso siempre que primero en las historias y luego hago un mundo coherente con ellas. Supongo que otros dibujantes crean primero el universo y luego las historias, pero yo ya tenía muchas historias en la cabeza [Se ríe].

Otras personas intentan hacer las cosas con coherencia pero casi nunca lo consiguen. Hoy hemos penetrado un poco más en la mente del maestro Toriyama. ¡Muchas gracias por todo!

24 de Julio de 1995

Esta entrevista se incluye en el libro ***TV ANIMATION PART II***, que continúa explorando la serie de televisión.
En ella, se retoma la cuestión de los doblajes y se discuten diversos temas, como la pasión de Toriyama por las maquetas y el desarrollo de personajes tanto para el anime como para videojuegos.

¿Hubo algún cambio en el carácter de los fans de Dragon Ball después del paso al anime?

No creo que haya cambiado mucho, sólo se nota en el aumento del número de chicas y de los fans de los actores de doblaje.

¿Lee las cartas de los fans?

Sí, las leo, pero no todas.

¿Cuáles son sus contenidos?

Las chicas escriben básicamente sobre cosas particulares: tengo tal edad y soy tal signo del zodiaco, etc. Y también hay muchas cartas con dibujos de corazones [Se ríe]. En cambio, las de los chicos son más directas, por ejemplo, "haga que aparezca tal enemigo", etc.

Pero en realidad, ¿se reflejan alguna vez estas cartas en sus historias?

Pues sí, normalmente en contra de lo que quieren los fans. Por ejemplo, si dicen que no quieren que mate a Vegeta, pues lo mato, con toda la mala intención. [Se ríe]

Quiero preguntar sobre el anime televisivo de Dragon Ball Z ¿Hay alguna cosa de algún episodio que le haya impresionado, ahora que estamos en la parte final?

Me ha sorprendido mucho al oír actuar a una sola actriz de doblaje en una escena en la que salen al mismo tiempo Goku, Gohan y Goten. No sería posible si tres personas hablaran al mismo tiempo y sus voces se mezclaran, pero si hay un poco de tiempo entre uno y otro, si que puede hablar distintamente. Y me sorprendió aun más cuando supe que ella es capaz de hablar diferente en la época de la infancia de Gohan y Goten. Pensaba que habría un poco de cambio de tono entre el Gohan de la infancia y el de la juventud, pero en realidad son bastante diferentes.

Entonces, ¿son todas diferentes, las voces de Goku de pequeño, de Gohan de niño y de Goten de ahora?

Supongo que si, porque me parece que también hay una diferencia con la de Goku de pequeño.

¿Tenía la idea de que ella misma hiciera la voz para Gohan y Goten?

No, no la tenía, pero pensé después de haber hecho la voz de Goku, las demás también tenían que ser de la misma actriz.

¿Del mismo modo que el mismo actor de doblaje hace la voz de Trunks de joven y de pequeño?

Decidir qué voz tendría Trunks de pequeño fue muy difícil. Dicen que el productor de Toei Daga tuvo que consultarlo con la redacción, a ver si la voz cambiaba dependiendo de la edad de Trunks. Porque en aquel momento no sabíamos hasta donde iba a continuar la historia, y sería raro tener la voz diferente, que el Trunks del futuro hablara con otra voz cuando volviera a ser pequeño en el futuro. Así que finalmente decidimos no cambiarla y tras haberla oído 2 ó 3 veces en TV, pienso que fue una buena decisión.

Creo que después de haber aparecido Goten y Trunks de pequeños, ha aumentado la mezcla de humor en las escenas de lucha, ¿verdad?

Eso sirve para camuflar mi turbación. [Se ríe]. No me gusta mucho que la historia sea demasiado seria, porque entonces siento que me sube la presión de la sangre. Yo creo que el manga tiene que ser una diversión total.

¿La técnica de la fusión sería un ejemplo típico de lo que piensa?

Si, es algo muy divertido, hacía tiempo que no dibujaba aquel tipo de comic.

¿Ha escenificado usted mismo esa técnica?

Sí, sí. [Se ríe] Es que no sabía como se iba a mover en cuanto a movimientos de las manos o cuantos pasos podría andar, estas cosas. Es algo que no puedes saber si no lo haces tu mismo realmente.

¿Su hijo practica la fusión en casa?

Si. Y me parece que disfruta bastante con ello.

¿Su hijo dice algo sobre su manga mientras ve la TV?

Él es consciente de que soy yo quien crea Dragon Ball, pero al mismo tiempo se extraña de que no trabaje en los dibujos de TV que puede ver. Entonces me dice: "Los que se ven en TV son tuyos, pero nunca te he visto trabajar en estos dibujos". Entonces le contesto: "Estos los dibujaron otras personas en otro sitio". Ahora ya sabe más o menos como funciona.

Y, ¿juega usted con videojuegos?

Sí, a veces. Hace poco que fui a casa de Masakazu Katsura y estuvimos jugando al Tekken, de PlayStation. Pero soy muy mal jugador; no le diré lo que pasó [Se ríe]. No me gustan los juegos de lucha.

Entonces, ¿cuál es su juego preferido?

Ahora prefiero jugar a un juego que sea simple, como los de acción. Aunque antes jugaba mucho con juegos del tipo RPG, al final los dejé por su longitud. Estos días juego al Super Donkey Kong con mi hijo, lo que pasa es que no puedo llegar al final. El otro día cuando vino Masakazu Katsura, me dijo que me ayudaría a conseguirlo. [Se ríe mucho].

Katsura y usted son muy amigos, ¿verdad?

Sí, somos amigos desde que éramos estudiantes.

¿Tiene algún proyecto que quiera hacerlo en anime en lugar de hacerlo en manga?

Muchas veces he pensado en hacer una historieta original para anime, porque el anime tiene muchas posibilidades.

Dicen que le gustan los juguetes.

Sí, de vez en cuando voy a la juguetería, y tengo una habitación solamente para mis maquetas.

Pero no las compra hechas, ¿verdad?

No, yo las compro y las guardo, porque a veces, cuando me apetece hacerlas, ya no las venden. Entonces, para que no pase esto, las compro cuando las encuentro en la tienda.

¿Qué opina de que se hayan realizado maquetas de sus personajes de manga?

No es lo mismo modelar desde un personaje de manga que modelar desde un modelo humano real. Eso produce algunos problemas en la maqueta que se ha hecho del personaje, por ejemplo tiene cosas que no debería tener. En cambio, si se trata de algún mecanismo no hay este tipo de problemas. Cuando hice una maqueta de un avión que se

llamaba Lady B, pude modelarlo casi perfectamente, porque era un mecanismo, y en el todo tiene lógica.

Y, ¿qué le parece poder dar movimiento a los mecanismos en la animación?

"Dar movimiento a los mecanismos en la animación"... me gusta como suena. Eso es lo que le envidio a la animación, que se mueve, y eso es una limitación del manga.

¿Hay diferencias entre crear un personaje para videojuego o para manga y anime?

Sí, es muy diferente.

Hay mucha diferencia en un personaje de Dragon Quest en la TV y el videojuego.

En el videojuego es muy complicado dibujar con mucho detalle porque la imagen de vídeo es pequeña. Además, como no lo desarrollo en manga ni anime, no me hace falta pensar mucho en ello. Solamente hace falta que tenga alguna característica que lo distinga de los demás. A veces basta simplemente con cambiar el color; el personaje puede ser de color negro o marrón o lila, por ejemplo.

Y los personajes cambian.

Sí. En el videojuego salen personajes que no hubiera dibujado en el manga, donde son más complejos. Por eso dibujo el término medio para el anime, para que al dibujante de anime no le cueste demasiado.

¿Tiene ya pensados los colores cuando crea sus personajes?

Básicamente pienso en un color. Pero cuando se va formando la idea, ya va teniendo los colores. Después, cuando lo hago en realidad hay poca diferencia con lo que tenía en mente.

¿El equipo de anime le consulta qué colores tiene que poner en caso de que no los haya en la fase original?

Sí, eso ha sucedido alguna vez en la parte final de Dragon Ball; en la parte de Cell y Boo no tenía pensado casi ningún color, así que me preguntaron que colores había que poner. Y les contesté que cualquiera. Entonces hice algunos retoques y puse los colores por ellos.

Por último, ¿qué opina de la decisión de continuar emitiendo Dragon Ball en TV con un guion original exclusivo para TV?

Es que esta vez no voy a trabajar como guionista, así que estoy esperando verlo como cualquier televidente cualquiera. Mis expectativas son las mismas que las de los demás televidentes.

25 de Septiembre de 1995

Esta conversación se encuentra en el libro ***MOVIES AND TV SPECIALS***, que ofrece un análisis exhaustivo de las películas y especiales de televisión inspirados en la obra. Durante la entrevista, se revelan datos interesantes sobre el desarrollo de los personajes y sus características, se explora el origen de las Fusiones y se abordan aspectos más personales sobre sus preferencias en el proceso creativo.

¿Hubo algún cambio en el carácter de los fans de Dragon Ball después del paso al anime?

No creo que haya cambiado mucho, sólo se nota en el aumento del número de chicas y de los fans de los actores de doblaje.

¿Qué opina de la versión de Dragon Ball para el cine?

Es algo completamente diferente de la historia del manga, así que puedo verlo como un espectador más.

¿Cuál es su trabajo en las películas?

Comprobar el guion y el argumento que hacen los de la Toei Doga, retocar el diseño de los personajes o cambiarles los nombres.

¿Hay algún personaje que haya diseñado usted mismo?

Sí, Boujack y Broly. Recientemente también diseñé a Tapión y Minoshia.

¿Cómo es el proceso de crear a un personaje?

Primero leo el guion de la película que ha creado la Toei Doga y después hago un diseño de personaje adecuado para la historia.

¿Alguno de los enemigos de Son Goku es su favorito?

Pienso que Janemba está muy guay después de transformarse; el diseño de la Toei Doga resulta muy viva cuando pelea. En cambio, no tengo favoritos entre los enemigos que he diseñado yo mismo.

¿Cómo crea a los adversarios en el manga?

Los creo después de haber pensado aproximadamente coma va a continuar la historia. Pero lo encuentro muy difícil, porque me gustaría crear lo que no he creado antes. Encuentro que el demonio Boo ha dado muy buen resultado; la mayoría de los demás no acaba de dejarme demasiado convencido.

¿Qué parte del personaje dibuja primero?

Primero pienso en la cara, y mientras trabajo en la cara voy imaginando el cuerpo. Cuando tengo la idea para la cara y el cuerpo, voy teniendo también la imagen para la ropa y otras cosas. En lo que se refiere a la ropa, pienso en que el diseño sea adecuado a la época en que sale el protagonista, y en realidad también pienso en su comodidad cuando luche.

¿Piensa en muchas posibilidades cuando crea los personajes enemigos?

Pues, hay veces que no se puede conseguir que quede bien aunque dibuje hasta 30 ideas diferentes, pero hay veces en que puedo tenerlo todo con una sola idea.

¿Por qué empezó a hacer diseño para videojuegos?

Supongo que fue cosa del Sr. Torishima (que le hizo el primer encargo). Al principio no me gustaba nada, pero con el tiempo me fue interesando, y finalmente me ha sido muy útil para conocer el mundo fuera del manga.

¿Cómo se le ocurrió la idea de que Goku hiciera de Super Saiyajin o que el personaje enemigo fuera capaz de cambiar su potencia?

Yo pienso siempre en que la fuerza tiene su límite, y no tenía ni idea de que Goku fuera un Super Saiyajin. Cuando creé los Super Saiyajins me pareció que tenía que cambiar el rostro de Goku para que se viera concretamente que tenía más potencia. No estaba muy seguro de que fuera una buena idea, porque eran los enemigos los que cambiaban su aspecto, pero al fin pensé que era adecuado que su cara cambiara por la rabia, como una expresión de sufrimiento. Todo el caso fue una decisión muy atrevida. En cuanto a sus enemigos, el diseño cambia a gusto de los editores; por ejemplo, si un editor me dice que no le gusta algom lo cambio [Se ríe]. Con este proceso, fue muy difícil porque todo el mundo pensó que lo normal era el cambio.

¿Había pensado alguna otra manera de que Goku tuviera más potencia aparte de ser un Super Saiyajin?

No, porque no tenía tiempo de pensar en otra cosa.

La técnica de la fusión es una de la maneras de aumentar la potencia ¿Cómo se le ocurrió?

Esa fue una idea de Masakuzu Katsura. Cuando hablábamos de que ya no teníamos otra figura más fuerte que los Super Saiyajins, de repente el dijo que tendrían que unirse, y así nació la fusión.

¿Y la de Potara?

Me salió cuando dibujaba pendientes pensando cómo iba a hacerlo. Tenía que pensarlo mucho porque aquel elemento ya había lo usado en el cine.

Entonces, ¿no estaba dibujándolo exclusivamente para el elemento de la unidad?

No, era solamente un adorno.

Entonces, ¿fue fruto de la casualidad?

He vivido siempre peligrosamente [se ríe]. Pero, cuando estoy delante de estos peligros, se me ocurren muy buenas ideas, ¿sabe? Me parece que el cerebro funciona mejor en esas condiciones. Y soy muy bueno en dar una interpretación abusiva [Se ríe]

¡Fenomenal!

En realidad, no es nada de eso. Lo que pasa es que estoy siempre al borde del abismo. Si termina un capítulo avisando que el próximo será espectacular, ¿qué hago? Tengo que crear algo extraordinario, naturalmente. Así que empiezo a sufrir [Se ríe].

¿Qué opina del efecto del ordenador que se usa como técnica visual en El Golpe de Dragón contra el monstruo intocable?

Sí, así sale mejor que si se usaran otros medios, estoy a favor. Pero no soy siempre partidario de las novedades; simplemente pienso siempre en si no habrá un medio mejor para crear algo interesante.

¿Ha dibujado usted mismo con el ordenador?

Sí. Pienso constantemente en trabajar con menos fases de trabajo, así que sería magnífico tener un dibujo realizado solo tras meter un simple esbozo de una imagen en el ordenador [se ríe].

¿Cuál es su historia favorita entre las películas y los TV Specials?

A mi me gusta mucho la historia en que sale el padre de Goku, Bardock. Es muy dramático, y yo no crearía esta historia muy bien. Es algo diferente que la mía, pero lo digo sin reproche. Cuando la veía me daba la impresión de que estaba viendo auténtico Dragon Ball.

Ahora, me gustaría preguntarle algunas cosas personales, ¿Cuál fue el primer dibujo que sintió como realmente su dibujo?

Fue un caballo, recuerdo muy claramente como lo hice... Dibujar me gustaba desde muy pequeño; como comparado con ahora no teníamos muchas cosas que hacer no era sólo yo quien lo hacía, sino todo el mundo. Cuando estudiaba EGB copiábamos mangas y animes entre compañeros de colegio.

¿Es algo que tuvo que ver con que haya acabado siendo mangaka?

Sí, es posible. En aquel momento dibujaba todo el mundo y todos estábamos al mismo nivel, pero poco a poco empecé a dibujar cosas originales, que no habían los demás chicos. Y al final me di cuenta de que era lo que me gustaba.

¿Tiene su dibujo alguna influencia clara?

Creo que son Walt Disney y el sensei Osamu Tezuka. Cuando era niño había una escuela para aprender a dibujar, se llamaba Zugaya San, y que dibujaba con muchos niños de por ahí divirtiéndonos. Un día gané un premio dibujando los 101 Dálmatas; eso me encantó y por eso estoy aquí ahora.

¿Trabaja personalmente como ilustrador a parte de en sus mangas?

No, no lo hago. Tengo la manía de mirar a mi alrededor sin ningún motivo desde muy pequeño, me gusta observar las casas que hay en la calle, etc. Estas observaciones me sirven mucho para dibujar el paisaje. Otra cosa que me sirve ahora es lo que hacía cuando trabajaba en una empresa dibujando cosas cotidianas sin ganas de hacerlo.

¿Hace bocetos de lo que ve?

No. Me lo guardo en memoria. Por eso cuando quiero dibujarlo después cometo errores. ¿Cómo era aquello, así o asá? [Se ríe]. Pero recuerdo más o menos cómo era. Entonces, aunque no tengo el modelo, lo dibujo más o menos con mi memoria; creo que puedo dibujarlo todo de esta manera.

Nos dijo en la entrevista anterior que le gustaría trabajar en una historia original de anime, ¿Qué trabajo le gustaría hacer?

Me gustaría hacer la historia y el diseño de los personajes. Me gustaría que fuera una historia divertida, para todos los públicos. Y, si fuera posible, quisiera haberla realizado en manga antes de hacerla en anime, porque así es más fácil hacer una imagen concreta, y puedo darme cuenta de si es una historia interesante o no. Me gustaría hacerlo, y ahora estoy buscando el argumento.

Por último, ¿tiene alguna información sobre la nueva versión en cine de Dragon Ball?

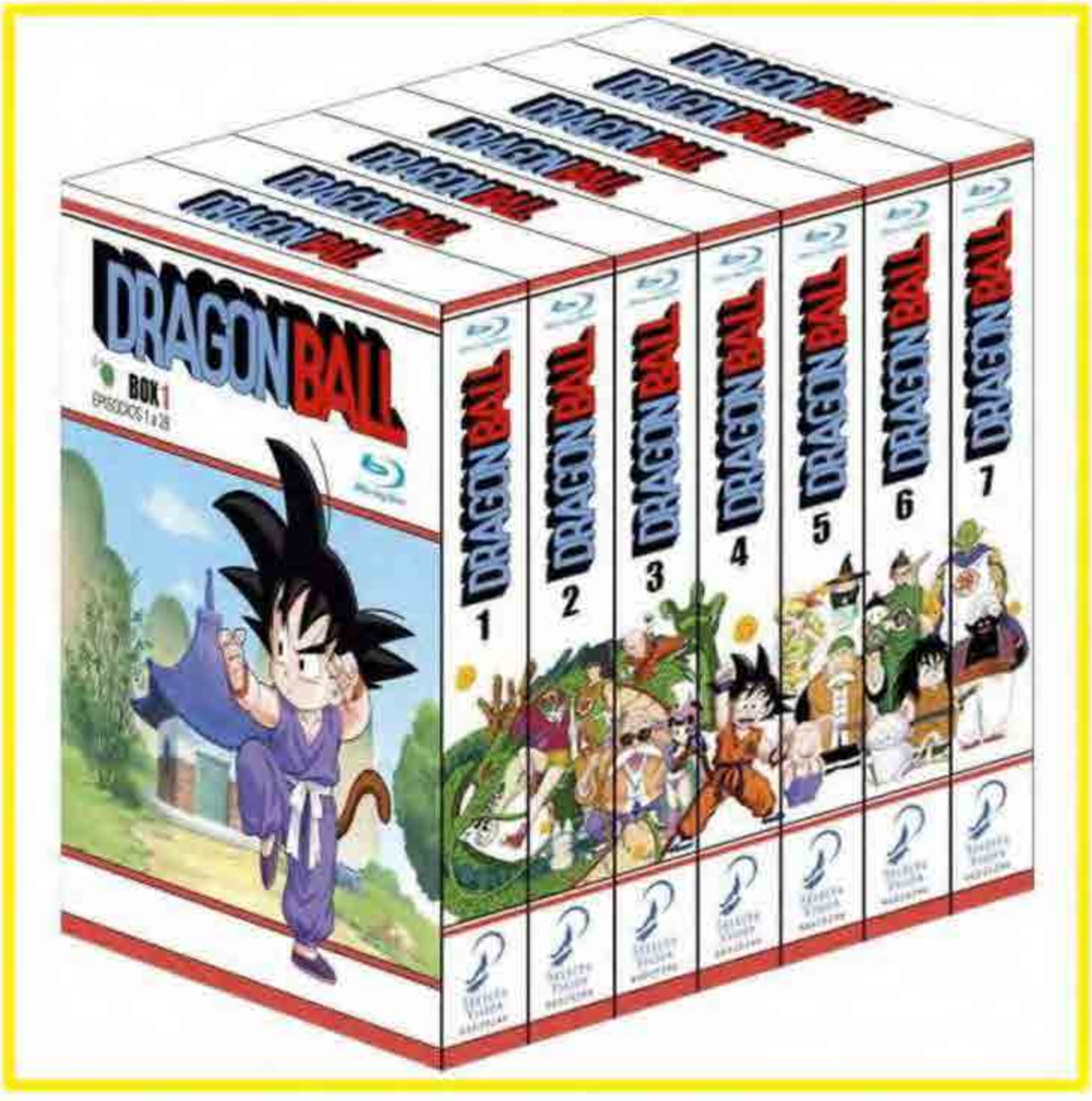
Dicen que es una versión muy fiel y reducida de los capítulos 1 a 8 del manga. Y que habrá una técnica que quedará muy espectacular en la pantalla grande. Cuando Dragon Ball empezó a emitirse por televisión, ni la Toei Doga ni yo estábamos muy acostumbrados, por eso, tengo mucha curiosidad de ver hasta donde ha podido llegar la técnica de ahora. Espero que cumpla las expectativas.

Muchísimas gracias por hablar de tantas cosas interesantes.

5 de Octubre de 1995

DRAGON BALL

c) Listado de episodios y capítulos



AKIRA TORIYAMA - TOYOTARÔ

HISTORIA DIBUJO

DRAGON BALL 超 SUPER

漫画 Nº 280 - 2,95 €

SERIE SUPER Nº 69



¡REGRESA LA SERIE DE TU VIDA!

Planeta Cómic

c. Listado de capítulos y episodios

DRAGON BALL

Nº	Fecha de emisión	Capítulos del manga	Título en España
1	26 de febrero de 1986	Capítulo 1	Bulma y Son Goku
2	5 de marzo de 1986	Capítulos 2 y 3 hasta página 7	La primera parte del viaje
3	12 de marzo de 1986	Capítulo 3 pág 8 en adelante y 4 hasta pág 13	Las nubes de Tortuga Duende
4	19 de marzo de 1986	Capítulo 4 pág 14 en adelante hasta 6 pág 13	Oolong el secuestrador
5	26 de marzo de 1986	Capítulo 6 pág 14 en adelante hasta 8	El terrible y solitario Yamcha
6	2 de abril de 1986	Capítulos 9 y 10	¡Vigilad las bolas de dragón!
7	9 de abril de 1986	Capítulos 11 y 12	Ox-Satán en el Monte Frypan
8	16 de abril de 1986	Capítulos 13 al 15	La ola Kame Hame de Tortuga Duende
9	23 de abril de 1986	Capítulos 16 y 17	El truco especial del Jefe Conejo
10	30 de abril de 1986	Capítulo 18	¡Han robado las Bolas de Dragón!
11	7 de mayo de 1986	Capítulo 19	Invocando al dragón
12	14 de mayo de 1986	Capítulos 20 y 21	Se le pide un deseo al dios dragón
13	21 de mayo de 1986	Capítulos 22 y 23	La metamorfosis de Goku
14	28 de mayo de 1986	Capítulos 24 y 25	A Goku le sale un rival
15	4 de junio de 1986	Capítulos 26 y 27	Lunch, una chica misteriosa
16	11 de junio de 1986	Capítulos 28 y 29	Entrenamiento para la búsqueda de piedras

17	18 de junio de 1986	Capítulo 30	Repartidores de leche
18	25 de junio de 1986	Capítulo 31	Entrenamiento al estilo de Tortuga Duende
19	2 de julio de 1986	Capítulos 32 y 33	Se inicia el gran torneo
20	9 de julio de 1986	Capítulos 33 y 34	¿Podrá ser eliminada la fuerza lograda?
21	16 de julio de 1986	Capítulos 35 y 36	¡Peligro Krilin!
22	23 de julio de 1986	Capítulos 37 y 38	Yamcha contra Jackie Chun
23	30 de julio de 1986	Capítulos 39 y 40	Giran, un rival peligroso
24	6 de agosto de 1986	Capítulos 41 al 43	Frenético ataque de Krilín
25	13 de agosto de 1986	Capítulos 44 al 46	El temible golpe aéreo de Karate
26	20 de agosto de 1986	Capítulos 46 al 49	La gran final
27	27 de agosto de 1986	Capítulos 49 al 51	El combate más fuerte de Goku
28	3 de septiembre de 1986	Capítulos 52 al 54	La final
29	10 de septiembre de 1986	Capítulo 54 y original	El lago mágico
30	17 de septiembre de 1986	Original	La bola de cuatro estrellas
31	24 de septiembre de 1986	Original	¡Viva el novio!
32	1 de octubre de 1986	Original	Veinte mil leguas bajo tierra
33	8 de octubre de 1986	Original	La leyenda del Dragón
34	15 de octubre de 1986	Capítulos 55 y 56 + original	La derrota del Coronel Silver
35	22 de octubre de 1986	Capítulo 57	El coronel White
36	29 de octubre de 1986	Capítulos 58 y 59	La torre de acero
37	5 de noviembre de 1986	Capítulos 60 y 61	Ninja Murasaki entra en acción
38	12 de noviembre de 1986	Capítulos 61 y 62	Cinco Murasakis contra Goku
39	19 de noviembre de 1986	Capítulo 63 + original	Súper 8, el robot de gran corazón
40	26 de noviembre de 1986	Capítulos 64 y 65	Buyon, el monstruo invencible
41	3 de diciembre de 1986	Capítulo 66	El último día en la torre de control

42	10 de diciembre de 1986	Capítulo 67 + original	El secreto del doctor Flappe
43	17 de diciembre de 1986	Capítulos 67 y 68	Goku descubre la ciudad
44	24 de diciembre de 1986	Capítulo 69 + original	El reencuentro con los amigos
45	7 de enero de 1987	Original	Hasky, la gata
46	14 de enero de 1987	Capítulo 70	Una isla no tan desierta
47	21 de enero de 1987	Capítulo 71	En busca del tesoro del pirata
48	28 de enero de 1987	Capítulo 72	El general Blue ataca
49	4 de febrero de 1987	Capítulos 72 al 74	Una gruta milagrosa
50	11 de febrero de 1987	Capítulos 74 y 75	La guarida del pirata
51	18 de febrero de 1987	Capítulos 75 y 76	El robot pirata
52	25 de febrero de 1987	Capítulos 76 y 77	El tesoro existe
53	4 de marzo de 1987	Capítulos 77 al 79	La gruta de los mil peligros
54	11 de marzo de 1987	Capítulos 79 y 80	¡Sálvese quien pueda!
55	18 de marzo de 1987	Capítulos 80 y 81	La aldea de los juguetes mecánicos
56	25 de marzo de 1987	Capítulos 81, 82 + original	Arale sube en la nube
57	8 de abril de 1987	Capítulo 83 + original	De nuevo en camino
58	15 de abril de 1987	Capítulos 84 y 85 + original	La Tierra Sagrada
59	22 de abril de 1987	Capítulos 85 y 86	Tao Pai Pai entra en acción
60	29 de abril de 1987	Capítulos 86 y 87	La torre sagrada
61	6 de mayo de 1987	Capítulos 87 y 88	El maestro de maestros
62	13 de mayo de 1987	Capítulos 89 y 90	El agua sagrada
63	20 de mayo de 1987	Capítulos 90 al 92	El regreso de Goku
64	27 de mayo de 1987	Original, capítulos 92 y 93	La derrota de Tao Pai Pai
65	10 de junio de 1987	Capítulo 93	Camino del cuartel general
66	17 de junio de 1987	Original, capítulos 93 y 94	Ataque al ejército del general Red

67	24 de junio de 1987	Capítulos 95 y 96	El final del general Red
68	1 de julio de 1987	Capítulos 96 y 97	La última bola mágica
69	8 de julio de 1987	Capítulos 97 y 98	Babá, la adivina
70	15 de julio de 1987	Capítulos 99 y 100	Los cinco adversarios
71	22 de julio de 1987	Capítulos 100 y 101	La fosa del diablo
72	29 de julio de 1987	Capítulos 101 y 102	El combate en la fosa del diablo
73	5 de agosto de 1987	Capítulos 103 y 104	El poder mortal del diablo
74	12 de agosto de 1987	Capítulos 104 y 105	El quinto adversario
75	19 de agosto de 1987	Capítulos 105 al 107	Un misterioso adversario
76	26 de agosto de 1987	Capítulos 107 y 108	El adversario se quita la máscara
77	2 de septiembre de 1987	Capítulos 109 y 110	Las tácticas de Pilaf
78	9 de septiembre de 1987	Capítulos 111 y 112	La vuelta del dragón divino
79	16 de septiembre de 1987	Original	La calabaza mágica
80	23 de septiembre de 1987	Original	El combate real
81	30 de septiembre de 1987	Original	Goku entre los fantasmas
82	7 de octubre de 1987	Original	El jabalí volador
83	14 de octubre de 1987	Original	Hacia la Isla de las Papayas
84	21 de octubre de 1987	Capítulo 113	Las vísperas del gran torneo
85	28 de octubre de 1987	Capítulo 114	La primera jornada
86	4 de noviembre de 1987	Original y capítulo 115	Carrusel de luchadores
87	11 de noviembre de 1987	Capítulos 116 y 117	Los ocho finalistas
88	18 de noviembre de 1987	Capítulos 117, 118 y original	Yamcha sufre un traspiés
89	25 de noviembre de 1987	Original y capítulos 118-120	La desgracia del lobo-hombre
90	2 de diciembre de 1987	Capítulo 120	Una revelación muy peligrosa
91	9 de diciembre de 1987	Capítulo 121 y original	Una victoria matemática

92	16 de diciembre de 1987	Original y capítulo 122	Justo a tiempo para ganar
93	23 de diciembre de 1987	Original y capítulo 123	Dos rivales de mucho talento
94	30 de diciembre de 1987	Capítulo 124	Una decisión inesperada
95	6 de enero de 1988	Capítulos 125 y 126	Goku contra Krilin
96	13 de enero de 1988	Capítulos 126 y 127	Un combate fraternal
97	20 de enero de 1988	Capítulos 127 y 128	Un duelo excepcional
98	27 de enero de 1988	Capítulos 129 y 130	Al borde de la derrota
99	3 de febrero de 1988	Capítulos 131 y 132	Los brazos del diablo
100	10 de febrero de 1988	Capítulos 132 y 133	La fuerza absoluta
101	17 de febrero de 1988	Capítulos 133 y 134	La lucha final
102	24 de febrero de 1988	Capítulo 135	El regreso de Piccolo
103	2 de marzo de 1988	Capítulo 136	Tamborino empieza su trabajo
104	9 de marzo de 1988	Capítulos 137 y 138	Un extraño encuentro
105	16 de marzo de 1988	Capítulos 138 y 139	La derrota de Cymbal
106	23 de marzo de 1988	Capítulos 139 y 140	Un escondite casi perfecto
107	6 de abril de 1988	Original y capítulos 140-141	A la memoria de Krilín
108	13 de abril de 1988	Capítulos 141 y 142	Una difícil decisión
109	20 de abril de 1988	Capítulos 142 y 143	Goku contra Piccolo
110	4 de mayo de 1988	Capítulos 144 y 145	La última esperanza
111	11 de mayo de 1988	Capítulos 146 y 147	El último combate del maestro Mutenroshi
112	18 de mayo de 1988	Capítulos 147 y 148	En busca de la eterna juventud
113	25 de mayo de 1988	Capítulo 149	La primera etapa
114	1 de junio de 1988	Capítulo 150	En la cima de la torre
115	8 de junio de 1988	Original y capítulo 151	El laberinto de hielo

116	22 de junio de 1988	Original y capítulo 151	El maestro Mutenroshi reaparece
117	29 de junio de 1988	Original y capítulo 152	Goku se reencarna
118	6 de julio de 1988	Original, capítulos 152-153	Ten Shin Han toma una decisión
119	20 de julio de 1988	Original, capítulos 154-155	Jugándose la vida
120	27 de julio de 1988	Capítulos 155 al 157	La cólera de Goku
121	3 de agosto de 1988	Capítulos 157 al 159	Un combate difícil
122	10 de agosto de 1988	Capítulos 159 al 161	El final de Piccolo
123	17 de agosto de 1988	Capítulos 161 y 162	En busca del bastón mágico
124	24 de agosto de 1988	Capítulos 162 y 163	Un templo en las nubes
125	31 de agosto de 1988	Capítulo 164	Dios aparece
126	14 de septiembre de 1988	Capítulo 165	La resurrección del dragón
127	21 de septiembre de 1988	Original	Más rápido que la luz
128	28 de septiembre de 1988	Original	Sereno como el cielo
129	12 de octubre de 1988	Original	Más allá de los límites del tiempo
130	19 de octubre de 1988	Original	El aprendizaje
131	26 de octubre de 1988	Original	La fiesta de la aldea
132	2 de noviembre de 1988	Original	La cólera del dios de la montaña
133	9 de noviembre de 1988	Capítulo 166	El reencuentro
134	16 de noviembre de 1988	Capítulos 167 y 168	Un nuevo campeonato de artes marciales
135	23 de noviembre de 1988	Capítulos 168 y 169	Los ocho mejores candidatos
136	30 de noviembre de 1988	Capítulos 169 y 170	El maestro ignorante
137	7 de diciembre de 1988	Capítulos 171 y 172	Goku se casa
138	14 de diciembre de 1988	Capítulos 173 y 174	Shen, un candidato fuera de lo común
139	21 de diciembre de 1988	Capítulos 175 y 176	Una derrota sorprendente

140	11 de enero de 1989	Capítulos 177 y 178	Gokū y Ten Shin Han se enfrentan de nuevo
141	18 de enero de 1989	Capítulos 178 y 179	Todos para uno y uno para todos
142	25 de enero de 1989	Capítulos 180 y 181	Shen contra Junior
143	1 de febrero de 1989	Capítulos 182 y 183	En lucha por el futuro del mundo
144	8 de febrero de 1989	Capítulos 183 a 185	El último combate
145	15 de febrero de 1989	Capítulos 185 al 187	El gigante del torneo
146	22 de febrero de 1989	Capítulos 187 al 189	La lealtad de Goku
147	1 de marzo de 1989	Capítulos 190 al 192	Una prueba difícil
148	8 de marzo de 1989	Capítulos 192 al 194	La victoria final
149	15 de marzo de 1989	Original	En busca del abanico mágico
150	22 de marzo de 1989	Original	El comedor de fuego
151	5 de abril de 1989	Original	En la montaña de hielo
152	12 de abril de 1989	Original	La montaña de los cinco elementos
153	19 de abril de 1989	Original	En las llamas del infierno

DRAGON BALL Z

Nº	Fecha de emisión	Capítulos del manga	Título en España
1	26 de abril de 1989	Original y capítulo 195	Un misterioso guerrero
2	3 de mayo de 1989	Capítulos 196 y 197	El pasado de Gokū
3	10 de mayo de 1989	Caps. 198, 199 y 200	La unión de los dos adversarios
4	17 de mayo de 1989	Caps. 201 y 202	El plan de Piccolo
5	24 de mayo de 1989	Caps. 203 y 204	El sacrificio de Gokū

6	7 de junio de 1989	Cap. 205	Por una victoria definitiva
7	14 de junio de 1989	Caps. 206 y 207	El entrenamiento de Son Gohanda
8	21 de junio de 1989	Caps. 208 y 209	La metamorfosis de Son Gohanda
9	28 de junio de 1989	Original	El robot
10	5 de julio de 1989	Original	Un compañero para Son Gohanda
11	12 de julio de 1989	Original y Cap. 209	Una corta escala
12	19 de julio de 1989	Original	Un camino sin fin
13	26 de julio de 1989	Original	Una visita a los infiernos
14	2 de agosto de 1989	Original	La encantadora de serpientes
15	9 de agosto de 1989	Original	La tempestad
16	16 de agosto de 1989	Original	El pueblo abandonado
17	30 de agosto de 1989	Original y algunas páginas del cap. 210	La ciudad de los guerreros
18	6 de septiembre de 1989	Original y capítulo 210	El final del viaje
19	13 de septiembre de 1989	Caps. 210 y 211	La ley de la gravedad
20	20 de septiembre de 1989	Original y algunas páginas del cap. 210	La leyenda de los guerreros del espacio

21	27 de septiembre de 1989	Cap. 212	La llegada del enemigo
22	4 de octubre de 1989	Cap. 213	Unas semillas muy extrañas
23	11 de octubre de 1989	Caps. 214 y 215	Una táctica monstruosa
24	18 de octubre de 1989	Caps. 215, 216 y 217	Un sacrificio inútil
25	25 de octubre de 1989	Caps. 217, 218 y 219	Un adversario casi invencible
26	1 de noviembre de 1989	Caps. 219 y 220	La tregua
27	1 de noviembre de 1989	Caps. 220, 221 y 222	Un regreso muy esperado
28	8 de noviembre de 1989	Caps. 223, 224 y 225	Una doble pena
29	15 de noviembre de 1989	Caps. 225, 226 y 227	La Insuperable técnica de Kaito
30	22 de noviembre de 1989	Caps. 228 y 229	El tercer ataque
31	29 de noviembre de 1989	Caps. 230, 231 y 232	La metamorfosis del último guerrero
32	6 de diciembre de 1989	Caps. 233 y 234	Las fuerzas de la vida
33	13 de diciembre de 1989	Caps. 235, 236 y 237	La última esparanza

34	20 de diciembre de 1989	Caps. 237, 238 y 239	Una victoria engañosa
35	27 de diciembre de 1989	Caps. 239, 240 y 241	Una paz muy costosa
36	14 de febrero de 1990	Caps. 242 y 243	Renace la esperanza
37	21 de febrero de 1990	Caps. 243 y 244	Las montañas del fin del mundo
38	28 de febrero de 1990	Cap. 245	La partida hacia Namek
39	7 de marzo de 1990	Original y capítulo 246	Prisioneros en el espacio
40	14 de marzo de 1990	Original y capítulo 246	Destino: Namek
41	21 de marzo de 1990	Original	Unos amigos muy amables
42	4 de abril de 1990	Original y capítulo 246	El enemigo se despierta
43	11 de abril de 1990	Original y capítulo 246	Un par de bromistas
44	18 de abril de 1990	Original y capítulo 247	Un nuevo enemigo
45	25 de abril de 1990	Caps. 248 y 249	Atrapados en Namek
46	2 de mayo de 1990	Caps. 250 y 251	Hacia el fin del Universo
47	9 de mayo de 1990	Caps. 252, 253 y 254	Los métodos del tirano
48	16 de mayo de 1990	Caps. 254, 255 y 256	Son Gohanda se enfada
49	23 de mayo de 1990	Caps. 256 y 257	Una revelación mortal
50	30 de mayo de 1990	Caps. 258 y 259	Un incidente imprevisto
51	6 de junio de 1990	Caps. 259, 260 y 261	La sorpresa de Kaito
52	20 de junio de 1990	Caps. 261 y 262	El tercer adversario
53	27 de junio de 1990	Caps. 263 y 264	Sargón se transforma
54	4 de julio de 1990	Caps. 264 y 265	Una charla muy provechosa
55	18 de julio de 1990	Cap. 265	Una curación milagrosa

56	1 de agosto de 1990	Caps. 266 y 267	Una lucha sin cuartel
57	8 de agosto de 1990	Caps. 267 y 268	Un día de suerte para Vegeta
58	22 de agosto de 1990	Cap. 269	Las fuerzas especiales de Freezer
59	29 de agosto de 1990	Cap. 270	Buuena suerte, Bulma
60	5 de septiembre de 1990	Cap. 270	Los disgustos de Bulma
61	12 de septiembre de 1990	Caps. 270, 271, 272	Llegan las fuerzas especiales
62	19 de septiembre de 1990	Caps. 271, 272 y 273	Un grupo de choque
63	26 de septiembre de 1990	Cap. 274	En poder del enemigo
Especial 1	17 de octubre de 1990	—	El último combate
64	24 de octubre de 1990	Caps. 275, 276 y 277	¡El salvaje Reecom!
65	31 de octubre de 1990	Caps. 277, 278 y 279	Son Gohanda contra el soldado invencible
66	7 de noviembre de 1990	Caps. 279 y 280	Un guerrero legendario
67	14 de noviembre de 1990	Cap. 281	Gokū toma contacto
68	21 de noviembre de 1990	Caps. 281, 282 y 283	El capitán de las fuerzas especiales
69	28 de noviembre de 1990	Caps. 283, 284 y 285	El desafío del capitán
70	5 de diciembre de 1990	Cap. 285	Desenlace de la batalla, el malvado Freezer se acerca a Gurú
71	12 de diciembre de 1990	Cap. 286	La metamorfosis
72	19 de diciembre de 1990	Caps. 287 y 288	Ginew, el impostor
73	9 de enero de 1991	Caps. 288 y 289	Bajo la apariencia de Gokū
74	16 de enero de 1991	Caps. 290 y 291	Un error fatal

75	23 de enero de 1991	Caps. 291 y 292	La unión de las siete bolas
76	30 de enero de 1991	Caps. 293 y 294	Los tres deseos
77	6 de febrero de 1991	Caps. 294 y 295	La unión hace la fuerza
78	13 de febrero de 1991	Cap. 296	Una fuerza insuperable
79	20 de febrero de 1991	Caps. 297, 298 y 299	La réplica de Son Gohanda
80	27 de febrero de 1991	Caps. 299 y 300	La llegada de Piccolo
81	6 de marzo de 1991	Cap. 300	Freezer contra Piccolo
82	13 de marzo de 1991	Caps. 301 y 302	La segunda transformación
83	20 de marzo de 1991	Caps. 303 y 304	La última transformación
84	27 de marzo de 1991	Caps. 304 y 305	La muerte de un amigo
85	3 de abril de 1991	Cap. 306	El retorno de Gokū
86	10 de abril de 1991	Caps. 307 y 308	Un trágico fin para Vegeta
87	17 de abril de 1991	Caps. 308 y 309	¿Cumplirá Gokū su promesa?
88	24 de abril de 1991	Caps. 309 y 310	Una lucha interminable
89	1 de mayo de 1991	Cap. 311	La transformación de Bulma
90	8 de mayo de 1991	Cap. 312	Freezer contra Gokū
91	15 de mayo de 1991	Cap. 313	Jaque a Goku
92	22 de mayo de 1991	Cap. 314	Una baza para ganar
93	29 de mayo de 1991	Cap. 315	La gran fuerza del Universo
94	5 de junio de 1991	Cap. 316	Una merecida victoria
95	12 de junio de 1991	Cap. 317	Un guerrero legendario
96	19 de junio de 1991	Cap. 318	Una venganza terrible
97	26 de junio de 1991	Caps. 319 y 320	Difícil desenlace
98	3 de julio de 1991	Caps. 320 y 321	La fuerza total

99	10 de julio de 1991	Cap. 322	El deseo de Kaito
100	17 de julio de 1991	Cap. 323	Un hijo valeroso
101	24 de julio de 1991	Cap. 324	El último deseo
102	31 de julio de 1991	Original	La última esperanza
103	7 de agosto de 1991	Cap. 325	Los últimos minutos
104	14 de agosto de 1991	Cap. 326	El último duelo
105	21 de agosto de 1991	Cap. 327	Freezer es vencido, el temible golpe de la ira
106	28 de agosto de 1991	Cap. 328	La explosión del planeta Namek
107	4 de septiembre de 1991	Cap. 329, de la página 1 a la 9	La sorpresa final
108	11 de septiembre de 1991	Original	La ambición de Garlic
109	18 de septiembre de 1991	Original	El horror de la niebla negra
110	25 de septiembre de 1991	Original	En busca del agua ultra-divina
111	2 de octubre de 1991	Original	La lucha contra Piccolo
112	9 de octubre de 1991	Original	El poder del agua ultra-divina
113	16 de octubre de 1991	Original	La estrella de la magia negra
114	23 de octubre de 1991	Original	La gran batalla de los dioses
115	30 de octubre de 1991	Original	La gran jugada de Garlick, la zona muerta
116	6 de noviembre de 1991	Original	El poder de Son Gohanda destruye la magia negra
117	13 de noviembre de 1991	Original	La promesa de Krilin
118	20 de noviembre de 1991	Original y capítulo 329, de la página 9 a la 14	Freezer contraataca
119	27 de noviembre de 1991	Caps. 330 y 331	¡Venceré a Freezer!

120	4 de diciembre de 1991	Cap. 331	La sorpresa de Freezer ante el nuevo súper guerrero
121	11 de diciembre de 1991	Caps. 332 y 333	¿Quién es ese guerrero?
122	18 de diciembre de 1991	Caps. 334 y 335	El misterioso muchacho revela la verdad
123	1 de enero de 1992	Cap. 336	La nueva técnica de Gokū
124	8 de enero de 1992	Original	Los guerreros se preparan para la batalla
125	15 de enero de 1992	Original y última página del capítulo 336	El permiso de conducir
126	22 de enero de 1992	Caps. 337 y 338	Han llegado los robots
127	29 de enero de 1992	Caps. 339 y 340	La batalla da comienzo
128	5 de febrero de 1992	Caps. 341 y 342	Gokū se siente enfermo
129	12 de febrero de 1992	Cap. 343	Vegeta ya es un súper guerrero
130	19 de febrero de 1992	Caps. 344 y 345	Vegeta destruye a C-19
131	26 de febrero de 1992	Caps. 346 y 347	¿Quiénes son estos robots?
132	4 de marzo de 1992	Caps. 347 y 348	La búsqueda del laboratorio del doctor Gero
133	11 de marzo de 1992	Cap. 349	La pesadilla se hace realidad
134	18 de marzo de 1992	Caps. 350 y 351	El arma definitiva para matar a Gokū
135	25 de marzo de 1992	Caps. 352 y 353	C-18 no tiene ningún punto débil
136	25 de marzo de 1992	Cap. 354	¿Podrán todos juntos salvar la Tierra?
137	29 de abril de 1992	Cap. 355	El último recurso de Piccolo
138	6 de mayo de 1992	Cap. 356	Gokū es evacuado
139	13 de mayo de 1992	Cap. 357	Bulma recibe un mensaje misterioso
140	20 de mayo de 1992	Caps. 358 y 359	El misterio de la segunda nave
141	27 de mayo de 1992	Caps. 359 y 360	Namek nace para destruir al enemigo
142	3 de junio de 1992	Caps. 361 y 362	Un androide orgánico

143	10 de junio de 1992	Cap. 363	Célula, el androide del futuro
144	17 de junio de 1992	Cap. 364	Namek deja escapar a Célula
145	24 de junio de 1992	Cap. 365	El laboratorio del doctor Gero
146	1 de julio de 1992	Cap. 365	Gokū se recupera
147	8 de julio de 1992	Cap. 366	El entrenamiento especial de Gokūu
148	15 de julio de 1992	Caps. 366 y 367	Célula localiza a los androides
149	22 de julio de 1992	Cap. 368	Preludio a la transformación de Célula
150	29 de julio de 1992	Caps. 369 y 370	Piccolo se enfrenta al invencible Célula
151	5 de agosto de 1992	Cap. 371	El último recurso: C-16
152	12 de agosto de 1992	Caps. 372 y 373	Célula absorbe a C-17
153	19 de agosto de 1992	Cap. 374	Ten Shin Han deja de emitir fuerza vital
154	26 de agosto de 1992	Caps. 375 y 376	Célula lanza el ataque definitivo
155	2 de septiembre de 1992	Caps. 376 y 377	Súper Vegeta emplea todo su poder
156	9 de septiembre de 1992	Cap. 378	Súper Vegeta
157	16 de septiembre de 1992	Cap. 379	La arrogancia de Vegeta
158	23 de septiembre de 1992	Cap. 380	La gran duda de Krilín
159	30 de septiembre de 1992	Cap. 381	La transformación de Célula
160	14 de octubre de 1992	Cap. 382	El demonio de destrucción
161	21 de octubre de 1992	Cap. 383	Vegeta en peligro
162	28 de octubre de 1992	Caps. 384 y 385	Trunks supera la fuerza de los súper guerreros
163	4 de noviembre de 1992	Caps. 385 y 386	La ira de Trunks salva a Vegeta
164	11 de noviembre de 1992	Cap. 387	Trunks sobrevive al infierno

165	18 de noviembre de 1992	Cap. 388	El punto débil de Trunks
166	25 de noviembre de 1992	Caps. 388 y 389	El misterioso Torneo de Artes Marciales
167	2 de diciembre de 1992	Cap. 389	El terrible espectáculo de Célula
168	9 de diciembre de 1992	Cap. 390	El regreso de Gokū
169	16 de diciembre de 1992	Cap. 391	En otro lugar
170	13 de enero de 1993	Original	Falsa Alarma
171	20 de enero de 1993	Original	Foto de familia
172	27 de enero de 1993	Cap. 392	El asalto contra Célula
173	3 de febrero de 1993	Caps. 393 y 394	Un nuevo dios
174	10 de febrero de 1993	Original	Las bolas mágicas
175	17 de febrero de 1993	Caps. 394 y 395	Los últimos 20 minutos
Esp. 2	24 de febrero de 1993	Cap. especial	Un futuro diferente: Gohan y Trunks
176	3 de marzo de 1993	Cap. 396	Los discípulos de Satán
177	10 de marzo de 1993	Cap. 397	Primer asalto
178	17 de marzo de 1993	Caps. 398 y 399	El gran combate
179	24 de marzo de 1993	Caps. 400 y 401	La táctica secreta
180	31 de marzo de 1993	Cap. 402	El abandono de Gokū
181	14 de abril de 1993	Cap. 403	El último participante
182	21 de abril de 1993	Cap. 404	El secreto de Son Gohanda
183	28 de abril de 1993	Caps. 405 y 406	La muerte de C-16
184	5 de mayo de 1993	Cap. 407	Los monstruos miniatura
185	12 de mayo de 1993	Cap. 408	¡Bravo, Son Gohanda!
186	19 de mayo de 1993	Cap. 409	Célula fuera de combate

187	26 de mayo de 1993	Cap. 410 y 411	Las bolas mágicas
188	2 de junio de 1993	Caps. 411, 412 y 413	El sacrificio
189	16 de junio de 1993	Caps. 413 y 414	El terror
190	23 de junio de 1993	Cap. 415	De tal palo, tal astilla
191	30 de junio de 1993	Cap. 416	El día de la liberación
192	7 de julio de 1993	Cap. 417	La paz ha vuelto
193	14 de julio de 1993	Cap. 418	El segundo deseo
194	21 de julio de 1993	Caps. 419 y 420	La pesadilla del mundo futuro
195	28 de julio de 1993	Original	Los habitantes del Otro Mundo
196	11 de agosto de 1993	Original	¿Otro torneo?
197	18 de agosto de 1993	Original	Los cuartos de final
198	25 de agosto de 1993	Original	La final
199	1 de septiembre de 1993	Original	El nuevo campeón
200	8 de septiembre de 1993	Caps. 421 y 422	El primer día de colegio
201	15 de septiembre de 1993	Caps. 423–425 y Original	El Guerrero Intergaláctico
202	29 de septiembre de 1993	Original	El romance
203	20 de octubre de 1993	Original	Videl en situación comprometida
204	27 de octubre de 1993	Original y Cap. 425	Frente a frente
205	3 de noviembre de 1993	Cap. 426	Un campeonato que se presenta mal
206	10 de noviembre de 1993	Cap. 427	La visita de Videl
207	17 de noviembre de 1993	Caps. 428 y 429	Cómo molestar a los pájaros
208	24 de noviembre de 1993	Caps. 429 y 430	El regreso de la pandilla

209	8 de diciembre de 1993	Cap. 431	Como en los viejos tiempos
210	15 de diciembre de 1993	Cap. 432	Trunks, el Super Guerrero
211	22 de diciembre de 1993	Cap. 433	Trunks contra Goten
212	12 de enero de 1994	Caps. 434 y 435	La final infantil
213	19 de enero de 1994	Caps. 436 y 437	Satán, el falso héroe
214	26 de enero de 1994	Caps. 437 y 438	El sorteo
215	2 de febrero de 1994	Cap. 439	La renuncia de Piccolo
216	9 de febrero de 1994	Caps. 440 y 441	El adversario de Videl
217	16 de febrero de 1994	Caps. 441 y 442	La primera derrota
218	23 de febrero de 1994	Cap. 443	Son Gohanda es desenmascarado
219	2 de marzo de 1994	Caps. 444 y 445	El fin del misterio
Nº	**Fecha de emisión**	**Capítulos del manga**	**Título en España**
220	9 de marzo de 1994	Caps. 446 y 447	La persecución
221	16 de marzo de 1994	Caps. 447 y 448	El primer nivel
222	23 de marzo de 1994	Caps. 449 y 450	La sorpresa del segundo nivel
223	13 de abril de 1994	Caps. 450 y 451	Gokū sigue siendo invencible
224	13 de abril de 1994	Caps. 452 y 453	El Campeonato vuelve a empezar
225	27 de abril de 1994	Cap. 453	El Guerrero Desenmascarado
226	11 de mayo de 1994	Caps. 452 y 454	Buuenas maneras
227	18 de mayo de 1994	Cap. 455	Son Gohanda a prueba
228	25 de mayo de 1994	Cap. 456	La cara oculta de Vegeta
229	15 de junio de 1994	Caps. 457 y 458	La terrible confrontación
230	22 de junio de 1994	Cap. 458	La revancha de Vegeta

231	29 de junio de 1994	Cap. 459	Vegeta da explicaciones
232	6 de julio de 1994	Caps. 460 y 461	Una aparición esperada
233	13 de julio de 1994	Caps. 461 y 462	Falsas apariencias
234	27 de julio de 1994	Caps. 463 y 464	El ataque de Buu Buu
235	3 de agosto de 1994	Cap. 464	La galleta gigante
236	17 de agosto de 1994	Caps. 465 y 466	El desafío de Vegeta
237	24 de agosto de 1994	Caps. 466 y 467	El sacrificio de un padre
238	31 de agosto de 1994	Cap. 468	Partiendo de cero
239	7 de septiembre de 1994	Original y Cap. 469	Dos ausencias inexplicables
240	21 de septiembre de 1994	Cap. 469	Un último deseo
Nº	**Fecha de emisión**	**Capítulos del manga**	**Título en España**
241	28 de septiembre de 1994	Cap. 470	Una mala noticia
242	12 de octubre de 1994	Cap. 471	La Espada Sagrada del Reino de los Dioses
243	19 de octubre de 1994	Cap. 472	Los testarudos
244	26 de octubre de 1994	Cap. 473	El chantaje continúa
245	2 de noviembre de 1994	Cap. 474	La Amenaza Continúa
246	9 de noviembre de 1994	Cap. 475	Buu Buu se subleva
247	23 de noviembre de 1994	Caps. 476 y 477	El fin del permiso de Gokū
248	30 de noviembre de 1994	Cap. 477	La hora del adiós
249	7 de diciembre de 1994	Cap. 478	Despedidas y reencuentros
250	14 de diciembre de 1994	Caps. 478 y 479	La espada rota

251	21 de diciembre de 1994	Cap. 480	Pecado de orgullo
252	11 de enero de 1995	Cap. 481	El Decano de los dioses
253	25 de enero de 1995	Caps. 482 y 483	El monstruo y el cachorro
254	1 de febrero de 1995	Caps. 484 y 485	Una tregua
255	8 de febrero de 1995	Caps. 485 y 486	Tres Buu Buu diferentes
256	15 de febrero de 1995	Caps. 487 y 488	Una visita inesperada
257	22 de febrero de 1995	Caps. 488 y 489	Los últimos segundos de tregua
258	1 de marzo de 1995	Cap. 490	Una táctica singular
259	8 de marzo de 1995	Caps. 491 y 492	Los Super Fantasmas Kamikaze
260	15 de marzo de 1995	Caps. 492 y 493	La puerta entre las dos dimensiones
261	22 de marzo de 1995	Caps. 494 y 495	Un partido de voleibol que acaba mal
262	29 de marzo de 1995	Caps. 495 y 496	Choque entre titanes
263	3 de mayo de 1995	Caps. 496 y 497	Un rayo de esperanza
264	10 de mayo de 1995	Caps. 498 y 499	La extraña reaparición de Dende
265	17 de mayo de 1995	Caps. 499 y 500	Un error fatal
266	24 de mayo de 1995	Caps. 500 y 501	Regreso a la vida
267	31 de mayo de 1995	Caps. 501 y 502	Los pendientes mágicos
268	28 de junio de 1995	Cap. 503	El rencor de Vegeta
269	5 de julio de 1995	Cap. 504 y Original	Ha nacido un nuevo héroe
270	12 de julio de 1995	Cap. 504 y Original	El peligro continúa
271	19 de julio de 1995	Cap. 504 y 505	Conviértete en un dulce
272	26 de julio de 1995	Cap. 505 y 506	Un error fatal
273	2 de agosto de 1995	Cap. 506 y Original	Un extraño laberinto
274	9 de agosto de 1995	Cap. 506 y Original	Las apariencias engañan

275	16 de agosto de 1995	Caps. 506 y 507	El monstruo con dos cabezas
276	23 de agosto de 1995	Cap. 507 y 508	La salida de emergencia
277	6 de septiembre de 1995	Cap. 508	Próxima víctima: La Tierra
278	13 de septiembre de 1995	Cap. 509	La tragedia continúa
279	20 de septiembre de 1995	Cap. 509	Buu Buu amenaza al Otro Mundo
280	1 de noviembre de 1995	Cap. 510	Gokū echa el resto
281	8 de noviembre de 1995	Caps. 510 y 511	La hora de la verdad
282	15 de noviembre de 1995	Caps. 511 y 512	Una intervención providencial
283	22 de noviembre de 1995	Caps. 513 y 514	El dragón de los Namekianos
284	29 de noviembre de 1995	Caps. 514 y 515	La estrategia de la última esperanza
285	6 de diciembre de 1995	Cap. 515	La ingratitud de las víctimas
286	13 de diciembre de 1995	Cap. 516	Gokū pasa al ataque
287	20 de diciembre de 1995	Cap. 517 (hasta p.9)	Buu Buu y el dinero
288	27 de diciembre de 1995	Cap. 517 (desde p.10)	La felicidad vuelve a La Tierra
289	17 de enero de 1996	Caps. 517-518	La tercera generación
290	24 de enero de 1996	Caps. 518-519	Un antiguo conocido
291	31 de enero de 1996	Cap. 519	Gokū empieza una nueva vida

DRAGON BALL SUPER

Nº	Fecha de emisión	Capítulos del manga	Título en España
1	5 de julio de 2015	Cap. 1 págs. 2-4, 7-10, 14-16 y Original	¡El gran premio de la paz! ¿Quién se llevará los 100 millones de zenís?
2	12 de julio de 2015	Cap. 1 pág. 13 y 16, Cap. 2 pág. 3 y Original	El paraíso prometido ¿Vegeta en unas vacaciones en familia?
3	19 de julio de 2015	Cap. 2 págs. 1-2 y Original	¿Cómo continúa el sueño? ¡En busca del Super Saiyan Dios!
4	2 de agosto de 2015	Cap. 2 págs. 3-4 y Original	¡Vamos a buscar con ahínco las Bolas de Dragón! ¡El plan de la banda de Pilaf!
5	9 de agosto de 2015	Cap. 2 págs. 5-9, 11-14 y Original	Batalla en el planeta de Kaito. Goku contra el Dios de la Destrucción.
6	16 de agosto de 2015	Cap. 2 pág. 15, Cap. 3 págs. 1-2 y 5, y Original	No enfadéis al Dios de la Destrucción. Una fiesta de cumpleaños muy tensa.
7	23 de agosto de 2015	Cap. 3 págs. 2-7 y Original	¿Qué le has hecho a mi Bulma? ¡La ira de Vegeta estalla!
8	30 de agosto de 2015	Cap. 3 págs. 7-11, 15 y Original	La llegada de Goku. ¿Lord Bills da la última oportunidad?
9	6 de septiembre de 2015	Cap. 4 págs. 1-2 y Original	Siento la espera, Lord Bills. Nace el Super Saiyan Dios.
10	13 de septiembre de 2015	Cap. 4 págs. 3-6, 9 y Original	¡Desvélalo, Goku! ¡El poder del Super Saiyan Dios!
11	20 de septiembre de 2015	Cap. 4 págs. 5, 7, 9, 11, 14 y Original	¡Adelante, Lord Bills! Comienza la batalla de los Dioses.
12	27 de septiembre de 2015	Cap. 4 págs. 10-11, 14-15 y Original	¿El universo desaparecerá? ¡El choque entre el Dios de la Destrucción y el Super Saiyan Dios!
13	4 de octubre de 2015	Original	¡Goku supera al Super Saiyan Dios!
14	11 de octubre de 2015	Cap. 4 págs. 11-13, 15-16 y Original	¡Este es todo mi poder! ¡El final de la batalla de los dioses!
28	24 de enero de 2016	Capítulo 5	El Dios de la Destrucción del sexto universo. ¡Su nombre es Champa!
29	31 de enero de 2016	Capítulo 6 páginas 1-15 y 19	¡Se celebrará un torneo de artes marciales! El líder del equipo es incluso más fuerte que Goku.

30	7 de febrero de 2016	Capítulo 6 página 12; Capítulo 7 página 1 y Original	Los preparativos para el gran torneo. ¿Quiénes serán los dos últimos miembros?
31	14 de febrero de 2016	Capítulo 6 páginas 16-18; Capítulo 7 páginas 1-7 y Original	En busca del señor Zuno. Y la pregunta es: ¿Dónde se encuentran las Super Bolas de Dragón?
32	21 de febrero de 2016	Capítulo 7 páginas 8-19; Capítulo 8 páginas 1-5 8-11 y Original	¡Comienza el torneo! Todos se dirigen al planeta sin nombre.
33	28 de febrero de 2016	Capítulo 8 páginas 11-19; Capítulo 9; Capítulo 10 páginas 1-17 y Original	¡Sorpréndete, Universo 6! ¡Este es el Super Saiyan Son Goku!
34	13 de marzo de 2016	Capítulo 10 páginas 17-31; Capítulo 11 páginas 1-2 y Original	Piccolo contra Frost. ¡Apostándolo todo al Makankosappo!
35	20 de marzo de 2016	Capítulo 11 páginas 1-13 y Original	¡Transforma tu furia en poder! Vegeta combate sin piedad.
36	27 de marzo de 2016	Capítulo 11 páginas 13-20 y Original	Un combate inesperadamente difícil. ¡La explosión de furia de Vegeta!
37	3 de abril de 2016	Capítulo 11 páginas 20-21; Capítulo 12 páginas 1-18 y Original	¡No olvides tu orgullo de Saiyan! Vegeta contra el Saiyan del universo 6.
38	10 de abril de 2016	Capítulo 12 páginas 17-31; Capítulo 13 páginas 1-7 y Original	El guerrero más poderoso del sexto universo. ¡Hit, el asesino, entra en acción!
39	17 de abril de 2016	Capítulo 13 páginas 6-25 y Original	¿Un contraataque con salto en el tiempo mejorado? Aquí está la nueva técnica de Goku.
40	24 de abril de 2016	Capítulo 13 páginas 24-33 y Original	¡El esperado final! ¿Quién será el ganador, Beerus o Champa?
41	1 de mayo de 2016	Capítulo 13 páginas 33-38 y Original	¡Aparece, Dios de los dragones y cumple mi deseo, porfa!
42	8 de mayo de 2016	Original	Una celebración enturbiada. ¿Por fin combaten? ¡Mónaka contra Goku!
43	15 de mayo de 2016	Original	¿Goku no puede controlar su ki? ¡Qué difícil es cuidar de Pan!
44	22 de mayo de 2016	Original	El sello del planeta Potaufeu. El secreto del agua milagrosa se ha liberado.
45	29 de mayo de 2016	Original	¿Vegeta está desapareciendo? ¡El ataque del clon de Vegeta!
46	5 de junio de 2016	Capítulo 14 página 1-5 y Original	¡Goku contra el clon de Vegeta! ¿Quién vencerá?
47	12 de junio de 2016	Capítulo 14 páginas 1-15, 22-39; Capítulo 16 página 17 y Original	¡S.O.S. desde el futuro! ¡Un nuevo y oscuro enemigo aparece!

48	19 de junio de 2016	Capítulo 14 páginas 21, 37-39; Capítulo 15 páginas 1-14, 17-22 y Original	¡Esperanza, una vez más! Trunks despierta en el presente.
49	26 de junio de 2016	Capítulo 15 páginas 20-39; Capítulo 16 páginas 5-6, 14-15, 18, 22 y Original	Un mensaje del futuro. ¡La invasión de Black Goku!
50	3 de julio de 2016	Capítulo 16 páginas 23-24 y Original	¡Goku contra Black! Se cierra el camino hacia el futuro.
51	10 de julio de 2016	Capítulo 16 páginas 19-21 y Original	Sentimientos que atraviesan océanos de tiempo. Trunks y Mai.
52	17 de julio de 2016	Capítulo 15 páginas 28; Capítulo 16 páginas 18-19, 25-26 y Original	Reencuentro entre maestro y aprendiz. Son Gohan y Trunks del futuro.
53	31 de julio de 2016	Capítulo 16 página 35 y Original	¡Investigando la auténtica identidad de Black! ¡Rumbo al reino del Kaioh Shin del décimo universo!
54	7 de agosto de 2016	Capítulo 16 páginas 37-39; Capítulo 17 páginas 1-9, 24 34-35 y Original	El heredero de la sangre saiyan. ¡La determinación de Trunks!
55	21 de agosto de 2016	Capítulo 15 página 39; Capítulo 17 páginas 9-18, 34-39; Capítulo 18 páginas 1-9, 13-14, 26, 28-30 y Original	Quiero conocer a Son Goku, ¿eh? ¡La llamada de Zeno Sama!
56	28 de agosto de 2016	Original y capítulo 18, página 31-33, página 36-39 y capítulo 19 página 1-17, página 33-36, y página 38-39	La revancha contra Black Goku. ¡Aparece el Super Saiyan Rosé!
57	4 de septiembre de 2016	Capítulo 17 páginas 27-29; capítulo 18 pág 26-28, capítulo 20 pag 1, 3-29 y original	Aparece el Dios inmortal. El advenimiento de Zamas.
58	11 de septiembre de 2016	Capítulo 18 página 10-12, página 15-18	Zamas y Black. Se profundiza en el misterio de ambos.
59	25 de septiembre de 2016	Capítulo Original y capítulo 19, página 18-23 página 28-32 y 37-38	Protege al Kaioh Shin Gowas. ¡Destruye a Zamas!
60	2 de octubre de 2016	Original	Regreso al futuro. Se revela la auténtica identidad de Black Goku.
61	9 de octubre de 2016	Original y capítulo 18 página 19-23	La ambición de Zamas. ¡Se revela el terrorífico plan << Cero Mortales >>!
62	16 de octubre de 2016	Capítulo 21 pág 1-12	¡Yo protegeré el futuro! Estalla el super poder furioso de Trunks.

63	23 de octubre de 2016	capítulo 19 pag 19-21, 27-31, capítulo 21 pag 13-23, capítulo 22 pag 8-11	¡No deshonres las células saiyans! Comienza la batalla de un enfurecido Vegeta.
64	30 de octubre de 2016	Capítulo original y capítulo 22 pag 13-22, pag 29, pag 31-35, pag 41-45	¡Alabadme y adoradme! ¡El nacimiento de la fusión de Zamas!
65	6 de noviembre de 2016	Original y capítulo 23 pág. 1-18	¿El juicio final? ¡El poder definitivo del Dios supremo!
66	13 de noviembre de 2016	Original y capítulo 23 pag 19, pag 30-45, capítulo 25 pag 27-28	¡Batalla definitiva! El milagroso poder del guerrero implacable.
67	20 de noviembre de 2016	capítulo 25 pag 45, capítulo 26	Una nueva esperanza en nuestros corazones. ¡Adiós Trunks!
68	27 de noviembre de 2016	Original	¡Aparece, Shenron! ¿A quién se le concederá el deseo?
69	4 de diciembre de 2016	Original	¡Goku contra Arale! ¿Una pelea absurda destruirá la tierra?
70	11 de diciembre de 2016	Original	¡El reto de Champa! ¡Esta vez nos enfrentamos con el baseball!
71	18 de diciembre de 2016	Original	¡El fin de Goku! El enemigo infalible cumple su misión.
72	25 de diciembre de 2016	Original	¿Habrá un contraataque? ¡Una técnica invisible y fatal!
73	8 de enero de 2017	Original	¡El problema de Gohan! ¿Harán una película del Gran Saiyaman?
74	15 de enero de 2017	Original	¡Por aquellos a los que amas! ¡El insuperable Gran Saiyaman!
75	22 de enero de 2017	Original	Goku y Krilin. Entrenando como en los viejos tiempos.
76	29 de enero de 2017	Original	¡Derrótalos a todos! ¡El espíritu de lucha de Krilin ha vuelto!
77	5 de febrero de 2017	Original y Capítulo 27	¡Hagámoslo, Zeno Sama! ¡El torneo de artes marciales multiversal!
78	12 de febrero de 2017	Original y Capítulo 28 pag 1-7, pag 16-26	Surge el desconcierto entre los dioses. Los perdedores en el torneo serán eliminados.
79	19 de febrero de 2017	Original	Basil, el pateador del noveno universo contra Majin Buu, del séptimo universo.
80	26 de febrero de 2017	Original	Despierta tu espíritu de lucha: La batalla de Son Gohan.

81	5 de marzo de 2017	Original y Capítulo 29 pag 17-18	¡Bergamo, el triturador, contra Son Goku! ¿Quién es el guerrero de fuerza ilimitada?
82	19 de marzo de 2017	Capítulo 29 pag 15, pag 19-45	No te lo perdonaré, Son Goku. Toppo, el guerrero de la justicia, interviene.
83	26 de marzo de 2017	Original y Cap. 30	Buscando a los guardianes del séptimo universo. ¿Quiénes son los diez más fuertes?
84	2 de abril de 2017	Original y Cap. 31	Son Goku, el seleccionador. Convocando a Krilin y a Número 18.
85	9 de abril de 2017	Original y Cap. 30, 31	Los universos se mueven. Cada uno tiene sus planes.
86	16 de abril de 2017	Original y Cap. 31	Un combate inédito. Son Goku contra el Androide Número 17.
87	23 de abril de 2017	Original y Cap. 31	Los cazadores serán cazados. Goku y Número 17 luchan juntos.
88	30 de abril de 2017	Original	Gohan y Piccolo. Maestro y discípulo entrenan al límite.
89	7 de mayo de 2017	Original	La aparición de una bella guerrera. Misterio en el dojo de Tensian.
90	14 de mayo de 2017	Original	Un muro que tendrás que superar. Goku contra Gohan.
91	21 de mayo de 2017	Original y Cap. 30, 31, 32	¿Qué universo sobrevivirá? Los guerreros más poderosos se reúnen.
92	28 de mayo de 2017	Original y Cap. 32	Situación crítica. Nuestro equipo está incompleto.
93	4 de junio de 2017	Original y Cap. 32	Tú eres el décimo guerrero. Goku visita a Freezer.
94	11 de junio de 2017	Original	¿El regreso del gran tirano? ¿Quiénes son esos misteriosos adversarios?
95	18 de junio de 2017	Original	¡El ser más cruel! ¡Freezer pierde el control!
96	25 de junio de 2017	Original y Cap. 32, 33	La hora de la verdad. El destino del universo se decide en el reino de la nada.
97	2 de julio de 2017	Original y Cap. 33	¡Sobrevivid! Por fin comienza el torneo del poder.
98	9 de julio de 2017	Original y Cap. 34	¡Incertidumbre! La desesperación de un universo.
99	16 de julio de 2017	Original y Cap. 34	¡Muéstraselo! El auténtico poder de Krilin.
100	23 de julio de 2017	Original y Cap. 37, 38	¡Fuera de control! Despierta la guerrera salvaje.

101	30 de julio de 2017	Original y Cap. 33, 38	Los guerreros de la justicia atacan. ¡Son las tropas de orgullo!
102	6 de agosto de 2017	Original y Cap. 36	¿Estalla el poder del amor? Intervienen las guerreras mágicas del segundo universo.
103	13 de agosto de 2017	Original y Cap. 38	¡Sin piedad, Gohan! Doble duelo contra el décimo universo.
104	20 de agosto de 2017	Original y Cap. 35	¡Un combate a velocidad estratosférica! La alianza de Goku y Hit.
105	27 de agosto de 2017	Original	¡Ataque a la desesperada! El sacrificio del maestro Mutenroi.
106	3 de septiembre de 2017	Original y Cap. 34	¡Buscadle! Duelo desigual contra un atacante invisible.
107	17 de septiembre de 2017	Original y Cap. 34, 39	¡La venganza de "F"! Una lección del arte del engaño.
108	24 de septiembre de 2017	Original y Cap. 34	¡Freezer y Frost! Una amistad peligrosa.
109	8 de octubre de 2017	Original y Cap. 35	Goku se enfrenta al enemigo más poderoso. Es hora de liberar una genkidama mortal.
110	8 de octubre de 2017	Original y Cap. 35	¡El renacer de Son Goku! Un nuevo nivel se libera.
111	15 de octubre de 2017	Original y Cap. 35	¡Una feroz batalla de otra dimensión! ¡Hit contra Jiren!
112	22 de octubre de 2017	Original y Cap. 36, 37, 38	La promesa de un saiyan. ¡Vegeta y su determinación!
113	29 de octubre de 2017	Original	¡Qué emocionante! Empieza una locura de combate entre saiyans.
114	5 de noviembre de 2017	Original y Cap. 37, 38	¡Una fuera de serie! El nacimiento de la súper guerrera definitiva.
115	12 de noviembre de 2017	Original y Cap. 36	¡Goku contra Kefla! ¿El súper saiyan azul es derrotado?
116	19 de noviembre de 2017	Original y Cap. 39	¡Se intercambian las tornas! ¡La gran explosión del ultra instinto!
117	26 de noviembre de 2017	Original y Cap. 36	¡La batalla del amor! Los androides contra el segundo universo.
118	3 de diciembre de 2017	Original y Cap. 38, 39	¡Se acelera la tragedia! ¡Dos universos se desvanecen!

119	10 de diciembre de 2017	Original y Cap. 36	¿Es inabordable? Una amenaza casi fantasma.
120	17 de diciembre de 2017	Original	La estrategia de supervivencia perfecta. ¡El as del tercer universo!
121	24 de diciembre de 2017	Original y Cap. 38	¡Guerra total! El guerrero de la fusión cuádruple contra el ataque soñado del séptimo universo.
122	7 de enero de 2018	Original y Cap. 39, 40	¡El orgullo de ser el más fuerte! ¡Vegeta desafía al guerrero invencible!
123	14 de enero de 2018	Original y Cap. 39, 40	Poder total liberado en cuerpo y alma. ¡Goku y Vegeta!
124	21 de enero de 2018	Original y Cap. 39, 40, 42	Un abrumador y feroz ataque. ¡La última acometida de Gohan!
125	28 de enero de 2018	Original y Cap. 40	¡Imponente! Un nuevo dios de la destrucción llamado Toppo.
126	4 de febrero de 2018	Original y Cap. 40	Superando a un dios. ¡El sacrificio de Vegeta!
127	11 de febrero de 2018	Original y Cap. 40, 41	El muro que se aproxima. ¡La barrera de la última esperanza!
128	18 de febrero de 2018	Original y Cap. 40, 42	¡Con orgullo hasta el final! La caída de Vegeta.
129	4 de marzo de 2018	Original y Cap. 41	Todos los límites superados. ¡Ultra Instinto Dominado!
130	18 de marzo de 2018	Original y Cap. 41, 42	¡El mayor combate de todos los tiempos! La última batalla por la supervivencia.
131	25 de marzo de 2018	Original y Cap. 42 hasta la página 32	¡Un final milagroso! ¡Adiós, Goku! Hasta que nos volvamos a encontrar.

TOMOS DE SÚPER TODAVÍA NO ANIMADOS

Nº	Fecha original	Título
10	2 de agosto de 2019	El deseo de Moro
11	4 de diciembre de 2019	Gran Escape
12	3 de abril de 2020	La verdadera identidad de Merus
13	4 de agosto de 2020	Las batallas abundan
14	4 de diciembre de 2020	Son Goku, Oficial de la Patrulla Galáctica
15	2 de abril de 2021	Moro, el consumidor de mundos
16	4 de agosto de 2021	El mejor guerrero del universo
17	3 de diciembre de 2021	El poder de un Dios de la destrucción

18	4 de abril de 2022	Bardock, el padre de Goku
19	4 de agosto de 2022	El orgullo de un pueblo
20	3 de marzo de 2023	Guerra sin cuartel
21	4 de agosto de 2023	Contra el Dr. Hedo
22	4 de diciembre de 2023	El maestro y el discípulo más poderoso
23	4 de abril de 2024	¡El despertar definitivo de Son Gohan!
24	4 de abril de 2025	Un legado hacia el futuro





DRAGON BALL

d) Listado de álbumes musicales





d. Listado de álbumes musicales de Dragon Ball

BANDA SONORA DE LA SERIE DE TELEVISIÓN (Dragon Ball, Dragon Ball Z, Dragon Ball Súper) Y OVA'S POR RECOPILATORIOS

Dragon Ball: Music Collection (ドラゴンボール 音楽集, *Doragon Bōru Ongakushū*) es la banda sonora oficial de Dragon Ball lanzada por Columbia Records de Japón el 21 de abril de 1986, en vinilo y casete. Hasta la fecha, esta es la única banda sonora conocida que se ha lanzado durante la vida útil de la serie. El álbum fue reeditado a través de la serie ANIMEX 1200 de Columbia el 25 de septiembre de 2003, como su decimoquinto lanzamiento.

Título	***Dragon Ball: Music Collection***					
Artistas	**Compositor**	Takeshi Ike	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kohel Tanaka
Formato y lanzamiento	**Vinilo:** (CX-7272) 21 de abril de 1986; **Casete:** (CAY-782) 21 de abril de 1986; **CD:** (COCC-72015) 25 de septiembre de 2003					
Duración	32:25					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas		
1	*摩訶不思議アドベンチャー!* *Makafushigi Adobenchā! /Mystical Adventure!*	Hiroki Takahashi
2	*旅立ち* *Tabidachi/Setting Out*	Shunsuke Kukushi
3	*摩訶不思議アドベンチャー!* *Makafushigi Adobenchā! /Mystical Adventure! (Instrumental)*	Hiroki Takahashi
4	*セクシーギャルブルマ* *Sekushī Gyaru Buruma/Sexy Girl Bulma*	Shunsuke Kukushi

5	*ドラゴンボールの謎* *Doragon Bōru no Nazo/Mystery of the Dragon Balls*	Shunsuke Kukushi
6	*ファンキー亀仙人* *Fankī Kame-Sen'nin/Funky Kame-Sen'nin*	Shunsuke Kukushi
7	*大荒野* *Dai-Kôya/Great Wilderness*	Shunsuke Kukushi
8	*妖怪出没* *Yôkai Shutsubotsu/Phantom Apparition*	Shunsuke Kukushi
9	*野心* *Yashin/Ambition*	Shunsuke Kukushi
10	*危険がいっぱい* *Kiken ga Ippai/Danger is Everywhere*	Shunsuke Kukushi
11	*神龍出現* *Shenron Shutsugen/Shenlong Appears*	Shunsuke Kukushi
12	*ピラフとその部下* *Pirafu to Sono Buka/Pilaf and His Henchmen*	Shunsuke Kukushi
13	*野生の少年* *Yasei no Shônen/Boy of The Wild*	Shunsuke Kukushi
14	*ロマンティックあげるよ* *Romantikku Ageru Yo/I'll Give You A Romantic Night*	Ushio Hashimoto

Título	***Dragon Ball: Hit Song Collection***					
Artistas	**Compositor**	Takeshi Ike	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kohel Tanaka
Formato y lanzamiento	**Vinilo:** (CQ-7112) 21 de junio de 1986; (HMJA 140) 2021; (HMJA 198) Edición naranja 2023 ; **Casete:** (CAK-790) 21 de junio de 1986					
Duración	37:50					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas

1	*摩訶不思議アドベンチャー!* *Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure!*	Hiroki Takahashi
2	*めざせ天下一* *Mezase Tenkaichi/Aim to be the best in the world*	Hiroki Takahashi
3	*ドラゴンボール伝説* *Dragon Ball Densetsu/Dragon Ball Legend*	Hiroki Takahashi
4	*Mr.ドリームを探せ* *Mr. Dream Wo Sagase/Mr.Find your Dream*	Ushio Hashimoto

5	*青き旅人たち* *Aokitabibito Tachi/Blue Travelers*	Hiroki Takahashi
6	*不思議ワンダーランド* *Fushigi Wonderland/Misterious Wonderland*	Wonderland Gang
7	*武天老師の教え* *Mutenroshi No Oshie/Mutenroshi Teachings*	Kohei Miyauchi
8	*孫悟空ソング* *Son Goku Song*	Masako Nozawa
9	*ウルフ・ハリケーン* *Wolf Hurricane*	Toru Furuya
10	*ロマンティックあげるよ* *Romantic Ageruyo/I'll Give You A Romantic Night*	Ushio Hashimoto

Título	***Dragon Ball: Nan Demo Hyakka***					
Artistas	**Compositor**	Takeshi Ike Sunsuke Kikuchi	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kohel Tanaka Masaaki Jimbo Selichi Kyoda
Formato y lanzamiento	**Casete:** (CAK-803) 21 de noviembre de 1986					
Duración	31:30					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas

1	*風を感じて* *Kaze o Kanjite/Feel the Wind*	Wonderland Gang
2	*孫悟空ソング* *Son Goku Song*	Masako Nozawa
3	*ウルフ・ハリケーン* *Wolf Hurricane*	Toru Furuya
4	*ロマンティックあげるよ* *Romantic Ageruyo/I'll Give You A Romantic Night*	Ushio Hashimoto
5	*夢をおしえて* *Yume o Oshiete/Tell Me Your Dreams*	Ushio Hashimoto

6	レッドリボンアーミー *Reddo Ribon Āmī/Red Ribbon Army*	Wonderland Gang
7	武天老師の教え *Mutenroshi No Oshie/Mutenroshi Teachings*	Kohei Miyauchi
8	初恋は雲にのって *Hatsukoi wa Kumo ni Notte/Riding on a Cloud is My First Love*	Satoko Yamano
9	摩訶不思議アドベンチャー! *Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure!*	Hiroki Takahashi

Dragon Ball: Complete Song Collection (ドラゴンボール全曲集, *Doragon Bōru Zenkyokushū*) es el noveno álbum de Dragon Ball y el octavo que contiene únicamente canciones de la serie. A diferencia de los siete lanzamientos anteriores, es el primero que contiene todas las canciones. El álbum fue lanzado el 21 de diciembre de 1987 en CD por Columbia Records de Japón. Posteriormente fue reeditado el 1 de diciembre de 1988 en casete cerca del final de la vida útil de la serie. Sería reeditado nuevamente en CD el 21 de octubre de 1991 y el 21 de marzo de 1998.

Título	***Dragon Ball: Complete Song Collection***					
Artistas	**Compositor**	Takeshi Ike Sunsuke Kikuchi	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kohel Tanaka Masaaki Jimbo Selichi Kyoda
Formato y lanzamiento	**CD:** (30CC-2063) 21 de diciembre de 1987; (CAK-848) 1 de diciembre de 1988; (COCC-9202) 21 de octubre de 1991; (COCC-14933) 21 de marzo de 1998					
Duración	59:00					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					
Listado de pistas						
1	摩訶不思議アドベンチャー! *Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure!*			Hiroki Takahashi		

2	*ロマンティックあげるよ* *Romantic Ageruyo/I'll Give You A Romantic Night*	Ushio Hashimoto
3	*めざせ天下一* *Mezase Tenkaichi/Aim to be the best in the world*	Hiroki Takahashi
4	*ドラゴンボール伝説* *Dragon Ball Densetsu/Dragon Ball Legend*	Hiroki Takahashi
5	*Mr.ドリームを探せ* *Mr. Dream Wo Sagase/Mr.Find your Dream*	Ushio Hashimoto
6	*青き旅人たち* *Aokitabibito Tachi/Blue Travelers*	Hiroki Takahashi
7	*不思議ワンダーランド* *Fushigi Wonderland/Misterious Wonderland*	Wonderland Gang
8	*武天老師の教え* *Mutenroshi No Oshie/Mutenroshi Teachings*	Kohei Miyauchi
9	*孫悟空ソング* *Son Goku Song*	Masako Nozawa
10	*ウルフ・ハリケーン* *Wolf Hurricane*	Toru Furuya
11	*風を感じて* *Kaze o Kanjite/Feel the Wind*	Wonderland Gang
12	*夢をおしえて* *Yume o Oshiete/Tell Me Your Dreams*	Ushio Hashimoto
13	*レッドリボンアーミー* *Reddo Ribon Āmī/Red Ribbon Army*	Wonderland Gang
14	*初恋は雲にのって* *Hatsukoi wa Kumo ni Notte/Riding on a Cloud is My First Love*	Satoko Yamano
15	*燃えるハードで~レッドリボン軍をやっつけろ* *Moeru Hāto de~Reddo Ribon Gun o Yattsukero/With a Burning Heart: Defeat the Red Ribbon Army*	Wonderland Gang
16	*悟空のGOKIGENジャーニー* *Gokū no GOKIGEN Jānī/Happy Journey of Goku*	Shunsuke Kukushi

Reedición de 2003: En 2003, Columbia reeditó la Colección completa de canciones con nuevas ilustraciones con licencia y Makafushigi Adventure. pista de remezcla, lo que hace que la lista de pistas del álbum sea idéntica a la del disco uno del conjunto Great Complete Collection.

Título	***Dragon Ball: Complete Song Collection (Reed 2003)***	

Artistas	**Compositor**	Takeshi Ike Sunsuke Kikuchi	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kohel Tanaka Masaaki Jimbo Selichi Kyoda
Formato y lanzamiento	**CD:** (COCX-32381) 25 de septiembre de 2003					
Duración	63:00					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas

1	*摩訶不思議アドベンチャー!* *Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure!*	Hiroki Takahashi
2	*Mr.ドリームを探せ* *Mr. Dream Wo Sagase/Mr.Find your Dream*	Ushio Hashimoto
3	*青き旅人たち* *Aokitabibito Tachi/Blue Travelers*	Hiroki Takahashi
4	*不思議ワンダーランド* *Fushigi Wonderland/Misterious Wonderland*	Wonderland Gang
5	*武天老師の教え* *Mutenroshi No Oshie/Mutenroshi Teachings*	Kohei Miyauchi
6	*孫悟空ソング* *Son Goku Song*	Masako Nozawa
7	*ウルフ・ハリケーン* *Wolf Hurricane*	Toru Furuya
8	*風を感じて* *Kaze o Kanjite/Feel the Wind*	Wonderland Gang
9	*めざせ天下一* *Mezase Tenkaichi/Aim to be the best in the world*	Hiroki Takahashi
10	*夢をおしえて* *Yume o Oshiete/Tell Me Your Dreams*	Ushio Hashimoto
11	*レッドリボンアーミー* *Reddo Ribon Āmī/Red Ribbon Army*	Wonderland Gang
12	*初恋は雲にのって* *Hatsukoi wa Kumo ni Notte/Riding on a Cloud is My First Love*	Satoko Yamano
13	*燃えるハードで~レッドリボン軍をやっつけろ* *Moeru Hāto de~Reddo Ribon Gun o Yattsukero/With a Burning Heart: Defeat the Red Ribbon Army*	Wonderland Gang
14	*悟空のGOKIGENジャーニー* *Gokū no GOKIGEN Jānī/Happy Journey of Goku*	Shunsuke Kukushi
15	*ドラゴンボール伝説* *Dragon Ball Densetsu/Dragon Ball Legend*	Hiroki Takahashi
16	*ロマンティックあげるよ* *Romantic Ageruyo/I'll Give You A Romantic Night*	Ushio Hashimoto
17	*摩訶不思議アドベンチャー!(ニュー・リミックス・ロング・ヴァージョン)* *Makafushigi Adobenchā (Nyū Rimikkusu Rongu Vājon)/Mystical Adventure (New Remix Long Version)*	Hiroki Takahashi

Dragon Ball Z Hit Song Collection *(ドラゴンボールZ ヒット曲集, Doragon Bōru Zetto Hitto Kyokushū)* es la primera entrega de la serie de bandas sonoras. Fue lanzado el 21 de julio de 1989. Este álbum contiene los temas musicales y varias canciones con imágenes populares entre muchos fanáticos. También se incluye en esta colección la canción insertada "*Tenkaichi Gohan*" de la primera película de Dragon Ball Z, *Ora no Gohan o Kaese!!* conocida fuera de Japón como *Dead Zone*, y la canción "*Shura-Iro no Senshi*", que se escucha en el episodio *Yomigaeru Saiyan Densetsu! Goku no Roots*. La portada del álbum presenta una de las raras imágenes de Vegeta con su combinación de colores original del anime.

Título	***Dragon Ball Z Hit Song Collection***					
Artistas	**Compositor**	Chiho Kiyooka Kenichi Sudo Hinoboru Kageyama Takeshi Ike	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kenji Yamamoto Kenichi Sudo
Formato y lanzamiento	**Casette:** (CAY-923) 21 de julio de 1989; **CD:** (CC-3768) 21 de julio de 1989; **CD-R** (COR-3768) Reedición en CD-R de 21 de enero de 2002; **CD:** (COCX-33908) Reedición del 20 de septiembre de 2006					
Duración	38:39					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas

1	チャラ・ヘッチャラ *Cha-La Head-Cha-La*	Hinoboru Kageyama
2	ドラゴン・ワールドへようこそ! *Doragon Wārudo e Yōkoso!/ Welcome to the Dragon World!*	Waffle
3	ママは俥せ祈ってる	Waffle, Mayumi Shō (Chi Chi)

	Mama wa Shiawase Inotteru/ Mama is Wishing for Happiness	
4	*あいつは孫悟空* *Aitsu wa Son Gokū/ He's That Damn Son Goku*	Hironobu Kageyama & Waffle
5	*永遠の地球* *Eien no Chikyū/ Earth of Eternity*	Waffle
6	*修羅色の戦士* *Shura-Iro no Senshi/ Battle-Colors of the Warriors*	Kōji Kaya [DBZ Episodio 20]
7	*燃えろ! ドラゴン・ソルジャーズ* *Moero! Doragon Sorujāzu/ Burn, Dragon Soldiers!*	Jun'ichirō Oda
8	*トラブル・サーフィン* *Toraburu Sāfin/ Trouble Surfing*	Ushio Hashimoto
9	*天下-ゴハン* *Tenkaichi Gohan/ The World's Greatest Gohan*	Masako Nozawa (Son Gohan) [DBZ OVA 1]
10	*でてこいとびきりZENKAIパワー!* *Detekoi Tobikiri Zenkai Pawā!/ Come Out, Incredible Zenkai Power!*	MANNA [DBZ Primer Endig]

Dragon Ball Z Hit Song Collection II: Miracle Zenkai Power!! *(ドラゴンボールZ ヒット曲集II~奇蹟ZENKAIパワー!!, Doragon Bōru Zetto Hitto Kyokushū Tzū~Kiseki ZENKAI Pawā!!)* es la segunda entrega de la serie de bandas sonoras. Fue lanzado el 21 de diciembre de 1989. El título del álbum proviene de la letra que se encuentra en el tema de cierre de Dragon Ball Z "*Detekoi Tobikiri Zenkai Power*!".

Esta colección contiene principalmente colaboraciones de Hironobu Kageyama y del grupo de J-pop Broadway. El grupo había colaborado previamente con Kageyama en los segundos temas de apertura y cierre de Saint Seiya, "*Soldier Dream*" y "*Blue Dream*", respectivamente. Incluye la canción "*Fly High*" que se usó en el episodio *Gokū Pawā Zenkai!! Ginga no Hate hizo Muikakan.*

Título	***Dragon Ball Z Hit Song Collection II: Miracle Zenkai Power!!***					
Artistas	**Compositor**	Chiho Kiyooka Kenichi Sudo	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kenji Yamamoto Kenichi Sudo

		Hinoboru Kageyama Takeshi Ike				
Formato y lanzamiento	**Casette:** (CAY-940) 21 de diciembre de 1989; **CD:** (CC-4454) 21 de diciembre de 1989; **CD PIRATA** (ANG-161) Formato pirata comercializado por Taiwan en 2001; **CD:** (COCX-33909) Reedición del 20 de septiembre de 2006					
Duración	41:48					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas		
1	*チャラ・ヘッチャラ* *Cha-La Head-Cha-La*	Hinoboru Kageyama
2	*ジョーシキなんてNA★I☆SA* *Jōshiki Nante NA*I*SA/No Common Sense At All*	Hironobu Kageyama & BROADWAY
3	*大盛り悟空(ライス・ボーイ)* *Ōmori Gohan (Raisu Bōi)/ A Big Serving of the Rice Boy*	Hironobu Kageyama & BROADWAY
4	*地球(ここ)から FROM THE HOME PLANET EARTH* *Koko Kara FROM THE HOME PLANET EARTH*	Hironobu Kageyama & BROADWAY
5	*未来地図* *Mirai Chizu/Future Map*	Hironobu Kageyama & BROADWAY
6	*天下無敵のフルコース* *Tenka-Muteki no Furukōsu/A Full Course Unrivaled in the World*	Hironobu Kageyama & BROADWAY
7	*Fly High*	Hironobu Kageyama & BROADWAY
8	*All alone*	Hironobu Kageyama & BROADWAY
9	*1♥光年* *1♥Kōnen/One Heart Light-Year*	Hironobu Kageyama & BROADWAY
10	*でてこいとびきりZENKAIパワー!* *Detekoi Tobikiri Zenkai Pawā!/ Come Out, Incredible Zenkai Power!*	MANNA [DBZ Primer Endig]

Dragon Ball Z Hit Song Collection III: Space Dancing (ドラゴンボールZ ヒット曲集III~スペース・ダンシング, Doragon Bōru Zetto Hitto Kyokushū Surī~Supēsu Danshingu) es la tercera entrega de la serie de bandas sonoras. Fue lanzado el 1 de abril de 1990. El álbum alcanzaría el puesto 56 en las listas de álbumes japoneses de Oricon. El álbum contiene los temas musicales estándar de televisión y seis canciones con imágenes, con cuatro pistas interpretadas por el artista de J-pop Kuko. También se

incluyen dos canciones del segundo *The World's Strongest*, que son la canción con imagen de Gohan "*Piccolo-san Da~isuki♡*" y el tema de cierre "*Ikusa*".

Título	***Dragon Ball Z Hit Song Collection III: Space Dancing***					
Artistas	**Compositor**	Chiho Kiyooka Kenji Yamamoto Takeshi Ike	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kenji Yamamoto
Formato y lanzamiento	**Casette:** (CAY-946) 01 de abril de 1990; **CD:** (CC-4713) 01 de abril de 1990; **CD:** (COCX-33910) Reedición del 20 de septiembre de 2006					
Duración	41:04					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas		
1	チャラ・ヘッチャラ *Cha-La Head-Cha-La*	Hinoboru Kageyama
2	*Dancing in the space*	KŪKO (Waffle) & Tricky Shirai
3	*Cosmic Chinese Melody*	KŪKO (Waffle)
4	*Good night my Blue*	KŪKO (Waffle)
5	*Bad Boy*	Ushio Hashimoto
6	*嵐の前兆~無言のざわめき~* *Arashi no Zenchō ~Mugon no Zawameki~/Sign of a Storm (Silent Noise)*	Tricky Shirai
7	スペース・ダンス *Supēsu Dansu/Space Dancing*	KŪKO (Waffle)
8	*戦(I・KU・SA)* *Ikusa (I-KU-SA)/* The Battle	Hironobu Kageyama [DBZ OVA 2 ending]
9	*ピッコロさんだ~いすき♡* *Pikkoro-san Da~isuki/* I Lo~ve Mr. Piccolo♡	Masako Nozawa (Son Gohan) [DBZ OVA 2]

10	でてこいとびきりZENKAIパワー! *Detekoi Tobikiri Zenkai Pawā!/ Come Out, Incredible Zenkai Power!*	MANNA [DBZ Primer Endig]

Dragon Ball Z Hit Song Collection IV: Character Special *(ドラゴンボールZ ヒット曲集IV~キャラクターズ・スペシャル, Doragon Bōru Zetto Hitto Kyokushū Foru~Kyarakutāzu Supesharu)* es la cuarta entrega de la serie de bandas sonoras. Fue lanzado el 1 de octubre de 1990. El álbum está compuesto principalmente por canciones de personajes del elenco de Dragon Ball Z, junto con la canción "Solid State Scouter" de la banda de Jpop Tokio, escuchada en el especial de televisión de Bardock. Llegaría a alcanzar el puesto 95 en las listas de álbumes japoneses de Oricon.

Título	***Dragon Ball Z Hit Song Collection IV: Character Special***					
Artistas	**Compositor**	Chiho Kiyooka Kohel Tanaka Ikuro Fujiwara Yasunori Iwasaki Takeshi Ike	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kenji Yamamoto Ikuro Fujiwara Yasunori Iwasaki
Formato y lanzamiento	**CD:** (COCC-6830) 01 de octubre de 1990; **CD:** (COCX-33911) Reedición del 20 de septiembre de 2006					
Duración	38:15					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					
Listado de pistas						
1	チャラ・ヘッチャラ *Cha-La Head-Cha-La*			Hinoboru Kageyama		
2	ソリッドステート・スカウター *Soriddo Sutēto Sukautā/ Solid State Scouter*			Dragon Magic Orchestra, TOKIO		

		[DBZ TV Especial 1 BSO]
3	*お達者ポルカ* *O-tassha Poruka/ The Healthy Polka*	Kōhei Miyauchi (Mutenroshi) & Ichirō's Group [Tema de Mutenroshi]
4	*アサ・ヒル・ヨル・キミ・ボク* *Asa - Hiru - Yoru - Kimi – Boku/ Morning - Daytime - Night - You - Me*	Mayumi Tanaka (Krilin) [Tema de Krilin]
5	*吹けよ風 呼べよ神龍(シェンロン)!!* *Fuke Yo Kaze Yobe Yo Shenron!!/ Blow, Wind! Call Out, Shenlong!!*	Pink Dragon, Kenji Utsumi (Shen Long) [Tema de Shen Long]
6	*シャレれば命の泉わくわく!!* *Sharereba Inochi no Izumi Waku-Waku!!/ If I Tell a Joke, It's an Exciting Fountain of Life!!*	Jōji Yanami (Kaito) [Tema de Kaito]
7	*俺たちのエナジー* *Ore-tachi no Enajī/ Energy of Ours*	Hironobu Kageyama, Masako Nozawa (Son Gokū) [Tema de Son Gokū]
8	*心から濡れた二人* *Kokoro Kara Nureta Futari/ Two Heartly Soaked People*	Masako Nozawa (Son Gohan) & Mayumi Shō (Chi Chi) [Tema de Son Gohan & Chi-Chi]
9	*女の子は罪作り* *On'na no Ko wa Tsumitsukuri/ The Girl is Acting Cruelly*	Hiromi Tsuru (Bulma) [Tema de Bulma]
10	*でてこいとびきりZENKAIパワー!* *Detekoi Tobikiri Zenkai Pawā!/ Come Out, Incredible Zenkai Power!*	MANNA [DBZ Primer Endig]

Dragon Ball Z Hit Song Collection V: Journey of Light *(ドラゴンボールZ ヒット曲集V~光の旅, Doragon Bōru Zetto Hitto Kyokushū Faivu~Hikari no Tabi)* es la quinta entrega de la serie de bandas sonoras. Fue lanzado el 21 de diciembre de 1990.

Incluye remezclas del tema de apertura de Dragon Ball "*Makafushigi Adventure*" y del tema de cierre de la tercera película *The Tree of Might, "Marugoto*". También se incluye el tema de cierre del especial de Bardock TV, "*Hikari no Tabi*", que también sirve como tema principal del álbum. Como resultado, gran parte del arte de producción del álbum se compone de fotogramas congelados del especial de televisión.

Título	***Dragon Ball Z Hit Song Collection V: Hikari no Tabi***					
Artistas	**Compositor**	Chiho Kiyooka Kenji Yamamoto Takeshi Ike Sakiko Iwamuro	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kenji Yamamoto Kohel Tanaka Sakiko Iwamuro
Formato y lanzamiento	**CD:** (COCC-7094) 21 de diciembre de 1990; **CD:** (ANG-162) Reedición pirata taiwanesa de 21 de enero de 2001; (COR-7094) Reedición de 21 de enero de 2002 (COCX-33912); Reedición del 20 de septiembre de 2006					
Duración	48:37					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas

1	*光の旅(オーヴァーチュア)* *Hikari no Tabi (Ōvāchua)/ Journey of Light (Overture)*	MONOLITH
2	*摩訶不思議アドベンチャー!(ニュー・リミックス・ロング・ヴァージョン)* *Makafushigi Adobenchā! (Nyū Rimikkusu Rongu Vājon)/ Mystical Adventure! (New Remix Long Version)*	Hiroki Takahashi [Remix DB opening]
3	*ある星の詩★* *Aru Hoshi no Shi★/Poetry of a Certain Star★*	Taneri
4	*Happy Birthday*	KŪKO (Waffle)
5	*スペース・ヴァージョン* *Cha-La Head-Cha-La (Supēsu Vājon)/ Cha-La Head-Cha-La (Space Version)*	Hironobu Kageyama [Remix DBZ Primer opening]
6	*Planet to Planet*	MONOLITH
7	*金色た・ま・ご* *Kin-Iro Ta-ma-go/Gold-Colored Eggs*	Ushio Hashimoto

8	*まるごと(ニュー・リミックス・ロング・ヴァージョン)* *Marugoto (Nyū Rimikkusu Rongu Vājon)/ The Whole World (New Remix Long Version)*	Hironobu Kageyama & Ammy [Remix DBZ OVA 3 ending]
9	*蟻地獄* *Arijigoku/Doodlebug*	Shin'ichi Ishihara
10	*魂の道* *Tamashī no Michi/The Spirit Road*	Hironobu Kageyama
11	*ある星の詩★★* *Aru Hoshi no Shi ★★/Poetry of a Certain Star ★★*	Taneri
12	*光の旅* *Hikari no Tabi/Journey of Light*	Hironobu Kageyama & KŪKO (Waffle) [DBZ TV Especial 1 ending]
13	*でてこいとびきりZENKAIパワー!* *Detekoi Tobikiri Zenkai Pawā!/ Come Out, Incredible Zenkai Power!*	MANNA [DBZ Primer Endig]

Dragon Ball Z Hit Song Collection VI: BP∞ Battle Points Unlimited *(ドラゴンボールZ ヒット曲集VI~BP∞バトルポイント・アンリミテッド, Doragon Bōru Zetto Hitto Kyokushū Shi kkusu~Batoru Pointo Anrimiteddo)* es la sexta entrega de la serie de bandas sonoras. Fue lanzado el 21 de marzo de 1991. El álbum alcanzaría el puesto 71 en las listas de álbumes japoneses de Oricon.

El álbum aparece como banda sonora de la cuarta película de Dragon Ball Z, Lord Slug, debido a que contiene arte de producción más dos canciones de la película, el tema de cierre ““Ya” na Koto ni wa Genki-Dama!!". y *"Kuchibue no Kimochi"*, una vocalización de la melodía silbante de Gohan que fue interpretada originalmente por Hajime Ueshiba. La canción principal "*BP∞ Battle Points Unlimited*" es el inserto instrumental que se reprodujo en el episodio 120 titulado *Freeza wo Ittō Ryōdan!! Mō Hitori no Super Saiyan* (“Conocido como Otro Super Saiyan” En el doblaje de Funimation).

El Dragón Ondo o Marcha del Dragón es un canto y una danza. El folleto del álbum ilustraba instrucciones paso a paso en las que Gohan demostraba el baile.

Título	***Dragon Ball Z Hit Song Collection VI: Hikari no Tabi***					
Artistas	**Compositor**	Chiho Kiyooka Kenji Yamamoto Tetsuji Hayashi Takeshi Ike Yashuhiko Warita	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kenji Yamamoto
Formato y lanzamiento	**Casete:** (COTC-1517) 21 de marzo de 1991; **CD:** (COCC-7319) 21 de marzo de 1991; **CD:** (ANG-163) Reedición pirata taiwanesa de 21 de enero de 2001; (COR-7319) Reedición de 21 de febrero de 2002 (COCX-33913); Reedición del 20 de septiembre de 2006					
Duración	40:28					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas

1	チャラ・ヘッチャラ *Cha-La Head-Cha-La*	Hinoboru Kageyama
2	*BP∞バトルポイント・アンリミテッド* *OVERTURE BP∞ Batoru Pointo Anrimiteddo Overture/BP∞ Battle Point Unlimited: Overture*	MONOLITH
3	*「ヤ」なことは元気玉!!* *"Ya" na Koto ni wa Genki-Dama!!/ Give a Genki-Dama at Bad Things!!*	Hironobu Kageyama, SHINES [DBZ OVA 4 ending]
4	*マイペース* *Mai Pēsu/My Pace*	KŪKO (Waffle)
5	*マイ・My・毎日* *Mai • My • Mainichi/Mai My Every Day*	Ushio Hashimoto
6	*機械の様に...-バトリング・マシン-* *Kikai no Yō ni...--Batoringu Mashin--/Like a Machine...: Battling Machine*	Shin'ichi Ishihara
7	*BP∞バトルポイント・アンリミテッド*	MONOLITH

	BP∞ Batoru Pointo Anrimiteddo/BP∞ Battle Point Unlimited	[DBZ episodio 120]
8	*夢のかけら* *Yume no Kakera/Fragments of a Dream*	KŪKO (Waffle)
9	*ドラゴン* *ONDO Doragon Ondo/Dragon March*	Satoko Yamano & Hironobu Kageyama con el Saichoro de Namek
10	*口笛の気持ち* *Kuchibue no Kimochi/Feeling of Whistling*	Masako Nozawa (Son Gohan) [DBZ OVA 4]
11	*でてこいとびきりZENKAIパワー!* *Detekoi Tobikiri Zenkai Pawā!/ Come Out, Incredible Zenkai Power!*	MANNA [DBZ Primer Endig]

Dragon Ball Z Hit Song Collection 7: The Journey of the 7 Dragon Balls (ドラゴンボールZ ヒット曲集7~ドラゴンボールZ ヒット曲集7~ザ・ジャーニー・オブ・ザ・7ボール, Doragon Bōru Zetto Hitto Kyokushū Seban~Za Jānī obu za Seban Bōru) es la séptima entrega de la serie de bandas sonoras. Fue lanzado el 21 de marzo de 1991. Este álbum presenta un listado de pistas instrumentales que representan el viaje de cada Dragon Ball después de ser utilizadas para invocar al dragón, así como el tema de cierre de la quinta película, *Cooler's Revenge*. Llegaría a alcanzar el puesto 50 en las listas de álbumes japoneses de Oricon.

<table>
<tr><td>Título</td><td colspan="3">Dragon Ball Z Hit Song Collection VII: The Journey of the 7 Dragon Balls</td><td colspan="3">  </td></tr>
<tr><td>Artistas</td><td>Compositor</td><td>Chiho Kiyooka
Kenji Yamamoto
Takeshi Ike</td><td>Productor</td><td>Takashi Uchida</td><td>Arreglos</td><td>Kenji Yamamoto</td></tr>
<tr><td>Formato y lanzamiento</td><td colspan="6">Casete: (COTC-1517) 21 de marzo de 1991; CD: (COCC-7319) 21 de marzo de 1991; CD: (ANG-163) Reedición pirata taiwanesa de 21 de enero de 2001; (COR-7319) Reedición de 21 de febrero de 2002 (COCX-33913); Reedición del 20 de septiembre de 2006</td></tr>
</table>

Duración	52:17
Idioma	Japonés
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD

Listado de pistas

1	チャラ・ヘッチャラ *Cha-La Head-Cha-La*	Hinoboru Kageyama
2	*The Journey of the 7TH. Ball《Overture》*	MONOLITH
3	とびっきりの最強対最強 *Tobikkiri no Saikyō tai Saikyō/The Incredible Mightiest vs. Mightiest*	Hironobu Kageyama & Ammy [DBZ OVA 5 ending]
4	*The Journey of the 1ST. Ball*	MONOLITH
5	パワー・オブ・スマイル *Pawā obu Sumairu/Power of Smile*	KŪKO (Waffle)
6	*The Journey of the 2ND. Ball*	MONOLITH
7	目を閉じればカンタン *Me o Tojireba Kantan/It's Easy if you Close your Eyes*	Junko Uchida
8	*The Journey of the 3RD. Ball*	MONOLITH
9	風の様に 星の様に《パート1》 *Kaze no yō ni Hoshi no yō ni «Pāto Wan»/Like the Wind, Like the Stars «Part 1»*	CHIHO
10	風の様に 星の様に《パート2》 *Kaze no yô ni Hoshi no yô ni «Pāto Tzū»/Like the Wind, Like the Stars «Part 2»*	CHIHO
11	*The Journey of the 4TH. Ball*	MONOLITH
12	だれかさんといい天気 *Dareka-san to Ii Tenki/Somebody and Good Weather*	Ushio Hashimoto
13	*The Journey of the 5TH. Ball*	MONOLITH
14	時と光の下で *Toki to Hikari no Shita de/Beneath Time and Light*	Hironobu Kageyama & KŪKO (Waffle)
15	*The Journey of the 6TH. Ball*	MONOLITH
16	ドラゴン・マジック・カーニヴァル *Doragon Majikku Kānibaru/Dragon Magic Carnival*	Satoko Yamano
17	*The Journey of the 7TH. Ball*	MONOLITH
18	でてこいとびきりZENKAIパワー! *Detekoi Tobikiri Zenkai Pawā!/ Come Out, Incredible Zenkai Power!*	MANNA [DBZ Primer Endig]

Dragon Ball Z Hit Song Collection 8: Character Special 2 *(ドラゴンボールZ ヒット曲集8~キャラクターズ・スペシャル2, Doragon Bōru Zetto Hitto Kyokushū Etto~Kyarakutāzu Supesharu Tzu)* es la octava entrega de la serie de bandas sonoras. Fue lanzado el 21 de septiembre de 1991. Este álbum es una continuación de la cuarta entrega de la serie, titulada Character Special, que se lanzó en 1990. El álbum se compone de

canciones de personajes del elenco de Dragon Ball. Llegaría a alcanzar el puesto 76 en las listas de álbumes japoneses de Oricon.

El álbum inicialmente continúa donde termina el especial del otro personaje. Cada canción, de alguna manera, cuenta su propia historia única. "*Capsule Corp*." es simplemente Bulma haciendo comentarios aleatorios sobre lo que sea que esté haciendo. "*Ichido wa Kekkon Shitai Mambo*" presenta a Krilin cantando alegremente sobre cuánto desea casarse. "¡¡*Vegeta-sama no Oryori Jigoku*!!" marca la única canción de personaje de la serie, pero no la última, de Vegeta. Aquí, canta sobre cocinar un *Okonomiyaki* (pizza japonesa) especial mientras da "*órdenes de batalla*" a sus ingredientes que cantan de respaldo. "*Share 'reba Inochi no Izumi Waku-Waku!! 2*" es la continuación de "*Share 'reba Inochi no Izumi Waku-Waku!!*" ambos realizados por el Kaio-sama del norte. Una vez más sigue contando chistes que a él sólo le parecen divertidos. Al final de la canción sucumbió a un ataque de risa. "*Kuchibue no Kimochi Piccolo-Hen*" es una continuación de "*Kuchibue no Kimochi*", la melodía de silbido de Gohan de la cuarta película que se convirtió en una canción del personaje de Gohan en Hit 6. Esta versión está hecha desde el punto de vista de Piccolo. Como se estableció en la película cuatro, Piccolo es sensible al sonido del silbido debido a su oído agudo. Como resultado, durante la mayor parte de la canción se queja y le ruega al silbador que se detenga hasta que se da por vencido y se aleja disparado. Lo que provocó que una persona no identificada apareciera y comentara sobre el canto de los pájaros. "*I•ke•na•i Oo-La-La Magic*" presenta a Chi-Chi obligando a Gohan a participar en un dúo de karaoke entre madre e hijo, ya que sus aventuras y las de Goku han hecho que Chi-Chi se sienta excluida. Su plan es competir en el circuito de karaoke local con Gohan.

A pesar de centrarse en canciones de personajes, el álbum también incluye una canción con imagen de "*Pochi con Apple Pie*" llamada "*Omoide no Tenkaichi Budokai*". Lo cual recuerda a los budokais anteriores en los que participó Goku. También se incluye la pieza incidental "*Takkaraputo Popporunga Pupiritto Paro*" del episodio 75, *Nanatsu no Tama o Soroeshi Mono yo... Sā Aikotoba o Ie!*, que sirve como tema de invocación de Porunga.

Título	***Dragon Ball Z Hit Song Collection VIII: Character Special 2***					
Artistas	**Compositor**	Chiho Kiyooka Ikuro Fujiwara Takeshi Ike Yasunori Iwasaki	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kenji Yamamoto Ikuro Fujiwara Yasunori Iwasaki
Formato y lanzamiento	**Casete:** (COTC-1717) 21 de septiembre de 1991; **CD:** (COCC-7319) 21 de marzo de 1991; **CD:** (ANG-146) Reedición pirata taiwanesa de 21 de enero de 2001; (COR-9067) Reedición de 21 de enero de 2002 (COCX-33915); Reedición del 20 de septiembre de 2006					
Duración	36:19					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas

1	*チャラ・ヘッチャラ Cha-La Head-Cha-La*	Hinoboru Kageyama
2	*Capsule Corp.*	Hiromi Tsuru (Bulma) [Canción de Bulma]
3	*一度は結婚したいマンボ Ichido wa Kekkon Shitai Manbo/ The I-Want-to-Get-Married-For-Once Mambo*	Mayumi Tanaka (Kuririn) [Canción de Krilin]
4	*ベジータ様のお料理地獄ー「お好み焼き」の巻ー Bejīta-sama no Oryōri Jigoku!!~"Okonomiyaki" no Kan~/ Lord Vegeta's Cooking Hell!! (The "Okonomiyaki" Recipe)*	Ryō Horikawa (Vegeta) [Canción de Vegeta]
5	*想い出の天下一武道会 Omoide no Tenkaichi Budōkai/ Memories of the Tenkaichi Budokai*	POCHI & Apple Pie
6	*シャレれば命の泉わくわく!!2 Share 'reba Inochi no Izumi Waku-Waku!! Tzū/ If I Tell a Joke, It's an Exciting Fountain of Life!! 2*	Jōji Yanami (North Kaiō-sama) [Canción de Kaito -del Norte-]
7	*口笛の気持ち・ピッコロ編 Kuchibue no Kimochi • Pikkoro Hen/ The Feeling of Whistling Piccolo Edit*	Toshio Furukawa (Piccolo) [Canción de Piccolo]

8	*イ・ケ・ナ・イうららマジック I•ke•na•i Urara Majikku/ The Wrong Kind of Ooh-La-La Magic*	Masako Nozawa (Son Gokū) & Naoko Watanabe (Chi Chi) [Canción de Goku y Chi Chi]
9	*タッカラプトポッポルンガプピリットパロ Takkaraputo Popporunga Pupiritto Paro*	Heavy Duty
10	*でてこいとびきりZENKAIパワー! Detekoi Tobikiri Zenkai Pawā!/ Come Out, Incredible Zenkai Power!*	MANNA [DBZ Primer Endig]

Dragon Ball Z Hit Song Collection 8½: Special (ドラゴンボールZ ヒット曲集8½~スペシャル, Doragon Bōru Zetto Hitto Kyokushū Etto nibun-no-ichi~Supesharu), a pesar de su título, es la novena entrega de la serie de bandas sonoras. Fue lanzado el 1 de noviembre de 1991. Este álbum es uno de los dos álbumes de remezclas producidos en la serie Hit Song Collection, de ahí el ½ del número de entrega.

Título	***Dragon Ball Z Hit Song Collection 8½: Special***					
Artistas	**Compositor**	Chiho Kiyooka Takeshi Ike Kenji Yamamoto	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kenji Yamamoto
Formato y lanzamiento	**Casete:** (COTC-1784) 01 de noviembre de 1991; **CD:** (COCC-9247) 01 de noviembre de 1991; (COCX-33916); Reedición del 20 de septiembre de 2006					
Duración	46:17					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					
Listado de pistas						
1	*Overture between 8 and 9*			MONOLITH		
2	*恋のNAZONAZO*			KŪKO & Torikkii Shirai [Canción de Vegeta & Bulma]		

	Koi no NazoNazo/ The Mysteries of Love	
3	*ドラゴン・ワールドへようこそ! 《Super House Version》Doragon Wārudo e Yōkoso!/ 《Super House Version》Welcome to the Dragon World!*	Waffle
4	*《Super 磨いてみてよ Version》Bad Boy 《Super Migai te mi te yo Version》Bad Boy/ 《Super Watch-Me-Polish-Them Version》 Bad Boy*	Hashimoto Ushio
5	*《Super Adventure Version》Cha-La Head-Cha-La*	Hironobu Kageyama
6	*でてこいとびきりZENKAIパワー！ 《Super House Version》Detekoi Tobikiri Zenkai Pawā!/《Super House Version》Come Out, Incredible Zenkai Power!*	MANNA
7	*《Ultra New Edition》Kuko's Dance Medley*	KŪKO [Remix: *Mama wa shiawase inotte'ru, Dancing in the space, Cosmic Chinese Melody, Supeesu dansu, Pawaa ofu sumairu*]
8	*《Ultra New Edition》Kageyama's Power Medley*	Hironobu Kageyama [Remix: *Shura-Iro no Senshi, "Ya" na koto ni wa Genki-Dama!!, Aitsu wa Son-Goku, Tamashii no michi, Ikusa (I-Ku-Sa), Tobikkiri no saikyou tai saikyou*]
9	*素直な光 優しい視線 Sunao na Hikari Yasashī Shisen/ Soft Light, Gentle Gaze*	KŪKO

Dragon Ball Z Hit Song Collection 9: Future Shock!! *(ドラゴンボールZ ヒット曲集9~フューチャー・ショック!!, Doragon Bōru Zetto Hitto Kyokushū Nain~Fyūchā Shokku!!)*, a pesar de su título, es la décima entrega de la serie de bandas sonoras. Fue lanzado el 1 de noviembre de 1991. El álbum alcanzaría el puesto 75 en las listas de álbumes japoneses de Oricon. Se incluye la canción del episodio 139 titulada "*Mind Power...Ki...*", que se usó en el flashback de Trunks.

Título	***Dragon Ball Z Hit Song Collection IX: Future Shock!!***					
Artistas	**Compositor**	Chiho Kiyooka Takeshi Ike	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kenji Yamamoto
Formato y lanzamiento	**Casete:** (COTC-1832) 21 de diciembre de 1991; **CD:** (COCC-9400) 21 de diciembre de 1991; (SM- 109) Reedición pirata taiwanesa de 21 de diciembre de 1992; (ANG-147) Reedición pirata taiwanesa de 21 de enero de 2001; (COCX-33917); Reedición del 20 de septiembre de 2006; **CD-R** (COR-9400) Reedición de 21 de enero de 2002					
Duración	47:52					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas

1	チャラ・ヘッチャラ *Cha-La Head-Cha-La*	Hinoboru Kageyama
2	*MIND POWER... 気...* *Mind Power...Ki...*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka [DBZ Episodio 139]
3	*未来からの伝言...* *Message From Future...Mirai Kara no Dengon.../ A Message From the Future*	Satou Yuka
4	*警告...* *Warning of Danger...Keikoku.../ Warning of Danger...Warning...*	Shin'ichi Ishihara
5	*風の名前...* *Welcome Home, My Boy...Kaze no Namae.../ Welcome Home, My Boy...Name of The Wind...*	Chiho
6	*超力節...* *Super Purasu Power Ekuaruzu Melody...Chō-Ryoku-Bushi.../ Super Power Melody*	Hironobu Kageyama

7	*小指の下で...* *IT'S A SmallWorld...Koyubi no Shita de.../ It's a Small World...Beneath My Little Finger...*	Satou Yuka
8	*月の裏側...* *Sweet Lovely Midnight...Tsuki no Uragawa.../ Sweet Lovely Midnight...The Other Side of The Moon...*	Shin'ichi Ishihara
9	*白と世界と心...* *White ando World ando True...Shiro to Sekai to Kokoro/White, the World, and the Heart*	Satou Yuka
10	*でてこいとびきりZENKAIパワー!* *Detekoi Tobikiri Zenkai Pawā!/ Come Out, Incredible Zenkai Power!*	MANNA [DBZ Primer Endig]

Dragon Ball Z Hit Song Collection 10: Virtual Triangle *(ドラゴンボールZ ヒット曲集10~ヴァーチャル・トライアングル, Doragon Bōru Zetto Hitto Kyokushū Ten~Vācharu Toraianguru)*, a pesar su título, es la undécima entrega de la serie de bandas sonoras. Fue lanzado el 21 de marzo de 1992. El álbum alcanzaría el puesto 40 en las listas de álbumes japoneses de Oricon. Se incluye la canción "*Hero (Kimi ga Hero)*", que se utilizó como cierre de la película *The Return of Cooler*.

<table>
<tr><td>Título</td><td colspan="3">Dragon Ball Z Hit Song Collection X: Virtual Triangle</td><td colspan="3">  </td></tr>
<tr><td>Artistas</td><td>Compositor</td><td>Chiho Kiyooka
Kenji Yamamoto
Akihiko Hirama
Takeshi Ike</td><td>Productor</td><td>Takashi Uchida</td><td>Arreglos</td><td>Kenji Yamamoto</td></tr>
<tr><td>Formato y lanzamiento</td><td colspan="6">Casete: (COTC-1904) 21 de marzo de 1992; CD: (COCC-9743) 21 de marzo de 1992; (SM- 110) Reedición pirata taiwanesa de 21 de diciembre de 1992; (ANG-148) Reedición pirata taiwanesa de 21 de</td></tr>
</table>

	enero de 2001; (COCX-33918); Reedición del 20 de septiembre de 2006; **CD-R** (COR-9743) Reedición de 21 de febrero de 2002
Duración	48:55
Idioma	Japonés
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD

Listado de pistas		
1	チャラ・ヘッチャラ *Cha-La Head-Cha-La*	Hinoboru Kageyama
2	*Triangle 2*	MONOLITH
3	*HERO(キミがヒーロー)* *Hero (Kimi ga Hīrō)/ Hero (You're the Hero)*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka [DBZ OVA 6 Ending]
4	*そんな気分で* *Son'na Kibun de/In That Sort of Mood*	Kuko
5	*流星図書館~コメットライブラリー* *Ryūsei Toshokan~Kometto Raiburarī/Comet Library*	Hironobu Kageyama
6	*EなE E na E/Good E[nergy]*	Shinichi Ishihara & Satou Yuka
7	*Suite: Virtual Triangle*	MONOLITH
8	*Keep My Way*	Satou Yuka
9	*Ho・Ta・Lu/Firefly*	Satou Yuka
10	*Triangle 3*	MONOLITH
11	*イカしたエナジー* *Ikashita Enajī/Awesome Energy*	Kuko
12	*でてこいとびきりZENKAIパワー!* *Detekoi Tobikiri Zenkai Pawā!/ Come Out, Incredible Zenkai Power!*	MANNA [DBZ Primer Endig]

Dragon Ball Z Hit Song Collection 11: The Room of 'Mind and Time' *(ドラゴンボールZ ヒット曲集11～"精神と時"の部屋, Doragon Bōru Zetto Hitto Kyokushū Iriven: 'Seishin to Toki' no Heya)*, a pesar de su título, es la duodécima entrega de la serie de bandas sonoras. Fue lanzado el 1 de julio de 1992. El álbum alcanzaría el puesto 82 en las listas de álbumes japoneses de Oricon. Se incluye la canción "*Giri Giri—Sekai Kyokugen--*", que se utilizó como tema de cierre de la película Super Android 13.

Título	***Dragon Ball Z Hit Song Collection 11: The Room of 'Mind and Time'***					
Artistas	**Compositor**	Chiho Kiyooka Kenji Yamamoto	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kenji Yamamoto
Formato y lanzamiento	**Casete:** (COTC-2061) 01 de julio de 1992; **CD:** (COCC-10064) 01 de julio de 1992; (ANG-149) Reedición pirata taiwanesa de 21 de enero de 2001; (COCX-33919); Reedición del 20 de septiembre de 2006; **CD-R** (COR-10064) Reedición de 21 de octubre de 2001					
Duración	47:28					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas

1	チャラ・ヘッチャラ *Cha-La Head-Cha-La*	Hinoboru Kageyama
2	虫のしらせ *Mushi no Shirase/The Bug News*	MONOLITH
3	催眠バナナ *Saimin Banana/Hypnosis Banana*	Satou Yuka
4	*Brain Dance*	Satou Yuka
5	*GIRIGIRI-世界極限-* *Giri Giri—Sekai Kyokugen--/At the Brink: The Earth's Limit*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka [DBZ OVA 7 Ending]
6	ねじれたスプーン *Nejireta Supūn/Twisted Spoon*	MONOLITH
7	黄金のコンパス *Ōgon no Konpasu/Compass of Gold*	Hironobu Kageyama
8	*Voice*	Kuko
9	*X点 X Ten/X Spot*	MONOLITH

10	*アクアリウムの夜* *Akuariumu no Yoru/Aquarium of Night*	Shin'ichi Ishihara & Chiho
11	*A Top*	Chiho
12	*狂った磁石* *Kurutta Jishaku/Mad Magnets*	MONOLITH
13	*百科事典幻想曲* *Hyakkajiten Gensōkyoku/Encyclopedia Fantasy*	MONOLITH
14	*星の見た夢* *Hoshi no Mita Yume/Dream Upon a Star*	Kuko

Dragon Ball Z Hit Song Collection 12: ¡¡DBZ a Go Go!! *(ドラゴンボールZ ヒット曲集12~DBZ ア・ゴー・ゴー!!, Doragon Bōru Zetto Hitto Kyokushū Tuwaruvu~DBZ a Gō Gō!!)*, a pesar de su título, es la decimotercera entrega de la serie de bandas sonoras. Fue lanzado el 21 de septiembre de 1992.

<table>
<tr><td>Título</td><td colspan="3">Dragon Ball Z Hit Song Collection 12: ¡¡DBZ a Go Go!!</td><td colspan="3">  </td></tr>
<tr><td>Artistas</td><td>Compositor</td><td>Chiho Kiyooka
STEREOTYPE
Kazuya Daimon
Takeshi Ike</td><td>Productor</td><td>Takashi Uchida</td><td>Arreglos</td><td>Kenji Yamamoto
STEREOTYPE</td></tr>
<tr><td>Formato y lanzamiento</td><td colspan="6">Casete: (COTC-2141) 21 de septiembre de 1992; CD: (COCC-10189) 21 de septiembre de 1992; (SM-177) Reedición pirata taiwanesa de 1992; (ANG-150) Reedición pirata taiwanesa de 21 de enero de 2001; (COCX-33920); Reedición del 20 de septiembre de 2006; CD-R: (COR-10064) Reedición de 21 de octubre de 2001; Minidisc: (COYC-15) 01 de noviembre de 1992</td></tr>
<tr><td>Duración</td><td colspan="6">44:45</td></tr>
<tr><td>Idioma</td><td colspan="6">Japonés</td></tr>
<tr><td>Discográfica</td><td colspan="6">Nippon Columbia CO., LTD</td></tr>
<tr><td colspan="7">Listado de pistas</td></tr>
</table>

1	*チャラ・ヘッチャラ* *Cha-La Head-Cha-La*	Hinoboru Kageyama
2	*Please: Wish of a Lifetime!!/Please Isshō no Onegai!!*	Satou Yuka
3	*Delight to you・・・*	Kuko & Torikkii Shirai
4	*Go! Go! Go! On a Red Train* *LED TRAIN で GO!GO!GO!/Led Train de GO!GO!GO!*	Kuko
5	*SpacepeopleDBZ*	Hironobu Kageyama
6	*ローラー・スルー55* *Rōrā Surū 55/Roller-Through 55*	Satou Yuka
7	*Cool Cool ダンディ* *Cool Cool Dandi/Cool Cool Dandy*	Shin'ichi Ishihara
8	*夜明けまで突っ走れ* *Wild Dance Night《Yoake Made Tsuppashire》/Wild Dance Night 《Run At Full Speed Until Dawn》*	Hironobu Kageyama
9	*ハートブレイク・メロディ,みょうに* *Hātobureiku Merodi, Myō ni/Heartbreak Melody, For No Reason*	Kuko
10	*でてこいとびきりZENKAIパワー!* *Detekoi Tobikiri Zenkai Pawā!/ Come Out, Incredible Zenkai Power!*	MANNA [DBZ Primer Endig]

Dragon Ball Z Hit Song Collection 13: Battle & Hope *(ドラゴンボールZ ヒット曲集13~バトルス&ホープ, Doragon Bōru Zetto Hitto Kyokushū Derutēn~Batorusu ando Hōpu)*, a pesar de su título, es la decimocuarta entrega de la colección. Fue lanzado el 21 de diciembre de 1992. Se incluye la canción "*Unmei no Hi~Tamashī vs Tamashī*", que se usó en el episodio 184 para la explosión del Super Saiyan 2 de Gohan, y la canción "*Aoi Kaze no Hope*", que se usó como tema de cierre del especial de TV de Trunks.

Título	***Dragon Ball Z Hit Song Collection 13: Battle & Hope***	

Artistas	**Compositor**	Chiho Kiyooka Kenji Yamamoto Naoko Unno Takeshi Ike	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kenji Yamamoto
Formato y lanzamiento	**Casete:** (COTC-2297) 21 de diciembre de 1992; **CD:** (COCC-10538) 21 de diciembre de 1992; (SM-199) Reedición pirata taiwanesa de 1993; (ANG-164) Reedición pirata taiwanesa de 21 de enero de 2001; (COCX-33921); Reedición del 20 de septiembre de 2006; **CD-R:** (COR-10538) Reedición de 21 de febrero de 2002					
Duración	50:42					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas

1	チャラ・ヘッチャラ *Cha-La Head-Cha-La*	Hinoboru Kageyama
2	*The Sounds of Battles to Come: Scene-1*	MONOLITH
3	*Day of Destiny: Spirit vs. Spirit*	Hironobu Kageyama [DBZ Episodio 184]
4	*The Sounds of Battles to Come: Scene-2*	MONOLITH
5	*I'm a Positive Girl!!*	Satou Yuka
6	*The Sounds of Battles to Come: Scene-3*	MONOLITH
7	*夜明けの子供たち* *Yoake no Kodomo-tachi/Children of the Dawn*	Kuko
8	*The Sounds of Battles to Come: Scene-4*	MONOLITH
9	*For ever～*	Hironobu Kageyama
10	*The Sounds of Battles to Come: Scene-5*	MONOLITH
11	*挑戦状* *Chōsenjō/Challenge*	Shin'ichi Ishihara
12	*The Sounds of Battles to Come: Scene-6*	MONOLITH
13	*イジワルしないでね* *Ijiwaru Shinai De Ne.../ Don't be Unkind to it...*	Kuko
14	*The Sounds of Battles to Come: Scene-7*	MONOLITH
15	*青い風のHOPE* *Aoi Kaze no Hope/Blue Wind of Hope*	Hironobu Kageyama [DBZ Especial de TV 2Ending]
16	*Suite: The Sounds of Battles to Come*	MONOLITH

17	*でてこいとびきりZENKAIパワー!* *Detekoi Tobikiri Zenkai Pawā!/ Come Out, Incredible Zenkai Power!*	MANNA [DBZ Primer Endig]

Dragon Ball Z Hit Song Collection 14: Straight *(ドラゴンボールZ ヒット曲集14~ストレ-ト, Doragon Bōru Zetto Hitto Kyokushū Fōrutēn~Sutorēto)* a pesar de su título es la decimoquinta entrega de la serie de bandas sonoras. Fue lanzado el 21 de marzo de 1993. Se incluye la canción "*Burning Fight—Nessen - Ressen - Chōgekisen--*", que se utilizó como tema de cierre de la película *Broly: El Súper Saiyan Legendario*.

Título	***Dragon Ball Z Hit Song Collection 14: Straight***					
Artistas	**Compositor**	Chiho Kiyooka Takeshi Ike	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kenji Yamamoto
Formato y lanzamiento	**Casete:** (COTC-2381) 21 de marzo de 1993; **CD:** (COCC-10702) 21 de marzo de 1993; (ANG-165) Reedición pirata taiwanesa de 21 de enero de 2001; (COCX-33922); Reedición del 20 de septiembre de 2006					
Duración	35:58					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas

1	*チャラ・ヘッチャラ* *Cha-La Head-Cha-La*	Hinoboru Kageyama
2	*バーニング・ファイト-熱戦・烈戦・超激戦* *- Bāningu Faito—Nessen - Ressen - Chōgekisen--* */Burning Fight: a Close, Intense, Super-Fierce Battle*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka [DBZ OVA 8 Ending]
3	*水色星人* *Mizu-Iro Seinin/Water-Colored Aliens*	Kuko
4	*空めぐる冒険*	Kuko

	Sora Meguru Bōken/Adventures Surrounding the Skies	
5	*何かが...(未知の力)* *Nanika ga... (Michi no Chikara)/ Something is... (Unknown Power)*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka
6	*ラブ・ジェット* *Rabu Jetto/Love Jet*	Satou Yuka
7	*トリックスターと帰って来た未来* *Torikkusutā to Kaettekita Mirai/The Future That Came Back With the Trickster*	Satou Yuka
8	*僕は,まっすぐ道は,まっすぐ* *Boku wa, Massugu Machi wa, Massugu/I'm Straight, the Road is Straight*	Shin'ichi Ishihara
9	*マザー・ユニバース* *Mazā Yunibāsu/Mother Universe*	Satou Kuko
10	*でてこいとびきりZENKAIパワー!* *Detekoi Tobikiri Zenkai Pawā!/ Come Out, Incredible Zenkai Power!*	MANNA [DBZ Primer Endig]

Dragon Ball Z Hit Song Collection 15: Sunlight & City Lights *(ドラゴンボールZ ヒット曲集15~サンライト&シティ・ライツ, Doragon Bōru Zetto Hitto Kyokushū Fifutēn~San Raito ando Shiti Raits)*, a pesar de su título, es la decimosexta entrega de la serie de bandas sonoras. Fue lanzado el 21 de julio de 1993. Este lanzamiento tiene la distinción de ser la última entrega que incluye el primer tema de apertura y cierre. Se incluye la canción "Ginga o Koete Rising High", que sirvió de cierre de la película *Bojack Desatado.*

Título	***Dragon Ball Z Hit Song Collection 15: Sunlight & City Lights***					
Artistas	**Compositor**	Chiho Kiyooka	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kenji Yamamoto

		Kenji Yamamoto Naoko Unno Takeshi Ike				

Formato y lanzamiento	**Casete:** (COTC-2528) 21 de julio de 1993; **CD:** (COCC-10939) 21 de julio de 1993; (SM-204) Reedición pirata taiwanesa de 1994; (COCX-33923); Reedición del 20 de septiembre de 2006; **CD-R:** (COR-10939) 21 de febrero de 2002
Duración	35:58
Idioma	Japonés
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD

Listado de pistas

1	*チャラ・ヘッチャラ* *Cha-La Head-Cha-La*	Hinoboru Kageyama
2	*飛び出せ! ヒーロー* *Tobidase! Hīrō/ Fly Away, Hero!*	Kuko
3	*私の* *Magician Watashi no Magician/ Magician of Mine*	Umino Naoko
4	*星のトライアングル* *Hoshi no Toraianguru/ Triangle of Stars*	Hironobu Kageyama
5	*Sunlight & City Lights*	MONOLITH
6	*空と雨と...* *Sora to Ame to.../ The Sky, and Rain, and...*	Yuka
7	*oke ぐらい言わせろよ* *Joke-Gurai Iwasero Yo.../ Let me Tell a Joke...*	Shin'ichi Ishihara
8	*My Song For You*	Kuko
9	*銀河を超えてライジング・ハイ* *Ginga o Koete Raijingu Hai/ Surpassing the Galaxy, Rising High*	Hironobu Kageyama [DBZ OVA 9 Ending]
10	*飛び出せ! ヒーロー(reprise)* *Tobidase! Hīrō (reprise)/ Fly Away, Hero! (Reprise)*	MONOLITH
11	*でてこいとびきりZENKAIパワー!* *Detekoi Tobikiri Zenkai Pawā!/ Come Out, Incredible Zenkai Power!*	MANNA [DBZ Primer Endig]

Dragon Ball Z Hit Song Collection 16: We Gotta Power (ドラゴンボールZ ヒット曲集16~ウィ・ガッタ・パワー, Doragon Bōru Zetto Hitto Kyokushū Shikkusutēn~Wi

Gatta Pawā) a pesar de su título es decimoséptima entrega de la serie de bandas sonoras. Fue lanzado el 1 de junio de 1994. *We Gotta Power* es el segundo tema de apertura de Dragon Ball Z, reemplazando a *Cha-La Head-Cha-La* desde el episodio 200 hasta el final de la serie.

Título	***Dragon Ball Z Hit Song Collection 16: We Gotta Power***					
Artistas	**Compositor**	Keiju Ishikawa Gouji Tsuno Makoto Nagai TOM Takeshi Ike	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Keiju Ishikawa Gouji Tsuno Makoto Nagai TOM Osamu Totsuka
Formato y lanzamiento	**Casete:** (COTC-2528) 21 de julio de 1993; **CD:** (COCC-10939) 21 de julio de 1993; (SM-204) Reedición pirata taiwanesa de 1994; (COCX-33923); Reedición del 20 de septiembre de 2006; **CD-R:** (COR-10939) 21 de febrero de 2002					
Duración	40:58					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas		
1	*We Gotta Power*	Hironobu Kageyama [DBZ Segundo Opening]
2	*Hey You, Crasher*	Tom
3	*Jumpin' Jump!!*	Takase Mariko
4	*時よ止まれ~MY NAME IS FATHER~* *Toki Yo Tomare~My Name is Father/Stop, Time: My Name is Father*	Tsuno Gouji
5	*僕は魔法使い* *Boku wa Mahōtsukai/Me, I Am a Magician*	Rei

6	*Fight Oh Fighting Road*	Hironobu Kageyama
7	*ケ・セラ* *Ke Sera/Que Será*	Tom
8	*あとはSilence…* *Ato wa Silence.../ It Is Silence...Afterward*	Takase Mariko
9	*力を超えて* *Chikara o Koete/Surpass Your Power*	Rei
10	*僕達は天使だった* *Boku-tachi wa Tenshi Datta/We Were Angels*	MANNA [DBZ Segundo Ending]

Dragon Ball Z Hit Song Collection 17: Hippy Hoppy Shake!! *(ドラゴンボールZ ヒット曲集17~ヒッピー・ホッピー・シェイク!!, Doragon Bōru Zetto Hitto Kyokushū Sebantēn~Hippī Hoppī Sheiku!!)*, a pesar de su título, es la decimoctava entrega de la serie de bandas sonoras. Fue lanzado el 1 de marzo de 1995.

Título	***Dragon Ball Z Hit Song Collection 17: Hippy Hoppy Shake!!***					
Artistas	**Compositor**	Keiju Ishikawa Gouji Tsuno Makoto Nagai TOM Takeshi Ike Katsuki Maeda Yohgo Kohno Hiroaki Matsuzawa	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Keiju Ishikawa Akira Sasaki Yohgo Kohno Hiroaki Matsuzawa TOM Gouji Tsuno Osamu Totsuka
Formato y lanzamiento	**Casete:** (COTC-3197) 1 de marzo de 1995; **CD:** (COCC-12417) 1 de marzo de 1995; (COCX-33925); Reedición del 20 de septiembre de 2006;					

Duración	42:36	
Idioma	Japonés	
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD	
Listado de pistas		
1	*We Gotta Power*	Hironobu Kageyama [DBZ Segundo Opening]
2	*ジャンジャカ* *My Way Janjaka My Way/Bring It On My Way*	Hanaoka Sakichi
3	*This is Life!*	Katsumata Mikio
4	*Good-Bye Mr.Loneliness~光の彼方へ~* *Good-Bye Mr.Loneliness~Hikari no Kanata e~/Goodbye Mr. Loneliness: To the Other Side of the Light*	Katsumata Mikio
5	*魔人ブウに捧げるバラッド* *Majin Bū ni Sasageru Baraddo/A Ballad Dedicated to Majin Boo*	Tom [Tema de Majin Buu]
6	*世紀末万歳!* *Seiki-Matsu Banzai!/ Hooray for the End of the Century!*	Hironobu Kageyama
7	*Hippy Hoppy Shake!!*	Tanaka Mayumi
8	*Ossan's Dilemma*	Katsumata Mikio
9	*さらば涙よ* *Saraba Namida Yo/Goodbye, Tears!*	Hironobu Kageyama
10	*僕達は天使だった* *Boku-tachi wa Tenshi Datta/We Were Angels*	MANNA [DBZ Segundo Ending]

Dragonball Z Hit Collection 18: Praise for the Future *(ドラゴンボールZ ヒット曲集18~未来への賛歌, Doragon Bōru Zetto Hitto Kyokushū Ettotēn~Mirai e no Sanka)* a pesar de su título, es la decimonovena entrega de la serie de bandas sonoras. Fue lanzado el 21 de enero de 1996. Se incluye la canción "*Ore ga Yaranakya Dare ga Yaru*", que se utilizó como tema de cierre de la película *El Ataque del Dragón*.

Título	***Dragon Ball Z Hit Song Collection 18: Praise for the Future!!***					
Artistas	**Compositor**	Keiju Ishikawa Chiho Kiyooka Takeshi Ike Kenji Yamamoto Tetsuji Hayashi	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Keiju Ishikawa Kenji Yamamoto Osamu Totsuka
Formato y lanzamiento	**CD:** (COCC-13104) 20 de enero de 1996; (ANG-294) Edición pirata taiwanesa de 2001; (COCX-33926); Reedición del 20 de septiembre de 2006;					
Duración	43:16					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas

1	*We Gotta Power*	Hironobu Kageyama [DBZ Segundo Opening]
2	*昨日の夢、今日の光-サイレントナイト・モーニングムーン* *- Kinō no Yume, Kyō no Hikari—Sairento Naito Mōningu Mūn--/Yesterday's Dreams, Today's Light: Silent Night, Morning Moon*	Hironobu Kageyama
3	*100億のフレンズ* *100-Oku no Furenzu/10,000,000,000 Friends*	Iwanaga Masako
4	*魔人ブウの悲劇* *Majin Bū no Higeki/Tragedy of Majin Boo*	Shin'ichi Ishihara
5	*メモリーズ-奴のいない夜* *- Memorīzu—Yatsu no Inai Yoru--/Memories*	Hironobu Kageyama
6	*俺がやらなきゃ誰がやる*	Hironobu Kageyama [DBZ OVA 13 Ending]

	Ore ga Yaranakya Dare ga Yaru/If I Don't Do It, Who Will?	
7	*perfume N°18~魔性の香り~* *perfum No 18 ~Mashō no Kaori~/Perfume No. 18 (Diabolical Fragrance)*	Kuko & Yasumi [Tema de la Andriode nº18]
8	*瞳の中の地球* *Hitomi no Naka no Chikyū/An Earth Within Your Eyes*	Kuko
9	*Growin' Up いつかまた逢える日まで...* *Growin' Up Itsuka Mata Aeru Hi Made/Growin' Up: Until the Day We Can Meet Again*	Hironobu Kageyama & Kuko & Yasumi & Iwanaga Masako & Shin'ichi Ishihara
10	*僕達は天使だった* *Boku-tachi wa Tenshi Datta/We Were Angels*	MANNA [DBZ Segundo Ending]

Dragon Ball Z Hit Song Collection 18½ Special: Super Remix *(ドラゴンボールZ ヒット曲集18½ Special~SUPER REMIX, Doragon Bōru Zetto Hitto Kyokushū Ettotēn nibun-no-ichi Special~SUPER REMIX)* es la última entrega de la serie de bandas sonoras, lanzada el 20 de marzo de 1996. Al igual que su predecesor, Hit 8½, está compuesto por remixes y popurrís, pero a diferencia de 8½ no contiene canciones exclusivas.

<table>
<tr><td>Título</td><td colspan="5">Dragon Ball Z Hit Song Collection 18½ Special: Super Remix</td><td>  </td></tr>
<tr><td>Artistas</td><td>Compositor</td><td>Chiho Kiyooka Kenji Yamamoto</td><td>Productor</td><td>Takashi Uchida</td><td>Arreglos</td><td>Y.M.S.</td></tr>
<tr><td>Formato y lanzamiento</td><td colspan="6">CD: (COCC-13257) 20 de marzo de 1996; (GA-055) Edición pirata taiwanesa de 1 de junio de 1996; (ANG-295) Edición pirata taiwanesa de 2001; (COCX-33927); Reedición del 20 de septiembre de 2006; CD-R: (COR-13257) Edición en CD-R de 2002</td></tr>
</table>

Duración	55:45	
Idioma	Japonés	
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD	
Listado de pistas		
1	*Cha-La Head-Cha-La (Jungle Fever Mix)*	Hironobu Kageyama [DBZ Segundo Opening]
2	*Battle Spectacle Medley*	Hironobu Kageyama & Shin'ichi Ishihara [Remix: Mind power... Ki, Warning of danger... Keikoku, Chousenjou, Unmei no hi "tamashii vs tamashii"]
3	*For ever '96 (Piano New Version)*	Hironobu Kageyama
4	*GIRI GIRI-世界極限-~EXTREME HARD METAL MIX Giri Giri—Sekai Kyokugen--~* *Extreme Hard Metal Mix~/At The Brink: The Earth's Limit (Extreme Hard Metal Mix)*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka
5	*Please Isshō no Onegai~Acid Club Mix~/Please: Wish of a Lifetime! (Acid Club Mix)*	Satou Yuka
6	*Perfum No.18 (Dangerous Fragrance Mix)*	Kuko & Yasumi
7	*銀河を超えてライジング・ハイ~GALAXY ADVENTURE MIX~* *Ginga o Koete Raijingu Hai ~Galaxy Adventure Mix~/Surpassing the Galaxy, Rising High (Galaxy Adventure Mix)*	Hironobu Kageyama
8	*飛び出せ!ヒーロー~DREAM THEATRE MIX~* *Tobidase! Hīrō~Dream Theater Mix~/Fly Away: Hero! (Dream Theater Mix)*	Kuko
9	*光の旅'96~CLASSICAL NEW VERSION~* *Hikari no Tabi '96~Classical New Version~/Journey of light '96 (Classical New Version)*	Hironobu Kageyama & Kuko

Dragon Ball Z: Hit Song Collection Best "Never Ending Story" *(ドラゴンボールZ ヒット曲集ベスト"ネヴァー・エンディング・ストーリー", Doragon Bōru Zetto Hitto Kyokushū Besuto "Nevuā Endeingu Sutōrī")* se editó en CD de dos discos. Fue lanzado el 30 de noviembre de 1996. Este recopilatorio incluye las pistas consideradas favoritas de los fanáticos que abarcan las veinte entregas de la serie *Hit Song Collection*. La lista de canciones del primer disco se compone de pistas de ritmo rápido, mientras que la lista de canciones del segundo disco está compuesta de baladas suaves. Un tema exclusivo de esta colección es la canción "Kimi no Sora e".

Título	***Dragon Ball Z: Hit Song Collection Best "Never Ending Story"***					
Artistas	**Compositor**	Chiho Kiyooka STEREOTYPE Akihiko Hirama Kenji Yamamoto	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kenji Yamamoto STEREOTYPE Y.M.S.
Formato y lanzamiento	**CD:** (COCC-13257) 20 de marzo de 1996; (GA-055) Edición pirata taiwanesa de 1 de junio de 1996; (ANG-295) Edición pirata taiwanesa de 2001; (COCX-33927); Reedición del 20 de septiembre de 2006; **CD-R:** (COR-13257) Edición en CD-R de 2002					
Duración	55:45					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas – Disco Uno		
1	*あいつは孫悟空* *Aitsu wa Son Gokū/ He's That Damn Son Goku*	Hironobu Kageyama & Waffle
2	*Happy Birthday*	KŪKO (Waffle)
3	*パワー・オブ・スマイル* *Pawā obu Sumairu/Power of Smile*	KŪKO (Waffle)
4	*MIND POWER... 気...* *Mind Power...Ki...*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka [DBZ Episodio 139]
5	*HERO(キミがヒーロー)* *Hero (Kimi ga Hīrō)/ Hero (You're the Hero)*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka [DBZ OVA 6 Ending]
6	*Brain Dance*	Satou Yuka
7	*SpacepeopleDBZ*	Hironobu Kageyama
8	*Cool Cool ダンディ* *Cool Cool Dandi/Cool Cool Dandy*	Shin'ichi Ishihara
9	*Day of Destiny: Spirit vs. Spirit*	Hironobu Kageyama [DBZ Episodio 184]

10	*夜明けの子供たち* *Yoake no Kodomo-tachi/Children of the Dawn*	Kuko
11	*青い風のHOPE* *Aoi Kaze no Hope/Blue Wind of Hope*	Hironobu Kageyama [DBZ Especial de TV 2Ending]
12	*銀河を超えてライジング・ハイ* *Ginga o Koete Raijingu Hai/ Surpassing the Galaxy, Rising High*	Hironobu Kageyama [DBZ OVA 9 Ending]
13	*飛び出せ! ヒーロー* *Tobidase! Hīrō/ Fly Away, Hero!*	Kuko
14	*Growin' Up いつかまた逢える日まで...* *Growin' Up Itsuka Mata Aeru Hi Made/Growin' Up: Until the Day We Can Meet Again*	Hironobu Kageyama & Kuko & Yasumi & Iwanaga Masako & Shin'ichi Ishihara
15	*Cha-La Head-Cha-La (Jungle Fever Mix)*	Hironobu Kageyama [DBZ Segundo Opening]
Listado de pistas – Disco Dos		
1	*永遠の地球* *Eien no Chikyū/ Earth of Eternity*	Waffle
2	*Good night my Blue*	KŪKO (Waffle)
3	*光の旅(オーヴァーチュア)* *Hikari no Tabi (Ōvāchua)/ Journey of Light (Overture)*	MONOLITH
4	*夢のゕけら* *Yume no Kakera/Fragments of a Dream*	KŪKO (Waffle)
5	*時と光の下で* *Toki to Hikari no Shita de/Beneath Time and Light*	Hironobu Kageyama & KŪKO (Waffle)
6	*未来からの伝言...* *Message From Future...Mirai Kara no Dengon.../ A Message From the Future*	Satou Yuka
7	*白と世界と心...* *White ando World ando True...Shiro to Sekai to Kokoro/White, the World, and the Heart*	Satou Yuka
8	*Ho・Ta・Lu/Firefly*	Satou Yuka
9	*黄金のコンパス* *Ōgon no Konpasu/Compass of Gold*	Hironobu Kageyama
10	*アクアリウムの夜* *Akuariumu no Yoru/Aquarium of Night*	Shin'ichi Ishihara & Chiho
11	*星の見た夢*	Kuko

	Hoshi no Mita Yume/Dream Upon a Star	
12	*For ever～*	Hironobu Kageyama
13	*空めぐる冒険* *Sora Meguru Bōken/Adventures Surrounding the Skies*	Kuko
14	*瞳の中の地球* *Hitomi no Naka no Chikyū/An Earth Within Your Eyes*	Kuko
15	*君の空へ* *Kimi no Sora e/To Your Sky*	Hinoboru Kageyama, Shinichi Ishihara, KUKO & Friends

Dragon Ball Z Complete Song Collection *(ドラゴンボールZ コンプリート・ソングコレクション, Doragon Bōru Zetto Konpurīto Songu Korekushon)* es una caja con banda sonora en CD, lanzada en 2003. La colección se compone de cuatro volúmenes de tres discos cada uno que abarcan toda la serie *Hit Song Collection*. La colección también incluye canciones de algunas de las bandas sonoras de los videojuegos (principalmente *Ultimate Battle 22* y *Legends*) y pistas raras que antes de este lanzamiento solo estaban disponibles como pistas extra en los sencillos de 8 mm de los temas finales de las películas 10 a 13. Esta colección es muy buscada por los fanáticos de Dragon Ball que se perdieron la posibilidad de poseer los álbumes individuales de la serie *Hit Song Collection*. Sin embargo, muchos fanáticos compraron esta colección a pesar de poseer todos los álbumes de *Hit Song Collection*. La *Great Complete Collection* será un recopilatorio posterior que pretenderá reunir los temas de las dos colecciones anteriores (aunque no estén todos) para aquellos fanáticos que no pudieron hacerse con éstas. Cabe decir que muchos, sin embargo, adquirieron las tres.

Dragon Ball Z Complete Song Collection 1: Journey of Light *(ドラゴンボールZ コンプリート・ソングコレクション1~光の旅~, Doragon Bōru Zetto Konpurīto Songu Korekushon Wan~Hikari no Tabi~)* es la primera entrega de Dragon Ball Z Complete Song Collection. Fue lanzado el 18 de enero de 2003. Este conjunto abarca las bandas sonoras 1 a 5 de la serie Hit Song Collection e incluye pistas del especial 8½.

Título	***Dragon Ball Z Complete Song Collection 1: Journey of Light***					
Artistas	**Compositor**	Equipo de Compositores Hit Song Collection	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Equipo de Músicos Hit Song Collection
Formato y lanzamiento	**CD:** (COCX-32058, COCX-32059, COCX-32060) 18 de enero de 2003					
Duración	03:27:05					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas – Disco Uno

1	チャラ・ヘッチャラ *Cha-La Head-Cha-La*	Hinoboru Kageyama
2	ドラゴン・ワールドへようこそ! *Doragon Wārudo e Yōkoso!/ Welcome to the Dragon World!*	Waffle
3	ママは倖せ祈ってる *Mama wa Shiawase Inotteru/ Mama is Wishing for Happiness*	Waffle, Mayumi Shō (Chi Chi)
4	あいつは孫悟空 *Aitsu wa Son Gokū/ He's That Damn Son Goku*	Hironobu Kageyama & Waffle
5	永遠の地球 *Eien no Chikyū/ Earth of Eternity*	Waffle
6	修羅色の戦士 *Shura-Iro no Senshi/ Battle-Colors of the Warriors*	Kōji Kaya [DBZ Episodio 20]
7	燃えろ! ドラゴン・ソルジャーズ *Moero! Doragon Sorujāzu/ Burn, Dragon Soldiers!*	Jun'ichirō Oda
8	トラブル・サーフィン *Toraburu Sāfin/ Trouble Surfing*	Ushio Hashimoto

9	*天下-ゴハン* *Tenkaichi Gohan/ The World's Greatest Gohan*	Masako Nozawa (Son Gohan) [DBZ OVA 1]
10	*ジョーシキなんてNA★I☆SA* *Jōshiki Nante NA*I*SA/No Common Sense At All*	Hironobu Kageyama & BROADWAY
11	*大盛り悟空(ライス・ボーイ)* *Ōmori Gohan (Raisu Bōi)/ A Big Serving of the Rice Boy*	Hironobu Kageyama & BROADWAY
12	*地球(ここ)から FROM THE HOME PLANET EARTH* *Koko Kara FROM THE HOME PLANET EARTH*	Hironobu Kageyama & BROADWAY
13	*未来地図* *Mirai Chizu/Future Map*	Hironobu Kageyama & BROADWAY
14	*天下無敵のフルコース* *Tenka-Muteki no Furukōsu/A Full Course Unrivaled in the World*	Hironobu Kageyama & BROADWAY
15	*Fly High*	Hironobu Kageyama & BROADWAY
16	*All alone*	Hironobu Kageyama & BROADWAY
17	*1 ♥ 光年* *1 ♥ Kōnen/One Heart Light-Year*	Hironobu Kageyama & BROADWAY
Listado de pistas – Disco Dos		
1	*Dancing in the space*	KŪKO (Waffle) & Tricky Shirai
2	*Cosmic Chinese Melody*	KŪKO (Waffle)
3	*Good night my Blue*	KŪKO (Waffle)
4	*Bad Boy*	Ushio Hashimoto
5	*嵐の前兆~無言のざわめき~* *Arashi no Zenchō ~Mugon no Zawameki~/Sign of a Storm (Silent Noise)*	Tricky Shirai
6	*スペース・ダンス* *Supēsu Dansu/Space Dancing*	KŪKO (Waffle)
7	*戦(I・KU・SA)* *Ikusa (I-KU-SA)/* The Battle	Hironobu Kageyama [DBZ OVA 2 ending]
8	*ピッコロさんだ~いすき♡* *Pikkoro-san Da~isuki/* I Lo~ve Mr. Piccolo♡	Masako Nozawa (Son Gohan) [DBZ OVA 2]
9	*ソリッドステート・スカウター* *Soriddo Sutēto Sukautā/ Solid State Scouter*	Dragon Magic Orchestra, TOKIO [DBZ TV Especial 1 BSO]

10	*お達者ポルカ* *O-tassha Poruka/ The Healthy Polka*	Kōhei Miyauchi (Mutenroshi) & Ichirō's Group [Tema de Mutenroshi]
11	*アサ・ヒル・ヨル・キミ・ボク* *Asa - Hiru - Yoru - Kimi – Boku/ Morning - Daytime - Night - You - Me*	Mayumi Tanaka (Krilin) [Tema de Krilin]
12	*吹けよ風 呼べよ神龍(シェンロン)!!* *Fuke Yo Kaze Yobe Yo Shenron!!/ Blow, Wind! Call Out, Shenlong!!*	Pink Dragon, Kenji Utsumi (Shen Long) [Tema de Shen Long]
13	*シャレれば命の泉わくわく!!* *Sharereba Inochi no Izumi Waku-Waku!!/ If I Tell a Joke, It's an Exciting Fountain of Life!!*	Jōji Yanami (Kaito) [Tema de Kaito]
14	*俺たちのエナジー* *Ore-tachi no Enajī/ Energy of Ours*	Hironobu Kageyama, Masako Nozawa (Son Gokū) [Tema de Son Gokū]
15	*心から濡れた二人* *Kokoro Kara Nureta Futari/ Two Heartly Soaked People*	Masako Nozawa (Son Gohan) & Mayumi Shō (Chi Chi) [Tema de Son Gohan & Chi-Chi]
16	*女の子は罪作り* *On'na no Ko wa Tsumitsukuri/ The Girl is Acting Cruelly*	Hiromi Tsuru (Bulma) [Tema de Bulma]
17	*摩訶不思議アドベンチャー!(ニュー・リミックス・ロング・ヴァージョン)* *Makafushigi Adobenchā (Nyū Rimikkusu Rongu Vājon)/Mystical Adventure (New Remix Long Version)*	Hiroki Takahashi
Listado de pistas – Disco Tres		
1	*ある星の詩★* *Aru Hoshi no Shi★/Poetry of a Certain Star★*	Taneri
2	*Happy Birthday*	KŪKO (Waffle)
3	*スペース・ヴァージョン* *Cha-La Head-Cha-La (Supēsu Vājon)/ Cha-La Head-Cha-La (Space Version)*	Hironobu Kageyama [Remix DBZ Primer opening]
4	*金色た・ま・ご* *Kin-Iro Ta-ma-go/Gold-Colored Eggs*	Ushio Hashimoto
5	*まるごと(ニュー・リミックス・ロング・ヴァージョン)* *Marugoto (Nyū Rimikkusu Rongu Vājon)/ The Whole World (New Remix Long Version)*	Hironobu Kageyama & Ammy [Remix DBZ OVA 3 ending]
6	*蟻地獄* *Arijigoku/Doodlebug*	Shin'ichi Ishihara

7	*魂の道* *Tamashī no Michi/The Spirit Road*	Hironobu Kageyama
8	*ある星の詩★* *Aru Hoshi no Shi★/Poetry of a Certain Star★*	Taneri
9	*光の旅* *Hikari no Tabi/Journey of Light*	Hironobu Kageyama & KŪKO (Waffle) [DBZ TV Especial 1 ending]
10	*でてこいとびきりZENKAIパワー!* *Detekoi Tobikiri Zenkai Pawā!/ Come Out, Incredible Zenkai Power!*	MANNA [DBZ Primer Endig]
11	*恋のNAZONAZO* *Koi no NazoNazo/ The Mysteries of Love*	KŪKO & Torikkii Shirai [Canción de Vegeta & Bulma]
12	*ドラゴン・ワールドへようこそ!* *《Super House Version》 Doragon Wārudo e Yōkoso!/ 《Super House Version》 Welcome to the Dragon World!*	Waffle
13	*《Super 磨いてみてよ Version》 Bad Boy* *《Super Migai te mi te yo Version》 Bad Boy/ 《Super Watch-Me-Polish-Them Version》 Bad Boy*	Hashimoto Ushio
14	*《Super Adventure Version》 Cha-La Head-Cha-La*	Hironobu Kageyama
15	*《Ultra New Edition》 Kageyama's Power Medley*	Hironobu Kageyama [Remix: *Shura-Iro no Senshi, "Ya" na koto ni wa Genki-Dama!!, Aitsu wa Son-Goku, Tamashii no michi, Ikusa (I-Ku-Sa), Tobikkiri no saikyou tai saikyou*]

Dragon Ball Z Complete Song Collection 2: Incredible Mightiest vs. Mightiest (ドラゴンボールZ　コンプリート・ソングコレクション2~とびっきりの最強対最強~, Doragon Bōru Zetto Konpurīto Songu Korekushon Tzū~Tobikkiri no Saikyô tai Saikyô~) es la segunda entrega de la *Dragon Ball Z Complete Song Collection*. Fue lanzado el 21 de febrero de 2003. Este conjunto abarca las bandas sonoras 6 a 10 de la serie Hit Song Collection e incluye pistas del especial 8½, como en la anterior entrega.

Título	***Dragon Ball Z Complete Song Collection 2: Incredible Mightiest vs. Mightiest***					
Artistas	**Compositor**	Equipo de Compositores Hit Song Collection	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Equipo de Músicos Hit Song Collection
Formato y lanzamiento	**CD:** (COCX-32079, COCX-32080, COCX-32081) 21 de febrero de 2003					
Duración	03:27:35					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas – Disco Uno

1	チャラ・ヘッチャラ *Cha-La Head-Cha-La*	Hinoboru Kageyama
2	「ヤ」なことは元気玉!! *"Ya" na Koto ni wa Genki-Dama!!/ Give a Genki-Dama at Bad Things!!*	Hironobu Kageyama, SHINES [DBZ OVA 4 ending]
3	マイペース *Mai Pēsu/My Pace*	KŪKO (Waffle)
4	マイ・My・毎日 *Mai • My • Mainichi/Mai My Every Day*	Ushio Hashimoto
5	機械の様に...-バトリング・マシン- *Kikai no Yō ni...--Batoringu Mashin--/Like a Machine...: Battling Machine*	Shin'ichi Ishihara
6	夢のゖら *Yume no Kakera/Fragments of a Dream*	KŪKO (Waffle)
7	ドラゴン *ONDO Doragon Ondo/Dragon March*	Satoko Yamano & Hironobu Kageyama con el Saichoro de Namek
8	口笛の気持ち *Kuchibue no Kimochi/Feeling of Whistling*	Masako Nozawa (Son Gohan) [DBZ OVA 4]

9	*とびっきりの最強対最強* *Tobikkiri no Saikyō tai Saikyō/The Incredible Mightiest vs. Mightiest*	Hironobu Kageyama & Ammy [DBZ OVA 5 ending]
10	*パワー・オブ・スマイル* *Pawā obu Sumairu/Power of Smile*	KŪKO (Waffle)
11	*目を閉じればカンタン* *Me o Tojireba Kantan/It's Easy if you Close your Eyes*	Junko Uchida
12	*風の様に 星の様に《パート1》* *Kaze no yō ni Hoshi no yō ni «Pāto Wan»/Like the Wind, Like the Stars «Part 1»*	CHIHO
13	*風の様に 星の様に《パート2》* *Kaze no yô ni Hoshi no yô ni «Pāto Tzū»/Like the Wind, Like the Stars «Part 2»*	CHIHO
14	*だれかさんといい天気* *Dareka-san to Ii Tenki/Somebody and Good Weather*	Ushio Hashimoto
15	*時と光の下で* *Toki to Hikari no Shita de/Beneath Time and Light*	Hironobu Kageyama & KŪKO (Waffle)
16	*ドラゴン・マジック・カーニヴァル* *Doragon Majikku Kānibaru/Dragon Magic Carnival*	Satoko Yamano
Listado de pistas – Disco Dos		
1	*Capsule Corp.*	Hiromi Tsuru (Bulma) [Canción de Bulma]
2	*一度は結婚したいマンボ Ichido wa Kekkon Shitai Manbo/ The I-Want-to-Get-Married-For-Once Mambo*	Mayumi Tanaka (Kuririn) [Canción de Krilin]
3	*ベジータ様のお料理地獄ー「お好み焼き」の巻ー Bejīta-sama no Oryōri Jigoku!!~"Okonomiyaki" no Kan~/ Lord Vegeta's Cooking Hell!! (The "Okonomiyaki" Recipe)*	Ryō Horikawa (Vegeta) [Canción de Vegeta]
4	*想い出の天下一武道会 Omoide no Tenkaichi Budōkai/ Memories of the Tenkaichi Budokai*	POCHI & Apple Pie
5	*シャレれば命の泉わくわく!!2 Share 'reba Inochi no Izumi Waku-Waku!! Tzū/ If I Tell a Joke, It's an Exciting Fountain of Life!! 2*	Jōji Yanami (North Kaiō-sama) [Canción de Kaito -del Norte-]
6	*口笛の気持ち・ピッコロ編 Kuchibue no Kimochi • Pikkoro Hen/ The Feeling of Whistling Piccolo Edit*	Toshio Furukawa (Piccolo) [Canción de Piccolo]
7	*イ・ケ・ナ・イうららマジック I•ke•na•i Urara Majikku/ The Wrong Kind of Ooh-La-La Magic*	Masako Nozawa (Son Gokū) & Naoko Watanabe (Chi Chi) [Canción de Goku y Chi Chi]
8	*MIND POWER... 気...* *Mind Power...Ki...*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka [DBZ Episodio 139]

9	*未来からの伝言...* *Message From Future...Mirai Kara no Dengon.../ A Message From the Future*	Satou Yuka
10	*警告...* *Warning of Danger...Keikoku.../ Warning of Danger...Warning...*	Shin'ichi Ishihara
11	*風の名前...* *Welcome Home, My Boy...Kaze no Namae.../ Welcome Home, My Boy...Name of The Wind...*	Chiho
12	*超力節...* *Super Purasu Power Ekuaruzu Melody...Chō-Ryoku-Bushi.../ Super Power Melody*	Hironobu Kageyama
13	*小指の下で...* *IT'S A SmallWorld...Koyubi no Shita de.../ It's a Small World...Beneath My Little Finger...*	Satou Yuka
14	*月の裏側...* *Sweet Lovely Midnight...Tsuki no Uragawa.../ Sweet Lovely Midnight...The Other Side of The Moon...*	Shin'ichi Ishihara
15	*白と世界と心...* *White ando World ando True...Shiro to Sekai to Kokoro/White, the World, and the Heart*	Satou Yuka
Listado de pistas – Disco Tres		
1	*HERO(キミがヒーロー)* *Hero (Kimi ga Hīrō)/ Hero (You're the Hero)*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka [DBZ OVA 6 Ending]
2	*そんな気分で* *Son'na Kibun de/In That Sort of Mood*	Kuko
3	*流星図書館~コメットライブラリー* *Ryūsei Toshokan~Kometto Raiburarī/Comet Library*	Hironobu Kageyama
4	*EなE E na E/Good E[nergy]*	Shinichi Ishihara & Satou Yuka
5	*Keep My Way*	Satou Yuka
6	*Ho・Ta・Lu/Firefly*	Satou Yuka
7	*イカしたエナジー* *Ikashita Enajī/Awesome Energy*	Kuko
8	*でてこいとびきりZENKAIパワー! (Ultra New Edition)* *Detekoi Tobikiri Zenkai Pawā! (Ultra New Edition)/ Come Out, Incredible Zenkai Power! (Ultra New Edition)*	MANNA [DBZ Primer Endig] Ultra New Edition
9	*《Ultra New Edition》 Kuko's Dance Medley*	KŪKO

		[Remix: *Mama wa shiawase inotte'ru, Dancing in the space, Cosmic Chinese Melody, Supeesu dansu, Pawaa ofu sumairu*]
10	*素直な光 優しい視線* *Sunao na Hikari Yasashī Shisen/ Soft Light, Gentle Gaze*	KŪKO
11	*光の旅'96~CLASSICAL NEW VERSION~* *Hikari no Tabi '96~Classical New Version~/Journey of light '96 (Classical New Version)*	Hironobu Kageyama & Kuko

Dragon Ball Z Complete Song Collection 3: Fly Away, Hero! *(ドラゴンボールZ コンプリート・ソングコレクション3 ~飛び出せ! ヒーロー~, Doragon Bōru Zetto Konpurīto Songu Korekushon Surī~To bidase! Hīrō~)* es la tercera entrega de Dragon Ball Z Complete Song Collection. Fue lanzado el 21 de marzo de 2003. Este conjunto abarca las bandas sonoras 11 a 15 de la serie Hit Song Collection e incluye pistas del especial 8½, como en las anteriores entregas.

Título	***Dragon Ball Z Complete Song Collection 3: Fly Away, Hero!***					
Artistas	**Compositor**	Equipo de Compositores Hit Song Collection	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Equipo de Músicos Hit Song Collection
Formato y lanzamiento	**CD:** (COCX-32144, COCX-32145, COCX-32146) 21 de marzo de 2003					
Duración	03:24:18					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					
Listado de pistas – Disco Uno						

1	*チャラ・ヘッチャラ* *Cha-La Head-Cha-La*	Hinoboru Kageyama
2	*催眠バナナ* *Saimin Banana/Hypnosis Banana*	Satou Yuka
3	*Brain Dance*	Satou Yuka
4	*GIRIGIRI-世界極限-* *Giri Giri—Sekai Kyokugen--/At the Brink: The Earth's Limit*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka [DBZ OVA 7 Ending]
5	*黄金のコンパス* *Ōgon no Konpasu/Compass of Gold*	Hironobu Kageyama
6	*Voice*	Kuko
7	*アクアリウムの夜* *Akuariumu no Yoru/Aquarium of Night*	Shin'ichi Ishihara & Chiho
8	*A Top*	Chiho
9	*星の見た夢* *Hoshi no Mita Yume/Dream Upon a Star*	Kuko
10	*Please: Wish of a Lifetime!!/Please Isshō no Onegai!!*	Satou Yuka
11	*Delight to you・・・*	Kuko & Torikkii Shirai
12	*Go! Go! Go! On a Red Train* *LED TRAIN で GO!GO!GO!/Led Train de GO!GO!GO!*	Kuko
13	*SpacepeopleDBZ*	Hironobu Kageyama
14	*ローラー・スルー55* *Rōrā Surū 55/Roller-Through 55*	Satou Yuka
15	*Cool Cool ダンディ* *Cool Cool Dandi/Cool Cool Dandy*	Shin'ichi Ishihara
16	*夜明けまで突っ走れ* *Wild Dance Night《Yoake Made Tsuppashire》/Wild Dance Night《Run At Full Speed Until Dawn》*	Hironobu Kageyama
Listado de pistas – Disco Dos		
1	*ハートブレイク・メロディ,みょうに* *Hātobureiku Merodi, Myō ni/Heartbreak Melody, For No Reason*	Kuko
2	*でてこいとびきりZENKAIパワー！* *《Super House Version》Detekoi Tobikiri Zenkai Pawā!/《Super House Version》Come Out, Incredible Zenkai Power!*	MANNA
3	*Day of Destiny: Spirit vs. Spirit*	Hironobu Kageyama

		[DBZ Episodio 184]
4	*I'm a Positive Girl!!*	Satou Yuka
5	*夜明けの子供たち* *Yoake no Kodomo-tachi/Children of the Dawn*	Kuko
6	*For ever～*	Hironobu Kageyama
7	*挑戦状* *Chōsenjō/Challenge*	Shin'ichi Ishihara
8	*イジワルしないでね* *Ijiwaru Shinai De Ne.../ Don't be Unkind to it...*	Kuko
9	*青い風のHOPE* *Aoi Kaze no Hope/Blue Wind of Hope*	Hironobu Kageyama [DBZ Especial de TV 2Ending]
10	*バーニング・ファイト-熱戦・烈戦・超激戦* *- Bāningu Faito—Nessen - Ressen - Chōgekisen--* */Burning Fight: a Close, Intense, Super-Fierce Battle*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka [DBZ OVA 8 Ending]
11	*水色星人* *Mizu-Iro Seinin/Water-Colored Aliens*	Kuko
12	*空めぐる冒険* *Sora Meguru Bōken/Adventures Surrounding the Skies*	Kuko
13	*何かが...(未知の力)* *Nanika ga... (Michi no Chikara)/ Something is... (Unknown Power)*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka
14	*ラブ・ジェット* *Rabu Jetto/Love Jet*	Satou Yuka
15	*トリックスターと帰って来た未来* *Torikkusutā to Kaettekita Mirai/The Future That Came Back With the Trickster*	Satou Yuka
16	*僕は,まっすぐ道は,まっすぐ* *Boku wa, Massugu Machi wa, Massugu/I'm Straight, the Road is Straight*	Shin'ichi Ishihara
17	*マザー・ユニバース* *Mazā Yunibāsu/Mother Universe*	Satou Kuko
Listado de pistas – Disco Tres		
1	*飛び出せ! ヒーロー* *Tobidase! Hīrō/ Fly Away, Hero!*	Kuko
2	*私の* *Magician Watashi no Magician/ Magician of Mine*	Umino Naoko
3	*星のトライアングル* *Hoshi no Toraianguru/ Triangle of Stars*	Hironobu Kageyama

4	*空と雨と…* *Sora to Ame to.../ The Sky, and Rain, and...*	Yuka
5	*oke ぐらい言わせろよ* *Joke-Gurai Iwasero Yo.../ Let me Tell a Joke...*	Shin'ichi Ishihara
6	*My Song For You*	Kuko
7	*銀河を超えてライジング・ハイ* *Ginga o Koete Raijingu Hai/ Surpassing the Galaxy, Rising High*	Hironobu Kageyama [DBZ OVA 9 Ending]
8	*飛び出せ! ヒーロー(reprise)* *Tobidase! Hīrō (reprise)/ Fly Away, Hero! (Reprise)*	MONOLITH
9	*でてこいとびきりZENKAIパワー!* *Detekoi Tobikiri Zenkai Pawā!/ Come Out, Incredible Zenkai Power!*	MANNA [DBZ Primer Endig]
10	*Cha-La Head-Cha-La (Jungle Fever Mix)*	Hironobu Kageyama [DBZ Segundo Opening]
11	*For ever '96 (Piano New Version)*	Hironobu Kageyama
12	*GIRI GIRI-世界極限-~EXTREME HARD METAL MIX Giri Giri—Sekai Kyokugen--~* *Extreme Hard Metal Mix~/At The Brink: The Earth's Limit (Extreme Hard Metal Mix)*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka
13	*Please Isshō no Onegai~Acid Club Mix~/Please: Wish of a Lifetime! (Acid Club Mix)*	Satou Yuka
14	*perfume N° 18~魔性の香り~* *perfum No 18 ~Mashō no Kaori~/Perfume No. 18 (Diabolical Fragrance)*	Kuko & Yasumi [Tema de la Andriode nº18]
15	*銀河を超えてライジング・ハイ~GALAXY ADVENTURE MIX~* *Ginga o Koete Raijingu Hai ~Galaxy Adventure Mix~/Surpassing the Galaxy, Rising High (Galaxy Adventure Mix)*	Hironobu Kageyama
16	*飛び出せ! ヒーロー~DREAM THEATRE MIX~* *Tobidase! Hīrō~Dream Theater Mix~/Fly Away: Hero! (Dream Theater Mix)*	Kuko

Dragon Ball Z Complete Song Collection 4: Promise of Eternity (ドラゴンボールZ コンプリート・ソング・コレクション4~永遠の約束~, Doragon Bōru Zetto Konpurīto Songu Kor ekushon Foru~Eien no Yakusoku~) es la última entrega de los cuatro recopilatorios del mismo nombre. Fue lanzado el 23 de abril de 2003. Este conjunto abarca las bandas sonoras 16 a 18½ de la serie *Hit Song Collection* e incluye pistas vocales

de las bandas sonoras de los videojuegos de PlayStation y las pistas extra que hasta ahora solo estaban disponibles en los sencillos en CD de 8 mm del tema de cierre de las películas DBZ 10-13, además de tres canciones relacionadas de *Akira Toriyama: The World*. Estas singularidades hacen que este volumen sea muy buscado por gran número de coleccionistas.

Título	***Dragon Ball Z Complete Song Collection 4: Promise of Eternity***					
Artistas	**Compositor**	Equipo de Compositores Hit Song Collection	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Equipo de Músicos Hit Song Collection
Formato y lanzamiento	**CD:** (COCX-32153, COCX-32154, COCX-32155) 23 de julio de 2003					
Duración	03:26:03					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					
Listado de pistas – Disco Uno						
1	*We Gotta Power*			Hironobu Kageyama [DBZ Segundo Opening]		
2	*Hey You, Crasher*			Tom		
3	*Jumpin' Jump!!*			Takase Mariko		
4	*時よ止まれ~MY NAME IS FATHER~* *Toki Yo Tomare~My Name is Father/Stop, Time: My Name is Father*			Tsuno Gouji		
5	*僕は魔法使い* *Boku wa Mahōtsukai/Me, I Am a Magician*			Rei		
6	*Fight Oh Fighting Road*			Hironobu Kageyama		
7	*ケ・セラ* *Ke Sera/Que Será*			Tom		

8	*あとはSilence…* *Ato wa Silence.../ It Is Silence...Afterward*	Takase Mariko
9	*力を超えて* *Chikara o Koete/Surpass Your Power*	Rei
10	*ジャンジャカ* *My Way Janjaka My Way/Bring It On My Way*	Hanaoka Sakichi
11	*This is Life!*	Katsumata Mikio
12	*Good-Bye Mr.Loneliness~光の彼方へ~* *Good-Bye Mr.Loneliness~Hikari no Kanata e~/Goodbye Mr. Loneliness: To the Other Side of the Light*	Katsumata Mikio
13	*魔人ブウに捧げるバラッド* *Majin Bū ni Sasageru Baraddo/A Ballad Dedicated to Majin Boo*	Tom [Tema de Majin Buu]
14	*世紀末万歳!* *Seiki-Matsu Banzai!/ Hooray for the End of the Century!*	Hironobu Kageyama
15	*Hippy Hoppy Shake!!*	Tanaka Mayumi
16	*Ossan's Dilemma*	Katsumata Mikio
17	*さらば涙よ* *Saraba Namida Yo/Goodbye, Tears!*	Hironobu Kageyama
Listado de pistas – Disco Dos		
1	*昨日の夢、今日の光-サイレントナイト・モーニングムーン* *- Kinō no Yume, Kyō no Hikari—Sairento Naito Mōningu Mūn--/Yesterday's Dreams, Today's Light: Silent Night, Morning Moon*	Hironobu Kageyama
2	*100億のフレンズ* *100-Oku no Furenzu/10,000,000,000 Friends*	Iwanaga Masako
3	*魔人ブウの悲劇* *Majin Bū no Higeki/Tragedy of Majin Boo*	Shin'ichi Ishihara
4	*メモリーズ-奴のいない夜* *- Memorīzu—Yatsu no Inai Yoru--/*	Hironobu Kageyama
5	*perfume N°18~魔性の香り~* *perfum No 18 ~Mashō no Kaori~/Perfume No. 18 (Diabolical Fragrance)*	Kuko & Yasumi [Tema de la Andriode nº18]
6	*瞳の中の地球*	Kuko

	Hitomi no Naka no Chikyū/An Earth Within Your Eyes	
7	*Growin' Up いつかまた逢える日まで...* *Growin' Up Itsuka Mata Aeru Hi Made/Growin' Up: Until the Day We Can Meet Again*	Hironobu Kageyama & Kuko & Yasumi & Iwanaga Masako & Shin'ichi Ishihara
8	***僕達は天使だった*** *Boku-tachi wa Tenshi Datta/We Were Angels*	MANNA [DBZ Segundo Ending]
9	*プラス・アルファ(+α)* *Purasu Arufa (+α)/Plus Alpha*	Kageyama Hironobu & Ammy
10	*ここにおいでよ* *Koko ni Oide Yo/Come On Over Here!*	Ishihara Shin'ichi
11	*自然の合図* *Shizen no AizuSigns of Nature*	Kuko
12	*まるごと* *Marugoto/The Whole World*	Kageyama Hironobu & Ammy [DBZ OVA 3 Ending]
13	*Battle Spectacle Medley*	Kageyama Hironobu & Ishihara Shin'ichi & Yuka [Remix: Mind power... Ki, Warning of danger... Keikoku, Chousenjou, Unmei no hi "tamashii vs tamashii"]
Listado de pistas – Disco Tres		
1	*奇蹟のビッグ・ファイト* *Kiseki no Biggu Faito/Big Fight of Miracals*	Kageyama Hironobu [DBZ OVA 10 Ending]
2	*ドラゴンボールの伝説* *Doragonbōru no Densetsu/Dragon Ball of Legend*	Ooya Susumu
3	*ドラゴンパワー∞(むげんだい)* *Doragon Pawā ∞ (Mugendai)/Dragon Power ∞ (Infinity)*	Kageyama Hironobu [DBZ OVA 11 Ending]
4	*小さな戦士(悟天とトランクスのテーマ)* *Chīsa na Senshi (Goten to Torankusu no Tēma)/The Young Warriors (Theme of Goten and Trunks)*	Ooya Susumu
5	*最強のフュージョン* *Saikyô no Fyūjon/Mightiest of Fusion*	Kageyama Hironobu [DBZ OVA 12 Ending]
6	*愛はバラードのように(ベジータのテーマ)* *Ai wa Barādo no Yô ni (Bejīta no Tēma)/Love is Like a Ballad (Theme of Vegeta)*	Ooya Susumu
7	*俺がやらなきゃ誰がやる*	Kageyama Hironobu [DBZ OVA 13 Ending]

	Ore ga Yaranakya Dare ga Yaru/If I Don't Do It, Who Will?	
8	*勇者の笛(タピオンのテーマ)* *Yūsha no Fue (Tapion no Tēma)/Ocarina of The Brave Man (Theme of Tapion)*	Ooya Susumu
9	*永遠の約束(デュエット・ヴァージョン)* *Eien no Yakusoku (Dyuetto Vājon)/Promise of Eternity: (Duet Version)*	Kageyama Hironobu & Kuko
10	*光の Willpower (ヴォーカル・ヴァージョン)* *Hikari no WILL POWER (Vōkaru Vājon)/Light of Willpower (Vocal Version)*	Hironobu Kageyama
11	*涙みたいな雨が降る* *Namida-Mitai na Ame ga Furu/The Rain That's Falling Looks Like Tears*	Kuko
12	*灼熱のファイティング(ヴォーカル・ヴァージョン)* *Endingu Tēma~Shakunetsu no Faitingu(Vōkaru Vājon)/Ending Theme: Red-Hot Fighting (Vocal Version)*	Hironobu Kageyama
13	*まひるの闇(ヴォーカル・ヴァージョン)* *Mahiru no Yami (Vōkaru Vājon)/Darkness of Midday (Vocal Version)*	Ishihara Shin'ichi
14	*Sign ~兆~(ヴォーカル・ヴァージョン)* *SIGN ~Chô~ (Vōkaru Vājon)/Sign: An Omen (Vocal Version)*	Hironobu Kageyama
15	*Fire of Black~黒い炎~(ヴォーカル・ヴァージョン)* *Fire of Black~Kuroi Honō~ (Vōkaru Vājon)/Fire of Black: Black Flame (Vocal Version)*	Ishihara Shin'ichi
16	*Never Ending, Never Give Up (ヴォーカル・ヴァージョン)* *Never Ending, Never Give Up (Vōkaru Vājon)/Never Ending, Never Give Up (Vocal Version)*	Hironobu Kageyama
17	***君の空へ*** *Kimi no Sora e/To Your Sky*	Kageyama Hironobu, Ishihara Shin'ichi, Kuko & Friends

Dragon Ball & Dragon Ball Z: Great Complete Collection (ドラゴンボール& ドラゴンボールZ 大全集, Doragon Bōru ando Doragon Bōru Zetto Daizenshū) es un conjunto de bandas sonoras en CD de cinco discos de Dragon Ball y Dragon Ball Z. Fue lanzado por Columbia el 1 de abril. 1994, sólo en Japón.

Título	***Dragon Ball & Dragon Ball Z: Great Complete Collection (Daizenshuu)***					
Artistas	**Compositor**	Takeshi Ike Shunsuke Kikuchi Chiho Kiyooka Yasunori Iwasaki Keiju Ishikawa	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kohei Tanaka Seiichi Kyoda Masaaki Jinbo Kenji Yamamoto Shunsuke Kikuchi Yasunori Iwasaki Keiju Ishikawa Osamu Totsuka
Formato y lanzamiento	**CD:** (COCC-11547, COCC-11548, COCC-11549, COCC-11550, COCC-11551) 01 de abril de 1994; (SM-259-63) Edición pirata taiwanesa de 1994; (GGG-161-5) Reedición pirata taiwanesa de 1999					
Duración	05:56:19					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas – Disco Uno		
1	*摩訶不思議アドベンチャー!* *Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure!*	Hiroki Takahashi
2	*Mr.ドリームを探せ* *Mr. Dream Wo Sagase/Mr.Find your Dream*	Ushio Hashimoto
3	*青き旅人たち* *Aokitabibito Tachi/Blue Travelers*	Hiroki Takahashi
4	*不思議ワンダーランド* *Fushigi Wonderland/Misterious Wonderland*	Wonderland Gang
5	*武天老師の教え* *Mutenroshi No Oshie/Mutenroshi Teachings*	Kohei Miyauchi
6	*孫悟空ソング*	Masako Nozawa

	Son Goku Song	
7	*ウルフ・ハリケーン* *Wolf Hurricane*	Toru Furuya
8	*風を感じて* *Kaze o Kanjite/Feel the Wind*	Wonderland Gang
9	*めざせ天下一* *Mezase Tenkaichi/Aim to be the best in the world*	Hiroki Takahashi
10	*夢をおしえて* *Yume o Oshiete/Tell Me Your Dreams*	Ushio Hashimoto
11	*レッドリボンアーミー* *Reddo Ribon Āmī/Red Ribbon Army*	Wonderland Gang
12	*初恋は雲にのって* *Hatsukoi wa Kumo ni Notte/Riding on a Cloud is My First Love*	Satoko Yamano
13	*燃えるハードで~レッドリボン軍をやっつけろ* *Moeru Hāto de~Reddo Ribon Gun o Yattsukero/With a Burning Heart: Defeat the Red Ribbon Army*	Wonderland Gang
14	*悟空のGOKIGENジャーニー* *Gokū no GOKIGEN Jānī/Happy Journey of Goku*	Shunsuke Kukushi
15	*ドラゴンボール伝説* *Dragon Ball Densetsu/Dragon Ball Legend*	Hiroki Takahashi
16	*ロマンティックあげるよ* *Romantikku Ageru Yo/I'll Give You A Romantic Night*	Ushio Hashimoto
17	*摩訶不思議アドベンチャー!(ニュー・リミックス・ロング・ヴァージョン)* *Makafushigi Adobenchā (Nyū Rimikkusu Rongu Vājon)/Mystical Adventure (New Remix Long Version)*	Hiroki Takahashi
Listado de pistas – Disco Dos		
1	*魔訶不思議アドベンチャー! (TVサイズ)* *Makafushigi Adobenchā! (TV Saizu) /Mystical Adventure! (TV Size)*	Hiroki Takahashi
2	*旅立ち* *Tabidachi/Setting Out*	Shunsuke Kukushi
3	*摩訶不思議アドベンチャー!* *Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure! (Instrumental)*	Hiroki Takahashi
4	*セクシーギャルブルマ* *Sekushī Gyaru Buruma/Sexy Girl Bulma*	Shunsuke Kukushi
5	*ドラゴンボールの謎* *Doragon Bōru no Nazo/Mystery of the Dragon Balls*	Shunsuke Kukushi

6	ファンキー亀仙人 *Fankī Kame-Sen'nin/Funky Kame-Sen'nin*	Shunsuke Kukushi
7	大荒野 *Dai-Kôya/Great Wilderness*	Shunsuke Kukushi
8	妖怪出没 *Yôkai Shutsubotsu/Phantom Apparition*	Shunsuke Kukushi
9	野心 *Yashin/Ambition*	Shunsuke Kukushi
10	危険がいっぱい *Kiken ga Ippai/Danger is Everywhere*	Shunsuke Kukushi
11	神龍出現 *Shenron Shutsugen/Shenlong Appears*	Shunsuke Kukushi
12	ピラフとその部下 *Pirafu to Sono Buka/Pilaf and His Henchmen*	Shunsuke Kukushi
13	野生の少年 *Yasei no Shônen/Boy of The Wild*	Shunsuke Kukushi
14	亀仙流のきびしい修業 *Kame-Sen Ryô no Kibishi Shūgyô/Strict Training School of Kame-Sen*	DB BSO, entrenamiento de Son Goku y Krilin
15	第二十一回天下一武道会 *Dai-Nijūikkai Tenkaichi Budôkai/The 21st Tenkaichi Budôkai*	DB BSO, 21 Tenkaichi Budokai
16	赤いリボン *Akai Ribon/Red Ribbon*	DB BSO, Red Ribbon Saga
17	光るブルーの眼 *Hikaru Burū no Me/Shining Eyes of Blue*	DB BSO, Red Ribbon Saga
18	殺し屋"桃白白" *Koroshiya "Tao Paipai"/The Assassin "Tao Pai-Pai"*	DB BSO, Red Ribbon Saga
19	カリン塔のカリン様 *Karin-Tô no Karin-sama/Master Karin of Karin Tower*	DB BSO, entrenamiento de Son Goku y Krilin
20	第二十二回天下一武道会 *Dai-Nijūni-Kai Tenkaichi Budôkai/The 22nd Tenkaichi Budôkai*	DB BSO, 22 Tenkaichi Budokai
21	ピッコロ大魔王の恐怖	DB BSO, Piccolo Daimao Saga

	Pikkoro-Daimaô no Kyôfu/The Terror of Piccolo-Daimaô	
22	*亀仙人最後の魔封波* *Kame-Sen'nin Saigo no Mafūba/Kame-Sen'nin's Final Mafuba*	DB BSO, Piccolo Daimao Saga
23	*孫悟空の逆襲* *Son Gokū no Gyakushū/Counterattack of Son Goku*	DB BSO, Piccolo Daimao Saga
24	*波乱の天下一武道会* *Haran no Tenkaichi Budôkai/The Tumultuous Tenkaichi Budôkai*	DB BSO, 23 Tenkaichi Budokai
25	*因縁の対決! 悟空とピッコロ* *In'nen no Taiketsu! Gokū to Pikkoro/The Fateful Confrontation! Goku and Piccolo*	DB BSO, 23 Tenkaichi Budokai
26	*ドラゴンボールの贈り物* *Doragon Bōru no Okurimono/Gift of The Dragon Balls*	DB BSO, 23 Tenkaichi Budokai
27	*ロマンティックあげるよ (TVサイズ)* *Romantikku Ageru Yo (TV Saizu) /I'll Give You A Romantic Night (TV Size)*	Ushio Hashimoto
Listado de pistas – Disco Tres		
1	*チャラ・ヘッチャラ* *Cha-La Head-Cha-La*	Hinoboru Kageyama
2	***あいつは孫悟空*** *Aitsu wa Son Gokū/ He's That Damn Son Goku*	Hironobu Kageyama & Waffle
3	***燃えろ! ドラゴン・ソルジャーズ*** *Moero! Doragon Sorujāzu/ Burn, Dragon Soldiers!*	Jun'ichirō Oda
4	***天下-ゴハン*** *Tenkaichi Gohan/ The World's Greatest Gohan*	Masako Nozawa (Son Gohan) [DBZ OVA 1]
5	***ピッコロさんだ~いすき♡*** *Pikkoro-san Da~isuki/* I Lo~ve Mr. Piccolo♡	Masako Nozawa (Son Gohan) [DBZ OVA 2]
6	***戦(I・KU・SA)*** *Ikusa (I-KU-SA)/* The Battle	Hironobu Kageyama [DBZ OVA 2 ending]
7	*まるごと* *Marugoto/The Whole World*	Kageyama Hironobu & Ammy [DBZ OVA 3 Ending]
8	***ソリッドステート・スカウター*** *Soriddo Sutēto Sukautā/ Solid State Scouter*	Dragon Magic Orchestra, TOKIO [DBZ TV Especial 1 BSO]
9	***光の旅***	Hironobu Kageyama & KŪKO (Waffle)

	Hikari no Tabi/Journey of Light	[DBZ TV Especial 1 ending]
10	*「ヤ」なことは元気玉!!* *"Ya" na Koto ni wa Genki-Dama!!/ Give a Genki-Dama at Bad Things!!*	Hironobu Kageyama, SHINES [DBZ OVA 4 ending]
11	*とびっきりの最強対最強* *Tobikkiri no Saikyō tai Saikyō/The Incredible Mightiest vs. Mightiest*	Hironobu Kageyama & Ammy [DBZ OVA 5 ending]
12	*HERO(キミがヒーロー)* *Hero (Kimi ga Hīrō)/ Hero (You're the Hero)*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka [DBZ OVA 6 Ending]
13	*GIRIGIRI-世界極限-* *Giri Giri—Sekai Kyokugen--/At the Brink: The Earth's Limit*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka [DBZ OVA 7 Ending]
14	*青い風のHOPE* *Aoi Kaze no Hope/Blue Wind of Hope*	Hironobu Kageyama [DBZ Especial de TV 2Ending]
15	*バーニング・ファイト-熱戦・烈戦・超激戦* *- Bāningu Faito—Nessen - Ressen - Chōgekisen--/Burning Fight: a Close, Intense, Super-Fierce Battle*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka [DBZ OVA 8 Ending]
16	*でてこいとびきりZENKAIパワー!* *Detekoi Tobikiri Zenkai Pawā!/ Come Out, Incredible Zenkai Power!*	MANNA [DBZ Primer Endig]
17	*We Gotta Power*	Hironobu Kageyama [DBZ Segundo Opening]
18	*僕達は天使だった* *Boku-tachi wa Tenshi Datta/We Were Angels*	MANNA [DBZ Segundo Ending]
Listado de pistas – Disco Cuatro		
1	*CHA-LA HEAD-CHA-LA (TVサイズ)* *CHA-LA HEAD-CHA-LA (TV Saizu) /CHA-LA HEAD-CHA-LA (TV-Size)*	Hinoboru Kageyama
2	*プロローグ&サブタイトルI* *Purorōgu & Sabutaitoru Wan/Prologue & Subtitle I*	DBZ recap, Episodios 1-199
3	*かつてない恐怖* *Katsute Nai Kyôfu/A New Kind of Fear*	DBZ BSO, Saiyajin Saga
4	*あの世でファイト!* *Ano Yo de Faito!/Fight in the Afterlife!*	DBZ BSO, Saiyajin Saga
5	*孫悟飯とピッコロ大魔王* *Son Gohan to Pikkoro Daimaō/Son Gohan & Great Demon King Piccolo*	DBZ BSO, Saiyajin Saga
6	*サイヤ人来たる!!*	DBZ BSO, Saiyajin Saga

	Saiyajin Kitaru!!/Saiyans Arrive!!	
7	*天下分け目の超決戦!!* *Tenka-Wakeme no Chô-Kessen!!/The Fateful Deciding Battle!!*	DBZ BSO, Saiyajin Saga
8	*暗雲うずまくナメック星* *An'un Uzumaku Namekku-Sei/Dark Clouds Swirl over Planet Namek*	DBZ BSO, Freezer Saga
9	*間にあえ!!ななつのドラゴンボール* *Ma ni Ae!! Nanatsu No Doragon Bōru/Reach the Seven Dragon Balls in Time!!*	DBZ BSO, Freezer Saga
10	*恐怖のギニュー特戦隊* *Kyôfu no Ginyū Tokusentai/The Fearsome Ginyu Special Corps*	DBZ BSO, Episodio 94
11	*怪物フリーザVS伝説の超サイヤ人* *Kaibutsu Furîza VS Densetsu no Sūpā Saiyajin/The Monster Freeza vs. Super Saiyan of Legend*	DBZ BSO, Episodio 95
12	*消えるナメック星と希望* *Kieru Namekkusei to Kibô/Planet Namek, Along with Hope, Vanishes*	DBZ BSO, Freezer Saga
13	*未来から来た少年* *Mirai Kara Kita Shônen/The Boy Who Came From The Future*	DBZ BSO, Episodios de Trunks del Futuro
14	*人造人間街へ...* *Jinzôningen Machi e.../To the City, Artificial Humans...*	DBZ BSO, Androide Saga
15	*阻止せよ! セルの完全体* *Soshi Seyo! Seru No Kanzentai/Prevent It! Cell's Perfect Form*	DBZ BSO, Cell Saga
16	*死を呼ぶセルゲーム* *Shi o Yobu Seru Gêmu/The Death-Summoning Cell Games*	DBZ BSO, Cell Saga
17	*大団円~もうひとつの結末* *Daidan'en~Mô Hitotsu Ketsumatsu/The Finale: One More Ending*	DBZ BSO, Cell Saga
18	*さよなら戦士たち* *Sayonara Senshi-tachi/Farewell, Warriors*	DBZ BSO, Cell Saga
19	*でてこいとびきりZENKAIパワー! (TVサイズ)* *Detekoi Tobikiri ZENKAI Pawā! (TV Saizu) /Come Out, Incredible ZENKAI Power! (TV-Size)*	MANNA [DBZ Primer Endig]

20	*WE GOTTA POWER (TVサイズ)* *WE GOTTA POWER (TV Saizu) /We Gotta Power (TV-Size)*	Hironobu Kageyama [DBZ Segundo Opening]
21	*プロローグ&サブタイトルII* *Purorōgu & Sabutaitoru Tzū/Prologue & Subtitle II*	DBZ recap, Episodios 200-291
22	*ニューヒーロー登場* *Nyū Hīrō Tanjô/A New Hero is Born*	DBZ BSO, Gran Saiyaman
23	*ANGEL*	DBZ BSO, Majin Buu Saga
24	*再開!天下一武道会* *Saikai! Tenkaichi Budôkai/Reconvene! The Tenkaichi Budôkai*	DBZ BSO, Gran Saiyaman
25	*正義を愛する者!* *Seigi o Ai Suru Mono!/Those Who Love Justice!*	DBZ BSO, Gran Saiyaman
26	*僕達は天使だった (TVサイズ)* *Bokutachi wa Tenshi Datta (TV Saizu) /We Use To Be Angels (TV-Size)*	MANNA [DBZ Segundo Ending]
Listado de pistas – Disco Cuatro		
1	*魔訶不思議アドベンチャー! (TVサイズ・インストゥルメンタル)* *Makafushigi Adobenchā! (TV Saizu Insuturumentaru) /Mystical Adventure! (TV Size Instrumental)*	Hiroki Takahashi
2	*神龍の伝説* *Shenron no Densetsu/Legend of Shenlong*	DB OVA 1 BSO
3	*魔神城のねむり姫* *Majin-Jô no Nemuri Hime/The Sleeping Princess in the Devil's Castle*	DB OVA 2 BSO
4	*魔訶不思議大冒険* *Makafushigi Dai-Bôken/Mystical Great Adventure*	DB OVA 3 BSO
5	*ロマンティックあげるよ (TVサイズ・インストゥルメンタル)* *Romantikku Ageru Yo (TV Saizu Insuturumentaru) /I'll Give You a Romantic Night (TV-Size Instrumental)*	Ushio Hashimoto
6	*HA-LA HEAD-CHA-LA(インストゥルメンタル)* *CHA-LA HEAD-CHA-LA (Insuturumentaru)/CHA-LA HEAD-CHA-LA (Instrumental)*	Hinoboru Kageyama
7	*ドラゴンボールZ* *Doragon Bōru Zetto/Dragon Ball Z*	DB OVA 1 BSO

8	*この世で一番強いヤツ* *Kono Yo de Ichiban Tsuyoi Yatsu/The World's Strongest Guy*	DB OVA 1 BSODB OVA 1 BSO
9	*地球まるごと超決戦* *Chikyū Marugoto Chô-Kessen/Super Deciding Battle for the Entire Planet Earth*	DB OVA 1 BSO
10	*超サイヤ人だ孫悟空* *Sūpā Saiyajin Da Son Gokū/Son Goku the Super Saiyan*	DB OVA 2 BSO
11	***とびっきりの最強対最強*** *Tobikkiri no Saikyō tai Saikyō/The Incredible Mightiest vs. Mightiest*	DB OVA 3 BSO
12	*激突!!100億パワーの戦士たち* *Gekitotsu!! 100-Oku Pawā no Senshi-tachi/Clash!! 100,000,000 Powerful Warriors*	DB OVA 4 BSO
13	*極限バトル!!三大超サイヤ人* *Kyokugen Batoru!! San Dai Sūpā Saiyajin/Extreme Battle!! The Three Great Super Saiyans*	DB OVA 5 BSO
14	*燃えつき炉ろ!!熱戦・烈戦・超激戦* *Moetsukiro!! Nessen - Retsu Sen - Chô-Gekisen/Burn Up!! A Close, Intense, Super-Fierce Battle*	DB OVA 6 BSO
15	*銀河ギリギリ!!ぶっちぎりの凄い奴* *Ginga Giri-Giri!! Bucchigiri no Sugoi Yatsu/The Galaxy at the Brink!! The Super Incredible Guy*	DB OVA 7 BSO
16	*銀河を超えてライジング・ハイ* *Ginga o Koete Raijingu Hai/Surpassing the Galaxy, Rising High*	Hironobu Kageyama [DBZ OVA 9 Ending]

Dragon Ball: Original USA TV Soundtrack Recording es la banda sonora oficial de Dragon Ball en EE. UU. Fue grabado en 1995 y lanzado en forma de álbum dos años después, durante 1997, junto con la banda sonora de doblaje en inglés de Saban para Dragon Ball Z. La partitura fue escrita y compuesta por el músico Peter Berring, radicado en Vancouver, quien fue contratado por el productor de doblaje Funimation. Incluye el tema musical conocido por los fans como *"¡Gotta Find That Dragon Ball!"* que fue escrito por Brian Griffith. Es la única banda sonora estadounidense del programa producida para el público.

Para el resto de aficionados a la serie, acostumbrados a la BSO japonesa original, la americana es una música muy pobre para la serie, muy criticada por no estar al nivel de

la animación, tratarse de temas apagados y sin espíritu. Defienden que la BSO original japonesa es una parte sustancial de la serie y que, sin ella, la animación se ve tristemente desvirtuada.

Título	***Dragon Ball: Original USA TV Soundtrack Recording***					
Artistas	**Compositor**	Peter Berring	**Productor**	John J. Alcantar III Thomas C. Stewart	**Arreglos**	Brian Griffith
Formato y lanzamiento	**CD:** (STCD-600) 09 de diciembre de 1997 (grabado en 1995 en Vancouver, la Columbia Británica).					
Duración	50:03					
Idioma	Inglés					
Discográfica	FUNimation Productions Inc. Super Tracks Music Group International					

Listado de pistas		
1	*Main Title*	Peter Berring/ Brian Griffith
2	*The Game Begins*	Peter Berring/ Brian Griffith
3	*Bulma and Goku*	Peter Berring/ Brian Griffith
4	*Oolong the Terrible*	Peter Berring/ Brian Griffith
5	*Yamcha the Warrior*	Peter Berring/ Brian Griffith
6	*Disappearing Dragon Balls*	Peter Berring/ Brian Griffith
7	*Power of the Master*	Peter Berring/ Brian Griffith
8	*The Emperor's Prize*	Peter Berring/ Brian Griffith
9	*Awaken the Dragon*	Peter Berring/ Brian Griffith
10	*The Awakening Dragon*	Peter Berring/ Brian Griffith
11	*Goku's Curse*	Peter Berring/ Brian Griffith

12	*Victory*	Peter Berring/ Brian Griffith
13	*End Title*	Peter Berring/ Brian Griffith

Dragon Ball Z: Original USA Television Soundtrack es la primera banda sonora nacional de Dragon Ball Z en EE. UU., lanzada el 7 de diciembre de 1997. Incluye 12 pistas de música de la banda sonora de Saban Entertainment para el arco Saiyan. Toda la música (excluyendo los temas de apertura y cierre) fue escrita e interpretada por Ron Wasserman durante 1996 en su casa de Los Ángeles, aunque Shuki Levy y Kussa Mahehi (Haim Saban) fueron acreditados en el álbum por razones contractuales.

Jason Ankeny de AllMusic le dio a esta banda sonora 2,5 estrellas de valoración de 5 posibles.

Título	***Dragon Ball Z: Original USA Television Soundtrack***					
Artistas	**Compositor**	Ron Wasserman Shuki Levy Kussa Maheli	**Productor**	John J. Alcantar III Thomas C. Stewart	**Arreglos**	Brian Griffith
Formato y lanzamiento	**CD:** (STCD-601) 07 de diciembre de 1997 (grabado en 1996 en Los Ángeles, California).					
Duración	58:51					
Idioma	Inglés					
Discográfica	FUNimation Productions Inc. Super Tracks Music Group International					

Listado de pistas		
1	*Main Title*	Shuki Levy & Kussa Maheli
2	*The Arrival of Raditz*	Ron Wasserman
3	*The World's Strongest Team*	Ron Wasserman

4	*Gohan's Hidden Powers*	Ron Wasserman
5	*Goku's Unusual Journey*	Ron Wasserman
6	*Gohan's Metamorphosis*	Ron Wasserman
7	*Gohan Makes a Friend*	Ron Wasserman
8	*Rock the Dragon (DBZ opening theme)*	Ron Wasserman
9	*Trouble on Arlia*	Ron Wasserman
10	*Home for Infinite Losers*	Ron Wasserman
11	*Princess Snake's Hospitality*	Ron Wasserman
12	*Escape from Piccolo*	Ron Wasserman
13	*End Title*	Shuki Levy & Kussa Maheli

La serie ***Dragonball Z American Soundtrack*** es la colección de bandas sonoras nacionales extraídas de la música de Bruce Faulconer para Dragon Ball Z; La música de Faulconer para la serie fue encargada por Funimation. Estas bandas sonoras fueron producidas por Faulconer entre 2001 y 2005.

Dragonball Z American Soundtrack The Best of Dragonball Z: Volume I es el primer lanzamiento de la serie Dragonball Z American Soundtrack del anime Dragon Ball Z. La banda sonora fue escrita y compuesta por Bruce Faulconer, producida por Faulconer Productions Music y lanzada el 8 de mayo de 2001.

Título	***Dragonball Z American Soundtrack The Best of Dragonball Z: Volume I***					
Artistas	**Compositor**	Bruce Faulconer	**Productor**	Bruce Faulconer	**Arreglos**	Bruce Faulconer
Formato y lanzamiento	**CD:** (0733792349124) 08 de mayo de 2001 (grabado en Dallas, Texas)					

Duración	57:40
Idioma	Inglés
Discográfica	Faulconer Productions Music, Inc.

Listado de pistas		
1	*Dragon Ball Z*	Bruce Faulconer
2	*Call Out the Dragon*	Bruce Faulconer
3	*Future Trunks*	Bruce Faulconer
4	*Gohan Fights Frieza*	Bruce Faulconer
5	*The Makyo Star*	Bruce Faulconer
6	*Garlic Jr. Theme*	Bruce Faulconer
7	*King Cold*	Bruce Faulconer
8	*Frieza's Revival*	Bruce Faulconer
9	*Heroic Trunks*	Bruce Faulconer
10	*Android 16*	Bruce Faulconer
11	*Perfect Cell Runs*	Bruce Faulconer
12	*The Howling*	Bruce Faulconer
13	*Android 17 & 18*	Bruce Faulconer
14	*Destruction*	Bruce Faulconer
15	*Gohan & Icarus*	Bruce Faulconer
16	*The Cell Games*	Bruce Faulconer
17	*16 Rips Off Cell's Tail*	Bruce Faulconer
18	*Vegeta's Theme*	Bruce Faulconer
19	*Vegeta Powers Up*	Bruce Faulconer
20	*Vegeta - Super Saiyan*	Bruce Faulconer
21	*The Dragon Theme*	Bruce Faulconer
22	*Hyperbolic Time Chamber*	Bruce Faulconer
23	*Goku's Spirit Bomb*	Bruce Faulconer
24	*Super Namek*	Bruce Faulconer
25	*Pikkon's Theme*	Bruce Faulconer

Dragonball Z American Soundtrack The Best of Dragonball Z: Volume II es el segundo lanzamiento de la serie Dragonball Z American Soundtrack del anime Dragon Ball Z. La banda sonora fue escrita y compuesta por Bruce Faulconer, producida por Faulconer Productions Music y lanzada el 8 de mayo de 2001.

Título	***Dragonball Z American Soundtrack The Best of Dragonball Z: Volume II***					
Artistas	**Compositor**	Bruce Faulconer	**Productor**	Bruce Faulconer	**Arreglos**	Bruce Faulconer
Formato y lanzamiento	**CD:** (0733792376526) 08 de mayo de 2001 (grabado en Dallas, Texas)					
Duración	61:06					
Idioma	Inglés					
Discográfica	 Faulconer Productions Music, Inc.					

Listado de pistas

1	*Hyperbolic Time Chamber*	Bruce Faulconer
2	*Goku and Gohan Train*	Bruce Faulconer
3	*Goku and Kai Face Off*	Bruce Faulconer
4	*Cell and Piccolo Face Off*	Bruce Faulconer
5	*Piccolo Angry*	Bruce Faulconer
6	*Piccolo and 17 Talk*	Bruce Faulconer
7	*Piccolo vs. 17*	Bruce Faulconer
8	*Androids Steal Truck*	Bruce Faulconer
9	*Groovy Discotech*	Bruce Faulconer
10	*Cell at Ball Club*	Bruce Faulconer
11	*Cell at Carnival*	Bruce Faulconer
12	*Weird Circus*	Bruce Faulconer
13	*Electronic Circus*	Bruce Faulconer
14	*Cell Contacts Goku*	Bruce Faulconer
15	*Imperfect Cell Theme*	Bruce Faulconer
16	*Cell Is Dead?*	Bruce Faulconer
17	*Cell Powers Up*	Bruce Faulconer

18	*Demon Mist*	Bruce Faulconer
19	*Dead Zone*	Bruce Faulconer
20	*Frieza vs. Spirit Bomb 1*	Bruce Faulconer
21	*Frieza vs. Spirit Bomb 2*	Bruce Faulconer
22	*Frieza's Death*	Bruce Faulconer
23	*Earth Music*	Bruce Faulconer
24	*Ginyu Transformation*	Bruce Faulconer
25	*Goku's SSJ Transformation*	Bruce Faulconer
26	*Space Room*	Bruce Faulconer
27	*Mysterious Person*	Bruce Faulconer
28	*Supreme Kai's Theme*	Bruce Faulconer
29	*Goku and Gohan in Time Chamber*	Bruce Faulconer
30	*Goku Battles 19*	Bruce Faulconer
31	*Goku Recovers*	Bruce Faulconer

Dragonball Z American Soundtrack The Best of Dragonball Z: Volume III es el tercer lanzamiento de la serie Dragonball Z American Soundtrack del anime Dragon Ball Z. La banda sonora fue escrita y compuesta por Bruce Faulconer, producida por Faulconer Productions Music y lanzada el 8 de mayo de 2001. Fue grabada en el estudio *CakeMix Recording*.

<table>
<tr><td>Título</td><td colspan="3">Dragonball Z American Soundtrack The Best of Dragonball Z: Volume III</td><td colspan="3"> 
</td></tr>
<tr><td>Artistas</td><td>Compositor</td><td>Bruce Faulconer</td><td>Productor</td><td>Bruce Faulconer</td><td>Arreglos</td><td>Bruce Faulconer</td></tr>
<tr><td>Formato y lanzamiento</td><td colspan="6">CD: (0804961009320) 08 de mayo de 2001 (grabado en Dallas, Texas)</td></tr>
</table>

Duración	65:21
Idioma	Inglés
Discográfica	Faulconer Productions Music, Inc.

Listado de pistas

1	*Wrestling Rock with Lead*	Bruce Faulconer
2	*Frieza Base*	Bruce Faulconer
3	*Trunks Appears*	Bruce Faulconer
4	*Trunks Powerup*	Bruce Faulconer
5	*Perfect Cell Theme*	Bruce Faulconer
6	*Droids vs. Bikers*	Bruce Faulconer
7	*Yamcha Meets Droids*	Bruce Faulconer
8	*Country Store*	Bruce Faulconer
9	*Grand Kai Blues*	Bruce Faulconer
10	*Grand Kai Rocks*	Bruce Faulconer
11	*Ox King Consoles*	Bruce Faulconer
12	*Truckin' 2*	Bruce Faulconer
13	*Underwater*	Bruce Faulconer
14	*Kame Sad*	Bruce Faulconer
15	*Kame Tough*	Bruce Faulconer
16	*Aristocratic British*	Bruce Faulconer
17	*Aerobics*	Bruce Faulconer
18	*Sage Music*	Bruce Faulconer
19	*Gohan Angers 2*	Bruce Faulconer
20	*Gohan Angers*	Bruce Faulconer
21	*Cell Juniors Theme*	Bruce Faulconer
22	*Vegeta Knows His Son*	Bruce Faulconer
23	*Gohan on Film*	Bruce Faulconer
24	*Goku Dies*	Bruce Faulconer
25	*Long Flashback*	Bruce Faulconer
26	*Gohan Powers Up*	Bruce Faulconer
27	*Mushroom March*	Bruce Faulconer
28	*Flight Training*	Bruce Faulconer

29	*Trunks and Goten*	Bruce Faulconer
30	*Videl Gets Hit*	Bruce Faulconer
31	*Videl Gets Up*	Bruce Faulconer
32	*Mysterious B*	Bruce Faulconer
33	*Videl Plummets*	Bruce Faulconer
34	*Trunks and Goten Spar*	Bruce Faulconer
35	*18 And Mighty Mask Standoff*	Bruce Faulconer
36	*Doubler's Prelude*	Bruce Faulconer
37	*Gohan vs. Doubler*	Bruce Faulconer
38	*Gohan vs. Doubler II*	Bruce Faulconer
39	*Vegeta's Red Power*	Bruce Faulconer
40	*Pre-Buu*	Bruce Faulconer

***Dragonball Z American Soundtrack The Best of Dragonball Z: Volume* IV** es el cuarto lanzamiento de la serie *Dragonball Z American Soundtrack* del anime Dragon Ball Z. La banda sonora fue escrita y compuesta por Bruce Faulconer, producida por Faulconer Productions Music y lanzada el 5 de agosto de 2003.

<table>
<tr><td>Título</td><td colspan="3">Dragonball Z American Soundtrack The Best of Dragonball Z: Volume IV</td><td colspan="3"> 
</td></tr>
<tr><td>Artistas</td><td>Compositor</td><td>Bruce Faulconer</td><td>Productor</td><td>Bruce Faulconer</td><td>Arreglos</td><td>Bruce Faulconer</td></tr>
<tr><td>Formato y lanzamiento</td><td colspan="6">CD: (0804961004127) 05 de agosto de 2003 (grabado en Dallas, Texas)</td></tr>
<tr><td>Duración</td><td colspan="6">64:07</td></tr>
<tr><td>Idioma</td><td colspan="6">Inglés</td></tr>
<tr><td>Discográfica</td><td colspan="6">  Faulconer Productions Music, Inc.</td></tr>
</table>

Listado de pistas		
1	*Frieza Transforms*	Bruce Faulconer
2	*Planet Namek Destruction*	Bruce Faulconer
3	*Energy Disk Music*	Bruce Faulconer
4	*Frieza Begs*	Bruce Faulconer
5	*Android 20 Destroys City*	Bruce Faulconer
6	*19 Almost Kills Goku*	Bruce Faulconer
7	*Eerie*	Bruce Faulconer
8	*Cell Theme (With Choir)*	Bruce Faulconer
9	*Cell and Piccolo Fight*	Bruce Faulconer
10	*Cell Transforms*	Bruce Faulconer
11	*16 and the Squirrels*	Bruce Faulconer
12	*King Kai*	Bruce Faulconer
13	*King Kai Dies*	Bruce Faulconer
14	*Snake Way*	Bruce Faulconer
15	*Kame's Tale*	Bruce Faulconer
16	*Cell Returns*	Bruce Faulconer
17	*New Earth Music*	Bruce Faulconer
18	*Wimps Get Whacked*	Bruce Faulconer
19	*Goten's Lizard*	Bruce Faulconer
20	*Nail's Gift*	Bruce Faulconer
21	*Trunks Wins*	Bruce Faulconer
22	*Pui Pui Fights Vegeta*	Bruce Faulconer
23	*Pui Pui Struggles*	Bruce Faulconer
24	*Room Music*	Bruce Faulconer
25	*Yucon Sucks*	Bruce Faulconer
26	*Goku and Kai Standoff*	Bruce Faulconer
27	*Relief Rock*	Bruce Faulconer
28	*Satan Gives Speech*	Bruce Faulconer
29	*Goku Vs. Vegeta*	Bruce Faulconer
30	*Trunks Jumps In*	Bruce Faulconer
31	*Boys Put to Sleep*	Bruce Faulconer
32	*Turbulence*	Bruce Faulconer

33	*SSJ3 Power Up*	Bruce Faulconer
34	*Tourney Talk*	Bruce Faulconer
35	*Kid Buu Is Waiting*	Bruce Faulconer
36	*Buu Is Fighting*	Bruce Faulconer
37	*Pan's Song*	Bruce Faulconer
38	*Uub in the Tournament*	Bruce Faulconer
39	*DBZ Finale*	Bruce Faulconer

Dragonball Z American Soundtrack Dragonball Z: Trunks Compendium I fue el quinto lanzamiento de la serie Dragon Ball Z American Soundtrack del anime Dragon Ball Z. La banda sonora fue compuesta por Bruce Faulconer y grabada en CakeMix Recording. Fue lanzado por Faulconer Productions Music el 24 de abril de 2001. Este álbum se considera un álbum de personajes y presenta música relacionada con uno de los personajes favoritos de Faulconer, Trunks.

Título	***Dragonball Z American Soundtrack Dragonball Z: Trunks Compendium I***					
Artistas	**Compositor**	Bruce Faulconer	**Productor**	Bruce Faulconer	**Arreglos**	Bruce Faulconer
Formato y lanzamiento	**CD:** (0733792349025) 05 de agosto de 2003 (grabado en Dallas, Texas)					
Duración	48:40					
Idioma	Inglés					
Discográfica	Faulconer Productions Music, Inc.					
Listado de pistas						
1	*Mysterious Youth*			Bruce Faulconer		

2	*Prelude to Conflict*	Bruce Faulconer
3	*Prince of the Saiyans*	Bruce Faulconer
4	*The Eyes and the Sword*	Bruce Faulconer
5	*Battle Preparations*	Bruce Faulconer
6	*Palace in the Clouds*	Bruce Faulconer
7	*Training*	Bruce Faulconer
8	*Race to the Island*	Bruce Faulconer
9	*Trunks Meets Goku*	Bruce Faulconer
10	*Trunks Story*	Bruce Faulconer
11	*Time Chamber*	Bruce Faulconer
12	*Androids*	Bruce Faulconer
13	*You're Fighting the Wrong Androids*	Bruce Faulconer
14	*Android Battle*	Bruce Faulconer
15	*Mysterious Youth Revealed*	Bruce Faulconer
16	*Home Sweet Home*	Bruce Faulconer
17	*Back at the Lab*	Bruce Faulconer
18	*400 GS*	Bruce Faulconer
19	*SSJ Trunks*	Bruce Faulconer
20	*Trunks vs. Cell*	Bruce Faulconer
21	*A Little Help from a Friend*	Bruce Faulconer
22	*The Saga Continues*	Bruce Faulconer
Bonus Tracks		
23	*DBZ Episode #120, Part I*	Bruce Faulconer
24	*DBZ Episode #120, Part II*	Bruce Faulconer

Dragonball Z American Soundtrack Dragonball Z: Buu the Majin Sagas es el sexto lanzamiento de la serie Dragonball Z American Soundtrack del anime Dragon Ball Z. La banda sonora fue escrita y compuesta por Bruce Faulconer, producida por Faulconer Productions Music y lanzada el 5 de agosto. 2003

Título	***Dragonball Z American Soundtrack Dragonball Z: Buu the Majin Sagas***					
Artistas	**Compositor**	Bruce Faulconer	**Productor**	Bruce Faulconer	**Arreglos**	Bruce Faulconer
Formato y lanzamiento	**CD:** (804961004028) 05 de agosto de 2003 (grabado en Dallas, Texas)					
Duración	60:14					
Idioma	Inglés					
Discográfica	Faulconer Productions Music, Inc.					

Listado de pistas

1	*Vegeta Gets Bean*	Bruce Faulconer
2	*Majin Theme*	Bruce Faulconer
3	*Turned to Stone*	Bruce Faulconer
4	*Gohan vs Doubler III*	Bruce Faulconer
5	*Gohan vs Doubler IV*	Bruce Faulconer
6	*Babidi Casts Spell*	Bruce Faulconer
7	*Majin-Vegeta*	Bruce Faulconer
8	*Panic*	Bruce Faulconer
9	*Vegeta vs. Goku*	Bruce Faulconer
10	*Buu's Theme*	Bruce Faulconer
11	*Evil Majin Theme*	Bruce Faulconer
12	*Buu Takes Eyes*	Bruce Faulconer
13	*Babidi and Buu*	Bruce Faulconer
14	*Goku Senses Buu*	Bruce Faulconer
15	*Buu Eats Cookie*	Bruce Faulconer
16	*Mystery of the Z-Sword*	Bruce Faulconer
17	*Buu Takes Punch*	Bruce Faulconer

18	*Buu Throws Worm*	Bruce Faulconer
19	*Spirit Bomb Triumphant*	Bruce Faulconer
20	*Buu Busts Out*	Bruce Faulconer
21	*Piccolo and Babidi*	Bruce Faulconer
22	*Bad News*	Bruce Faulconer
23	*Van Zant's Ride*	Bruce Faulconer
24	*Old Kai's Dance*	Bruce Faulconer
25	*Scary Buu*	Bruce Faulconer
26	*Evil Buu*	Bruce Faulconer
27	*Road to the Chamber*	Bruce Faulconer
28	*Super Buu*	Bruce Faulconer
29	*Buu Anticipates*	Bruce Faulconer
30	*Kid Buu*	Bruce Faulconer
31	*Goku Trains For Buu*	Bruce Faulconer

Dragonball Z American Soundtrack Android 18: The Android Sagas es el séptimo lanzamiento de la serie Dragonball Z American Soundtrack del anime Dragon Ball Z. La banda sonora fue escrita y compuesta por Bruce Faulconer, producida por Faulconer Productions Music y lanzada el 9 de septiembre de 2003. Este es un álbum de personajes dedicado a Androide 18.

<table>
<tr><td>Título</td><td colspan="3">Dragonball Z American Soundtrack Dragonball Z: Buu the Majin Sagas</td><td colspan="3"> 
</td></tr>
<tr><td>Artistas</td><td>Compositor</td><td>Bruce Faulconer</td><td>Productor</td><td>Bruce Faulconer</td><td>Arreglos</td><td>Bruce Faulconer</td></tr>
<tr><td>Formato y lanzamiento</td><td colspan="6">CD: (0804961004226) 09 de septiembre de 2003 (grabado en Dallas, Texas)</td></tr>
</table>

Duración	42:47
Idioma	Inglés
Discográfica	Faulconer Productions Music, Inc.

Listado de pistas

1	*17 - 18 Episodic Theme*	Bruce Faulconer
2	*Android Shoots*	Bruce Faulconer
3	*17 & 18 Kill All*	Bruce Faulconer
4	*17 - 18 Flashback*	Bruce Faulconer
5	*Serious to Eerie Suspense*	Bruce Faulconer
6	*17 & 18 Kill All, v2*	Bruce Faulconer
7	*Tien Finds Yamcha*	Bruce Faulconer
8	*Androids Extended*	Bruce Faulconer
9	*Androids vs. Civilians*	Bruce Faulconer
10	*16 & 18*	Bruce Faulconer
11	*17 Rebels*	Bruce Faulconer
12	*16 Charges*	Bruce Faulconer
13	*17 - 18 Extension*	Bruce Faulconer
14	*17 - 18 Episodic Theme*	Bruce Faulconer
15	*19 Attacks Goku*	Bruce Faulconer
16	*20 Sucks*	Bruce Faulconer
17	*Androids, With Effects*	Bruce Faulconer
18	*Dr. Gero*	Bruce Faulconer
19	*16 in Lab - Hits*	Bruce Faulconer
20	*Android Chase*	Bruce Faulconer
21	*Droids Driving*	Bruce Faulconer
22	*Beyond Belief, Fast Remix*	Bruce Faulconer
23	*Weird & Backwards*	Bruce Faulconer
24	*Gang Fight*	Bruce Faulconer
25	*17 - 18 Face Off*	Bruce Faulconer
26	*20 Catches Krillin*	Bruce Faulconer
27	*Weird Circus, with Trumpet*	Bruce Faulconer
28	*Piccolo Disarms 20*	Bruce Faulconer

29	*20 vs. Hunter (with delay)*	Bruce Faulconer
30	*Dr. Gero Dies*	Bruce Faulconer
31	*Beyond Belief Techno*	Bruce Faulconer
32	*Truck Explodes*	Bruce Faulconer
33	*Piccolo Attacks 20*	Bruce Faulconer
34	*Techno Flying*	Bruce Faulconer
35	*17 Charges*	Bruce Faulconer
36	*Androids Extended*	Bruce Faulconer
37	*Android 18 Dance Mix*	Bruce Faulconer

Dragonball Z American Soundtrack The Best of Dragonball Z: Volume V es el octavo lanzamiento de la serie Dragonball Z American Soundtrack del anime Dragon Ball Z. La banda sonora fue escrita y compuesta por Bruce Faulconer, producida por Faulconer Productions Music y lanzada el 13 de julio de 2004

Título	***Dragonball Z American Soundtrack The Best of Dragonball Z: Volume V***					
Artistas	**Compositor**	Bruce Faulconer	**Productor**	Bruce Faulconer	**Arreglos**	Bruce Faulconer
Formato y lanzamiento	**CD:** (0804961004325) 13 de julio de 2004 (grabado en Dallas, Texas)					
Duración	61:15					
Idioma	Inglés					
Discográfica	Faulconer Productions Music, Inc.					
Listado de pistas						
1	*Goku vs. Jeice & Burter*			Bruce Faulconer		
2	*Goku's Theme*			Bruce Faulconer		

3	*Ginyu Force Theme*	Bruce Faulconer
4	*Piccolo and Nail Fuse*	Bruce Faulconer
5	*Goku's Nightmare*	Bruce Faulconer
6	*Say Goodbye to Namek*	Bruce Faulconer
7	*Mr. Shu's Lesson*	Bruce Faulconer
8	*Mr. Shu's S&M Class*	Bruce Faulconer
9	*Cops Arriving*	Bruce Faulconer
10	*Blowing Up the Lab*	Bruce Faulconer
11	*Goku's Dream*	Bruce Faulconer
12	*Heaven Sent Trunks*	Bruce Faulconer
13	*Bulma's Car / 20 Escapes*	Bruce Faulconer
14	*Episodic Trunks*	Bruce Faulconer
15	*Krillin and Trunks Arrive*	Bruce Faulconer
16	*Tournament March*	Bruce Faulconer
17	*Jazzy Tunes*	Bruce Faulconer
18	*Goku Volunteers Gohan*	Bruce Faulconer
19	*King Yemma*	Bruce Faulconer
20	*Pterodactyl Attack*	Bruce Faulconer
21	*Gohan and Greasers*	Bruce Faulconer
22	*Chi Chi and Videl*	Bruce Faulconer
23	*Gohan Ruins the Shot*	Bruce Faulconer
24	*Brass Fanfare*	Bruce Faulconer
25	*Briefs II*	Bruce Faulconer
26	*Hercule's Orchestra*	Bruce Faulconer
27	*Face-Off*	Bruce Faulconer
28	*Briefs III*	Bruce Faulconer
29	*18 Makes a Deal*	Bruce Faulconer
30	*Doubler Does Kabito*	Bruce Faulconer
31	*Yacon Blows*	Bruce Faulconer
32	*Shin Panics*	Bruce Faulconer
33	*Turned to Stone II*	Bruce Faulconer
34	*Full Power*	Bruce Faulconer
35	*Vegeta Stops*	Bruce Faulconer

36	*Vegeta Fools Goku*	Bruce Faulconer
37	*Boys Flying*	Bruce Faulconer
38	*Gotenks Is Born*	Bruce Faulconer
39	*Gohan Approaches*	Bruce Faulconer
40	*Intro to Finale and Closing Music*	Bruce Faulconer

Dragonball Z American Soundtrack Best of Dragonball Z: Volume Six the Lost Tracks of DBZ es el noveno y último lanzamiento de la serie Dragonball Z American Soundtrack del anime Dragon Ball Z. La banda sonora fue escrita y compuesta por Bruce Faulconer, producida por Faulconer Productions Música y lanzado el 3 de mayo de 2005.

Título	***Dragonball Z American Soundtrack Best of Dragonball Z: Volume Six the Lost Tracks of DBZ***					
Artistas	**Compositor**	Bruce Faulconer	**Productor**	Bruce Faulconer	**Arreglos**	Bruce Faulconer
Formato y lanzamiento	**CD:** (0804961004424) 03 de mayo de 2005 (grabado en Dallas, Texas)					
Duración	70:21					
Idioma	Inglés					
Discográfica	Faulconer Productions Music, Inc.					
Listado de pistas						
1	*Cell Yells*			Bruce Faulconer		
2	*Cell's Slow Theme*			Bruce Faulconer		
3	*Cell Kills Man*			Bruce Faulconer		
4	*Cell Destroys Island*			Bruce Faulconer		
5	*Gohan vs. Cell*			Bruce Faulconer		

6	*Cell Kills Gunman*	Bruce Faulconer
7	*It's Up to Dende*	Bruce Faulconer
8	*Vegeta Snoozes*	Bruce Faulconer
9	*Race and Crash*	Bruce Faulconer
10	*Fight Hits*	Bruce Faulconer
11	*Vegeta's Vision*	Bruce Faulconer
12	*Vegeta's in Space*	Bruce Faulconer
13	*Vegeta Fights Frieza*	Bruce Faulconer
14	*Goku and Shenron*	Bruce Faulconer
15	*Piccolo vs. Frieza*	Bruce Faulconer
16	*Bulma and the Frog*	Bruce Faulconer
17	*Bulma and Bubbles*	Bruce Faulconer
18	*Farm Destruction*	Bruce Faulconer
19	*Garlic Transformation*	Bruce Faulconer
20	*Crazy Fight*	Bruce Faulconer
21	*Finding the Capsule*	Bruce Faulconer
22	*Boogieman*	Bruce Faulconer
23	*Gohan Meets Mr. Shu*	Bruce Faulconer
24	*Gohan and Chichi Argue*	Bruce Faulconer
25	*Chichi Mission*	Bruce Faulconer
26	*Industrial*	Bruce Faulconer
27	*Goku Is Falling*	Bruce Faulconer
28	*Krillin Powers Up*	Bruce Faulconer
29	*Goku vs. Caterpillar*	Bruce Faulconer
30	*Maron Leaves*	Bruce Faulconer
31	*Holy Water*	Bruce Faulconer
32	*Gohan SSJ*	Bruce Faulconer
33	*Gohan's Sack*	Bruce Faulconer
34	*Gohan Hits Tree*	Bruce Faulconer
35	*Trunks Tell His Story*	Bruce Faulconer
36	*Trunks Power-Up*	Bruce Faulconer
37	*Power Music*	Bruce Faulconer
38	*Korin's Dinner*	Bruce Faulconer

39	*Hell Theme*	Bruce Faulconer
40	*Sharpner Runs*	Bruce Faulconer
41	*Healing*	Bruce Faulconer
42	*Group Watches*	Bruce Faulconer
43	*Hercule in Nightclub*	Bruce Faulconer
44	*Trunks Hits Hercule*	Bruce Faulconer
45	*Trunks Takes Mask*	Bruce Faulconer
46	*Majins Absorb Gohan*	Bruce Faulconer
47	*Flute and Strings*	Bruce Faulconer
48	*MM Splits*	Bruce Faulconer
49	*Hercule Arrives*	Bruce Faulconer
50	*Hercule Talks With Trunks*	Bruce Faulconer
51	*Cake Factory*	Bruce Faulconer
52	*Z-Fighters Pathétique*	Bruce Faulconer

Dragon Ball Z: Best Song Collection "Legend of Dragonworld" *(ドラゴンボールZ ベスト ソング コレクション "LEGEND OF DRAGONWORLD", Doragon Bōru Zetto Besuto Songu Korekushon "LEGEND OF DRAGONWORLD")* es una banda sonora en CD de dos discos. publicado por Columbia el 22 de febrero de 2006, sólo en Japón. Además de la lista de canciones temáticas e imágenes de este recopilatorio, también contiene canciones con imágenes muy populares de la serie *Hit Song Collection*.
Alcanzó el puesto 197 en la lista de álbumes japoneses.

Título	***Dragon Ball Z: Best Song Collection "Legend of Dragonworld"***					
Artistas	**Compositor**	Chiho Kiyooka Kenji Yamamoto	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kenji Yamamoto Keiju Ishikawa

		Kazuya Daimon Takeshi Ike Keiju Ishikawa Tetsuyi Hayashi				Osamu Totsuka Yuzo Hayashi

Formato y lanzamiento	**CD:** (COCX-33567-8) 22 de febrero de 2006
Duración	02:24:57
Idioma	Japonés
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD

Listado de pistas

1	*チャラ・ヘッチャラ* *Cha-La Head-Cha-La*	Hinoboru Kageyama
2	*でてこいとびきりZENKAIパワー!* *Detekoi Tobikiri Zenkai Pawā!/ Come Out, Incredible Zenkai Power!*	MANNA [DBZ Primer Endig]
3	*まるごと(ニュー・リミックス・ロング・ヴァージョン)* *Marugoto (Nyū Rimikkusu Rongu Vājon)/ The Whole World (New Remix Long Version)*	Hironobu Kageyama & Ammy [Remix DBZ OVA 3 ending]
4	*永遠の地球* *Eien no Chikyū/ Earth of Eternity*	Waffle
5	*あいつは孫悟空* *Aitsu wa Son Gokū/ He's That Damn Son Goku*	Hironobu Kageyama & Waffle
6	*Dancing in the space*	KŪKO (Waffle) & Tricky Shirai
7	*戦(I・KU・SA)* *Ikusa (I-KU-SA)/* The Battle	Hironobu Kageyama [DBZ OVA 2 ending]
8	*光の旅(オーヴァーチュア)* *Hikari no Tabi (Ōvāchua)/ Journey of Light (Overture)*	MONOLITH
9	*「ヤ」なことは元気玉!!* *"Ya" na Koto ni wa Genki-Dama!!/ Give a Genki-Dama at Bad Things!!*	Hironobu Kageyama, SHINES [DBZ OVA 4 ending]
10	*とびっきりの最強対最強* *Tobikkiri no Saikyō tai Saikyō/The Incredible Mightiest vs. Mightiest*	Hironobu Kageyama & Ammy [DBZ OVA 5 ending]
11	*パワー・オブ・スマイル* *Pawā obu Sumairu/Power of Smile*	KŪKO (Waffle)
12	*MIND POWER... 気...* *Mind Power...Ki...*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka [DBZ Episodio 139]

13	*未来からの伝言...* *Message From Future...Mirai Kara no Dengon.../ A Message From the Future*	Satou Yuka
14	*白と世界と心...* *White ando World ando True...Shiro to Sekai to Kokoro/White, the World, and the Heart*	Satou Yuka
15	*HERO(キミがヒーロー)* *Hero (Kimi ga Hīrō)/ Hero (You're the Hero)*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka [DBZ OVA 6 Ending]
16	*Brain Dance*	Satou Yuka
17	*GIRIGIRI-世界極限-* *Giri Giri—Sekai Kyokugen--/At the Brink: The Earth's Limit*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka [DBZ OVA 7 Ending]
Listado de pistas – Disco Dos		
1	*黄金のコンパス* *Ōgon no Konpasu/Compass of Gold*	Hironobu Kageyama
2	*アクアリウムの夜* *Akuariumu no Yoru/Aquarium of Night*	Shin'ichi Ishihara & Chiho
3	*Cool Cool ダンディ* *Cool Cool Dandi/Cool Cool Dandy*	Shin'ichi Ishihara
4	*Day of Destiny: Spirit vs. Spirit*	Hironobu Kageyama [DBZ Episodio 184]
5	*夜明けの子供たち* *Yoake no Kodomo-tachi/Children of the Dawn*	Kuko
6	*For ever～*	Hironobu Kageyama
7	*青い風のHOPE* *Aoi Kaze no Hope/Blue Wind of Hope*	Hironobu Kageyama [DBZ Especial de TV 2Ending]
8	*バーニング・ファイト-熱戦・烈戦・超激戦* *- Bāningu Faito—Nessen - Ressen - Chōgekisen--/Burning Fight: a Close, Intense, Super-Fierce Battle*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka [DBZ OVA 8 Ending]
9	*銀河を超えてライジング・ハイ* *Ginga o Koete Raijingu Hai/ Surpassing the Galaxy, Rising High*	Hironobu Kageyama [DBZ OVA 9 Ending]
10	*飛び出せ!ヒーロー* *Tobidase! Hīrō/ Fly Away, Hero!*	Kuko
11	*We Gotta Power*	Hironobu Kageyama [DBZ Segundo Opening]
12	*君の空へ* *Kimi no Sora e/To Your Sky*	Hinoboru Kageyama, Shinichi Ishihara, KUKO & Friends
13	*奇蹟のビッグ・ファイト* *Kiseki no Biggu Faito/Big Fight of Miracals*	Kageyama Hironobu [DBZ OVA 10 Ending]

14	*ドラゴンパワー∞(むげんだい)* *Doragon Pawā ∞ (Mugendai)/Dragon Power ∞ (Infinity)*	Kageyama Hironobu [DBZ OVA 11 Ending]
15	*最強のフュージョン* *Saikyô no Fyūjon/Mightiest of Fusion*	Kageyama Hironobu [DBZ OVA 12 Ending]
16	*俺がやらなきゃ誰がやる* *Ore ga Yaranakya Dare ga Yaru/If I Don't Do It, Who Will?*	Hironobu Kageyama [DBZ OVA 13 Ending]
17	***僕達は天使だった*** *Boku-tachi wa Tenshi Datta/We Were Angels*	MANNA [DBZ Segundo Ending]

Dragon Ball Z: BGM Collection *(ドラゴンボールZ BGMコレクション, Doragon Bōru Zetto BGM Korekushon)* es una banda sonora en CD de tres discos de BGM (BSO, música de fondo) de Dragon Ball Z realizada por el compositor de la serie Shunsuke Kikuchi. Fue lanzado por Columbia Records el 22 de febrero de 2006, únicamente en Japón. Este conjunto incluye la música de fondo y los temas musicales que se encuentran en los cinco discos *Dragon Ball & Dragon Ball Z: Great Complete Collection*, así como también algo de música de fondo y el tema musical producido para la última parte de la serie de televisión y las películas 10-13 que vinieron después. Se lanzó después de *The Great Complete Collection.*

Título	***Dragon Ball Z: BGM Collection***					
Artistas	**Compositor**	Chiho Kiyooka Keiju Ishikawa Shunsuke Kikuchi Takeshi Ike Tetsuji Hayashi Yuzo Hayashi	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Keiju Ishikawa Kenji Yamamoto Osamu Totsuka Shunsuke Kikuchi Yuzo Hayashi

Formato y lanzamiento	**CD:** (COCX-33564-6) 22 de febrero de 2006; (MICA-0640-2) Edición pirata taiwanesa de 2006
Duración	03:44:05
Idioma	Japonés
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD

Listado de pistas – Disco Uno

1	*CHA-LA HEAD-CHA-LA (TVサイズ)* *CHA-LA HEAD-CHA-LA (TV Saizu)/CHA-LA HEAD-CHA-LA (TV Size)*	Hinoboru Kageyama
2	*プロローグ&サブタイトル1* *Purorōgu & Sabutaitoru wan/Prologue & Subtitle 1*	DBZ recap, Episodios 1-199
3	*かつてない恐怖* *Katsutenai Kyôfu/Fear Unfelt Before*	DBZ BSO
4	*あの世でファイト!* *Ano yo de Faito!/Fight on in the Other World!*	DBZ BSO
5	*孫悟飯とピッコロ大魔王* *Son Gohan to Pikkoro Daimaô/Son Gohan and Demon King Piccolo*	DBZ BSO
6	*CHA-LA HEAD-CHA-LA (Variations)*	Hinoboru Kageyama
7	*ブリッジ・コレクション* *Burijji Korekushon/Bridge Collection*	DBZ BSO
8	*サイヤ人来たる!!* *Saiyajin Kitaru!!/Saiyans are Coming!!*	DBZ BSO
9	*天下分け目の超決戦!!* *Tenka Wakeme no Chô Kessen!!/Super Deciding Battle to Divide Heaven from Earth!!*	DB OVA 1 BSO
10	*悟飯のテーマ* *Gohan no Theme/Theme of Gohan*	DBZ BSO
11	*嗚呼,修行の日々* *Ah, Shugyô no Hibi/Alas, the Days of Training*	DBZ BSO
12	*暗雲うずまくナメック星* *An'un Uzumaku Namekku Hoshi/Dark Clouds Swirling Over Namek Star*	DBZ BSO
13	*間にあえ!!ななつのドラゴンボール* *Mani Ae!! Nanatsu no Dragonbōru/Make it in Time!! The Seven Dragon Balls*	DBZ BSO

14	*恐怖のギニュー特戦隊* *Kyôfu no Ginyū Tokusentai/The Fearsome Ginyu Special Task Force*	DBZ BSO
15	*怪物フリーザVS伝説の超サイヤ人* *Kaibutsu Furīza Vs. Densetsu no Sūpā Saiyajin/The Monster Freeza Vs. the Super Saiyan of Legend*	DBZ BSO
16	*消えるナメック星と希望* *Kieru Namekku Hoshi to Kibô/Namek Star and Hope Vanish*	DBZ BSO
17	*でてこい とびきりZENKAIパワー! (TVサイズ)* *Detekoi Tobikiri ZENKAI Pawā! (TV Saizu)/Come Out, Incredible ZENKAI Power! (TV Size)*	MANNA [DBZ Primer Endig]
18	*[劇場版ドラゴンボールZ SUITS] DRAGON BALL Z* *[Gekijô ban Doragon Bōru Zetto SUITS] DRAGON BALL Z /[Theatrical Dragon Ball Z Suites] Dragon Ball Z*	DBZ BSO
19	*[劇場版ドラゴンボールZ SUITS] この世で一番強いヤツ* *[Gekijô ban Doragon Bōru Zetto SUITS] Kono yo de Ichiban Tsuyoi Yatsu/[Theatrical Dragon Ball Z Suites] The Strongest in This World*	DBZ BSO
20	*戦(I・KU・SA) (MOVIEサイズ)* *Ikusa (I-KU-SA) (Movie Saizu)/Battle (Movie Size)*	
21	*[劇場版ドラゴンボールZ SUITS] 地球まるごと超決戦* *[Gekijô ban Doragon Bōru Zetto SUITS] Chikyū Marugoto Chô Kessen/[Theatrical Dragon Ball Z Suites] Super Deciding Battle for the Whole Earth*	DBZ BSO
22	*まるごと (MOVIEサイズ)* *Marugoto (Movie Saizu)/The Whole World (Movie Size)*	Hironobu Kageyama & Ammy [Remix DBZ OVA 3 ending]
23	*[劇場版ドラゴンボールZ SUITS] 超(スーパー)サイヤ人だ孫悟空* *[Gekijô ban Doragon Bōru Zetto SUITS] Chô Saiyajin da Son Gokū/[Theatrical Dragon Ball Z Suites] Son Goku the Super Saiyan*	DB OVA 2 BSO
24	*「ヤ」なことには元気玉!! (MOVIEサイズ)* *"Ya" na Koto ni wa Genki-Dama!! (Movie Saizu)/There's A Genki-Dama In Bad Things!! (Movie Size)*	Hironobu Kageyama, SHINES [DBZ OVA 4 ending]
25	*[劇場版ドラゴンボールZ SUITS] とびっきりの最強対最強*	Hironobu Kageyama & Ammy [DBZ OVA 5 ending]

	[Gekijô ban Doragon Bōru Zetto SUITS] Tobikkiri no Saikyô tai Saikyô/[Theatrical Dragon Ball Z Suites] The Incredible Mightiest vs. Mightiest	
26	*とびっきりの最強対最強 (MOVIE サイズ)* *Tobikkiri no Saikyô tai Saikyô (Movie Saizu)/The Incredible Mightiest vs. Mightiest (Movie Size)*	Hironobu Kageyama & Ammy [DBZ OVA 5 ending]
Listado de pistas – Disco Dos		
1	*CHA-LA HEAD-CHA-LA(インストゥルメンタル)* *CHA-LA HEAD-CHA-LA (Insuturumentaru)/CHA-LA HEAD-CHA-LA (Instrumental)*	Hinoboru Kageyama
2	*未来からきた少年* *Mirai Karakita Shônen/The Boy from the Future*	DBZ BSO
3	*人造人間 街へ...* *Jinzôningen Machi e.../The Artificial Humans go to Town*	DBZ BSO
4	*阻止せよ! セルの完全体* *Soshise Yo! Seru no Kanzen Karada/Prevent It! Cell's Perfect Body*	DBZ BSO
5	*死を呼ぶセルゲーム* *Shi wo Yobu Seru Gēmu/The Cell Game Which Calls Forth Death*	DBZ BSO
6	*大団円~もうひとつの結末* *Ōdan'en~Mô Hitotsu no Ketsumatsu/All's Well That Ends Well: One More Conclusion*	DBZ BSO
7	*さよなら戦士たち* *Sayonara Senshi-tachi/Goodbye Warriors*	DBZ BSO
8	*[劇場版ドラゴンボールZ SUITS]激突!!100億パワーの戦士たち* *[Gekijô ban Doragon Bōru Zetto SUITS] Gekitotsu!! 100 Oku Pawā no Senshi-tachi/[THEATRICAL DRAGON BALL Z SUITES] Clash! 10 Billion Power Warriors*	DB OVA 6 BSO
9	*HERO(キミがヒーロー) (MOVIE サイズ)* *HERO (Kimi ga Hīrō) (Movie Saizu)/Hero (You're The Hero) (Movie Size)*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka [DBZ OVA 6 Ending]
10	*[劇場版ドラゴンボールZ SUITS]極限バトル!!三大超サイヤ人* *[Gekijô ban Doragon Bōru Zetto SUITS] Kyokugen Batoru!! Sandai Sūpā Saiyajin/[THEATRICAL DRAGON BALL Z SUITES] Extreme Battle!! The Three Super Saiyans*	DB OVA 5 BSO

11	*GIRIGIRI-世界極限- (MOVIEサイズ)* *GIRIGIRI—Sekai Kyokugen-- (Movie Saizu)/At the Brink: The Earth's Limit (Movie Size)*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka [DBZ OVA 7 Ending]
12	*[劇場版ドラゴンボールZ SUITS]燃えつきろ!!熱戦・烈戦・超激戦* *[Gekijô ban Doragon Bōru Zetto SUITS] Moe Tsukiro!! Nessen, Retsusen, Chôgekisen/[THEATRICAL DRAGON BALL Z SUITES] Burn Up!! Hot, Fierce, Super Violent Fight*	DB OVA 6 BSO
13	*バーニング・ファイト-熱戦・烈戦・超激戦-(MOVIEサイズ)* *Bāningu Faito—Nessen-Ressen-Chôgekisen-- (Movie Saizu)/Burning Fight: A Close, Intense, Super-Fierce Battle (Movie Size)*	DB OVA 6 BSO
14	*[劇場版ドラゴンボールZ SUITS]銀河ギリギリ!! ぶっちぎりの凄い奴* *[Gekijô ban Doragon Bōru Zetto SUITS] Ginga GiriGiri!! Bucchigiri no Sugoi Yatsu/[THEATRICAL DRAGON BALL Z SUITES] The Galaxy Last Moment!! A Phenomenally Awesome Guy*	DB OVA 9 BSO
15	*銀河を超えてライジング・ハイ (MOVIEサイズ)* *Ginga wo Koete, Rising High (Movie Saizu)/Surpass the Galaxy, Rising High (Movie Size)*	DB OVA 9 BSO
Listado de pistas – Disco Tres		
1	*WE GOTTA POWER (TVサイズ)* *WE GOTTA POWER (TV Saizu)/We Gotta Power (TV Size)*	Hironobu Kageyama [DBZ Segundo Opening]
2	*プロローグ&サブタイトル2* *Purorōgu & Sabutaitoru Tzū/Prologue & Subtitle 2*	DBZ recap, Episodios 200-291
3	*ニューヒーロー登場* *New Hero Tôjô/Enter a New Hero*	DBZ BSO
4	*Angel*	DBZ BSO
5	*再開!天下一武道会* *Saikai! Tenkaichi Budôkai/Reunion! Tenkaichi Budokai*	DBZ BSO
6	*WE GOTTA POWER(インストゥルメンタル)* *WE GOTTA POWER (Insuturumentaru)/We Gotta Power (Instrumental)*	Hironobu Kageyama [DBZ Segundo Opening]
7	*僕達は天使だった(インストゥルメンタル)* *Boku-tachi wa Tenshi Datta (Insuturumentaru)/We Were Angels (Instrumental)*	MANNA [DBZ Segundo Ending]
8	*戦いの時,ふたたび*	DBZ BSO

	Tatakai no Toki Futatabi/The Time for Battle is Here Again	
9	*明日を信じて...* *Ashita wo Shinjite.../Believe in Tomorrow...*	DBZ BSO
10	*やっぱり最強孫悟空!!* *Yappari Saikyô Son Gokū!!/Son Goku is the Strongest After all!*	DBZ BSO
11	*僕達は天使だった (TVサイズ)(影山ヒロノブ)* *Boku-tachi wa Tenshi Datta (TV Saizu)/We Were Angels (TV Size)*	MANNA [DBZ Segundo Ending]
12	*[劇場版ドラゴンボールZ SUITS]危険なふたり!超(スーパー)戦士はねむれない* *[Gekijô ban DoragonbōruZetto SUITS] Kiken na Futari!! Sūpā Senshi Hanemurenai/[THEATRICAL DRAGON BALL Z SUITES] Danger!! The Super Warrior Can't Rest*	DBZ BSO
13	*奇蹟のビッグ・ファイト (MOVIEサイズ)* *Kiseki no Biggu Faito (Movie Saizu)/Astounding Big Fight (Movie Size)*	Kageyama Hironobu [DBZ OVA 10 Ending]
14	*[劇場版ドラゴンボールZ SUITS]超(スーパー)戦士撃破!!勝つのはオレだ* *[Gekijô ban Doragon Bōru Zetto SUITS] Sūpā Senshi Gekiha!! Katsu no wa Ore da/[THEATRICAL DRAGON BALL Z SUITES] Super Warriors Crushed!! I'll Be the Winner*	DB OVA 11 BSO
15	*ドラゴンパワー∞(むげんだい) (MOVIE サイズ)* *Doragon Pawā Mugendai (Movie Saizu)/Dragon Power Infinite (Movie Size)*	Kageyama Hironobu [DBZ OVA 11 Ending]
16	*[劇場版ドラゴンボールZ SUITS]復活のフュージョン!!悟空とベジータ* *[Gekijô ban Doragon Bōru Zetto SUITS] Fukkatsu no Fyūshon!! Gokū to Bejīta/[THEATRICAL DRAGON BALL Z SUITES] Rebirth of the Fusion!! Goku and Vegeta*	DB OVA 12 BSO
17	*最強のフュージョン (MOVIEサイズ)* *Saikyô no Fyūshon (Movie Size)/The Strongest Fusion (Movie Size)*	Kageyama Hironobu [DBZ OVA 12 Ending]
18	*[劇場版ドラゴンボールZ SUITS]龍拳爆発!!悟空がやらねば誰がやる* *[Gekijô ban Doragon Bōru Zetto SUITS] Ryūken Bakuhatsu!! Gokū ga Yaraneba Darega Yaru/[THEATRICAL DRAGON BALL Z SUITES] Ryuken Explosion!! If Goku Doesn't do it, Who Will*	DB OVA 13 BSO

19	*俺がやらなきゃ誰がやる (MOVIE サイズ)* *Ore ga Yaranakya Darega Yaru (Movie Saizu)/If I Don't Do It Who Will (Movie Size)*	Kageyama Hironobu [DBZ OVA 13 Ending]

Dragon Ball Z Complete Song Collection Box: Mightiest Recorded Legend *(ドラゴンボールZ CD-BOX超全集 ～最強音盤伝説, Doragonbōru Z CD - bokkusu chō zenshū ~ saikyō onban densatsu)* se lanzó en 2008. Es, de largo, la colección más extensa, con un total de trece CD's, abarcando prácticamente la totalidad de la música de Dragon Ball y Dragon Ball Z. Cabe destacar que, en esta edición, únicamente se publicó la música y bandas sonoras originales de serie y películas, excluyendo la versión norteamericana.

Título	***Dragon Ball Z Complete Song Collection Box: Mightiest Recorded Legend***					
Artistas	**Compositor**	Equipo Completo de Compositores	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Equipo Completo de Músicos
Formato y lanzamiento	**CD:** (COCX-34814-26) 02 de abril de 2008					
Duración	15:29:49					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					
Listado de pistas – Disco Uno						
1	*チャラ・ヘッチャラ* *Cha-La Head-Cha-La*			Hinoboru Kageyama		
2	*ドラゴン・ワールドへようこそ!* *Doragon Wārudo e Yōkoso!/ Welcome to the Dragon World!*			Waffle		
3	*ママは倖せ祈ってる* *Mama wa Shiawase Inotteru/ Mama is Wishing for Happiness*			Waffle, Mayumi Shō (Chi Chi)		

4	*あいつは孫悟空* *Aitsu wa Son Gokū/ He's That Damn Son Goku*	Hironobu Kageyama & Waffle
5	*永遠の地球* *Eien no Chikyū/ Earth of Eternity*	Waffle
6	*修羅色の戦士* *Shura-Iro no Senshi/ Battle-Colors of the Warriors*	Kōji Kaya [DBZ Episodio 20]
7	*燃えろ! ドラゴン・ソルジャーズ* *Moero! Doragon Sorujāzu/ Burn, Dragon Soldiers!*	Jun'ichirō Oda
8	*トラブル・サーフィン* *Toraburu Sāfin/ Trouble Surfing*	Ushio Hashimoto
9	*天下-ゴハン* *Tenkaichi Gohan/ The World's Greatest Gohan*	Masako Nozawa (Son Gohan) [DBZ OVA 1]
10	*ジョーシキなんてNA★I☆SA* *Jōshiki Nante NA*I*SA/No Common Sense At All*	Hironobu Kageyama & BROADWAY
11	*大盛り悟空(ライス・ボーイ)* *Ōmori Gohan (Raisu Bōi)/ A Big Serving of the Rice Boy*	Hironobu Kageyama & BROADWAY
12	*地球(ここ)から FROM THE HOME PLANET EARTH* *Koko Kara FROM THE HOME PLANET EARTH*	Hironobu Kageyama & BROADWAY
13	*未来地図* *Mirai Chizu/Future Map*	Hironobu Kageyama & BROADWAY
14	*天下無敵のフルコース* *Tenka-Muteki no Furukōsu/A Full Course Unrivaled in the World*	Hironobu Kageyama & BROADWAY
15	*Fly High*	Hironobu Kageyama & BROADWAY
16	*All alone*	Hironobu Kageyama & BROADWAY
17	*1 ♥ 光年* *1 ♥ Kōnen/One Heart Light-Year*	Hironobu Kageyama & BROADWAY
Listado de pistas – Disco Dos		
1	*Dancing in the space*	KŪKO (Waffle) & Tricky Shirai
2	*Cosmic Chinese Melody*	KŪKO (Waffle)
3	*Good night my Blue*	KŪKO (Waffle)
4	*Bad Boy*	Ushio Hashimoto

5	*嵐の前兆~無言のざわめき~* *Arashi no Zenchō ~Mugon no Zawameki~/Sign of a Storm (Silent Noise)*	Tricky Shirai
6	*スペース・ダンス* *Supēsu Dansu/Space Dancing*	KŪKO (Waffle)
7	*戦(I・KU・SA)* *Ikusa (I-KU-SA)/* The Battle	Hironobu Kageyama [DBZ OVA 2 ending]
8	*ピッコロさんだ~いすき♡* *Pikkoro-san Da~isuki/* I Lo~ve Mr. Piccolo♡	Masako Nozawa (Son Gohan) [DBZ OVA 2]
9	*ソリッドステート・スカウター* *Soriddo Sutēto Sukautā/ Solid State Scouter*	Dragon Magic Orchestra, TOKIO [DBZ TV Especial 1 BSO]
10	*お達者ポルカ* *O-tassha Poruka/ The Healthy Polka*	Kōhei Miyauchi (Mutenroshi) & Ichirō's Group [Tema de Mutenroshi]
11	*アサ・ヒル・ヨル・キミ・ボク* *Asa - Hiru - Yoru - Kimi – Boku/ Morning - Daytime - Night - You - Me*	Mayumi Tanaka (Krilin) [Tema de Krilin]
12	*吹けよ風 呼べよ神龍(シェンロン)!!* *Fuke Yo Kaze Yobe Yo Shenron!!/ Blow, Wind! Call Out, Shenlong!!*	Pink Dragon, Kenji Utsumi (Shen Long) [Tema de Shen Long]
13	*シャレれば命の泉わくわく!!* *Sharereba Inochi no Izumi Waku-Waku!!/ If I Tell a Joke, It's an Exciting Fountain of Life!!*	Jōji Yanami (Kaito) [Tema de Kaito]
14	*俺たちのエナジー* *Ore-tachi no Enajī/ Energy of Ours*	Hironobu Kageyama, Masako Nozawa (Son Gokū) [Tema de Son Gokū]
15	*心から濡れた二人* *Kokoro Kara Nureta Futari/ Two Heartly Soaked People*	Masako Nozawa (Son Gohan) & Mayumi Shō (Chi Chi) [Tema de Son Gohan & Chi-Chi]
16	*女の子は罪作り* *On'na no Ko wa Tsumitsukuri/ The Girl is Acting Cruelly*	Hiromi Tsuru (Bulma) [Tema de Bulma]
17	*摩訶不思議アドベンチャー!(ニュー・リミックス・ロング・ヴァージョン)* *Makafushigi Adobenchā (Nyū Rimikkusu Rongu Vājon)/Mystical Adventure (New Remix Long Version)*	Hiroki Takahashi
18	*ある星の詩★* *Aru Hoshi no Shi★/Poetry of a Certain Star★*	Taneri

19	*Happy Birthday*	KŪKO (Waffle)
20	*スペース・ヴァージョン* *Cha-La Head-Cha-La (Supēsu Vājon)/ Cha-La Head-Cha-La (Space Version)*	Hironobu Kageyama [Remix DBZ Primer opening]
Listado de pistas – Disco Tres		
1	*金色た・ま・ご* *Kin-Iro Ta-ma-go/Gold-Colored Eggs*	Ushio Hashimoto
2	*まるごと(ニュー・リミックス・ロング・ヴァージョン)* *Marugoto (Nyū Rimikkusu Rongu Vājon)/ The Whole World (New Remix Long Version)*	Hironobu Kageyama & Ammy [Remix DBZ OVA 3 ending]
3	*蟻地獄* *Arijigoku/Doodlebug*	Shin'ichi Ishihara
4	*魂の道* *Tamashī no Michi/The Spirit Road*	Hironobu Kageyama
5	*ある星の詩★★* *Aru Hoshi no Shi★★/Poetry of a Certain Star★★*	Taneri
6	*光の旅* *Hikari no Tabi/Journey of Light*	Hironobu Kageyama & KŪKO (Waffle) [DBZ TV Especial 1 ending]
7	*「ヤ」なことは元気玉!!* *"Ya" na Koto ni wa Genki-Dama!!/ Give a Genki-Dama at Bad Things!!*	Hironobu Kageyama, SHINES [DBZ OVA 4 ending]
8	*マイペース* *Mai Pēsu/My Pace*	KŪKO (Waffle)
9	*マイ・My・毎日* *Mai • My • Mainichi/Mai My Every Day*	Ushio Hashimoto
10	*機械の様に...-バトリング・マシン-* *Kikai no Yō ni...--Batoringu Mashin--/Like a Machine...: Battling Machine*	Shin'ichi Ishihara
11	*夢のヶけら* *Yume no Kakera/Fragments of a Dream*	KŪKO (Waffle)
12	*ドラゴン* *ONDO Doragon Ondo/Dragon March*	Satoko Yamano & Hironobu Kageyama con el Saichoro de Namek
13	*口笛の気持ち* *Kuchibue no Kimochi/Feeling of Whistling*	Masako Nozawa (Son Gohan) [DBZ OVA 4]
14	*とびっきりの最強対最強*	Hironobu Kageyama & Ammy [DBZ OVA 5 ending]

	Tobikkiri no Saikyō tai Saikyō/The Incredible Mightiest vs. Mightiest	
15	*パワー・オブ・スマイル* *Pawā obu Sumairu/Power of Smile*	KŪKO (Waffle)
16	*目を閉じればカンタン* *Me o Tojireba Kantan/It's Easy if you Close your Eyes*	Junko Uchida
17	*風の様に 星の様に《パート1》* *Kaze no yō ni Hoshi no yō ni «Pāto Wan»/Like the Wind, Like the Stars «Part 1»*	CHIHO
18	*風の様に 星の様に《パート2》* *Kaze no yô ni Hoshi no yô ni «Pāto Tzū»/Like the Wind, Like the Stars «Part 2»*	CHIHO
Listado de pistas – Disco Cuatro		
1	*でてこいとびきりZENKAIパワー!* *Detekoi Tobikiri Zenkai Pawā!/ Come Out, Incredible Zenkai Power!*	MANNA [DBZ Primer Endig]
2	*だれかさんといい天気* *Dareka-san to Ii Tenki/Somebody and Good Weather*	Ushio Hashimoto
3	*時と光の下で* *Toki to Hikari no Shita de/Beneath Time and Light*	Hironobu Kageyama & KŪKO (Waffle)
4	*ドラゴン・マジック・カーニヴァル* *Doragon Majikku Kānibaru/Dragon Magic Carnival*	Satoko Yamano
5	*Capsule Corp.*	Hiromi Tsuru (Bulma) [Canción de Bulma]
6	*一度は結婚したいマンボ Ichido wa Kekkon Shitai Manbo/ The I-Want-to-Get-Married-For-Once Mambo*	Mayumi Tanaka (Kuririn) [Canción de Krilin]
7	*ベジータ様のお料理地獄ー「お好み焼き」の巻ー Bejīta-sama no Oryōri Jigoku!!~"Okonomiyaki" no Kan~/ Lord Vegeta's Cooking Hell!! (The "Okonomiyaki" Recipe)*	Ryō Horikawa (Vegeta) [Canción de Vegeta]
8	*想い出の天下一武道会 Omoide no Tenkaichi Budōkai/ Memories of the Tenkaichi Budokai*	POCHI & Apple Pie
9	*シャレれば命の泉わくわく!!2 Share 'reba Inochi no Izumi Waku-Waku!! Tzū/ If I Tell a Joke, It's an Exciting Fountain of Life!! 2*	Jōji Yanami (North Kaiō-sama) [Canción de Kaito -del Norte-]
10	*口笛の気持ち・ピッコロ編* *Kuchibue no Kimochi • Pikkoro Hen/ The Feeling of Whistling Piccolo Edit*	Toshio Furukawa (Piccolo) [Canción de Piccolo]
11	*イ・ケ・ナ・イうららマジック I•ke•na•i Urara Majikku/ The Wrong Kind of Ooh-La-La Magic*	Masako Nozawa (Son Gokū) & Naoko Watanabe (Chi Chi) [Canción de Goku y Chi Chi]

12	*MIND POWER... 気...* *Mind Power...Ki...*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka [DBZ Episodio 139]
13	*未来からの伝言...* *Message From Future...Mirai Kara no Dengon.../ A Message From the Future*	Satou Yuka
14	*警告...* *Warning of Danger...Keikoku.../ Warning of Danger...Warning...*	Shin'ichi Ishihara
15	*風の名前...* *Welcome Home, My Boy...Kaze no Namae.../ Welcome Home, My Boy...Name of The Wind...*	Chiho
16	*超力節...* *Super Purasu Power Ekuaruzu Melody...Chō-Ryoku-Bushi.../ Super Power Melody*	Hironobu Kageyama
17	*小指の下で...* *IT'S A SmallWorld...Koyubi no Shita de.../ It's a Small World...Beneath My Little Finger...*	Satou Yuka
Listado de pistas – Disco Cinco		
1	*月の裏側...* *Sweet Lovely Midnight...Tsuki no Uragawa.../ Sweet Lovely Midnight...The Other Side of The Moon...*	Shin'ichi Ishihara
2	*白と世界と心...* *White ando World ando True...Shiro to Sekai to Kokoro/White, the World, and the Heart*	Satou Yuka
3	*HERO(キミがヒーロー)* *Hero (Kimi ga Hīrō)/ Hero (You're the Hero)*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka [DBZ OVA 6 Ending]
4	*そんな気分で* *Son'na Kibun de/In That Sort of Mood*	Kuko
5	*流星図書館~コメットライブラリー* *Ryūsei Toshokan~Kometto Raiburarī/Comet Library*	Hironobu Kageyama
6	*EなE E na E/Good E[nergy]*	Shinichi Ishihara & Satou Yuka
7	*Keep My Way*	Satou Yuka
8	*Ho・Ta・Lu/Firefly*	Satou Yuka
9	*イカしたエナジー* *Ikashita Enajī/Awesome Energy*	Kuko
10	*催眠バナナ* *Saimin Banana/Hypnosis Banana*	Satou Yuka

11	*Brain Dance*	Satou Yuka
12	*GIRIGIRI-世界極限-* *Giri Giri—Sekai Kyokugen--/At the Brink: The Earth's Limit*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka [DBZ OVA 7 Ending]
13	*黄金のコンパス* *Ōgon no Konpasu/Compass of Gold*	Hironobu Kageyama
14	*Voice*	Kuko
15	*アクアリウムの夜* *Akuariumu no Yoru/Aquarium of Night*	Shin'ichi Ishihara & Chiho
16	*KOMA*	Chiho
17	*星の見た夢* *Hoshi no Mita Yume/Dream Upon a Star*	Kuko
Listado de pistas – Disco Seis		
1	*Please: Wish of a Lifetime!!/Please Isshō no Onegai!!*	Satou Yuka
2	*Delight to you・・・*	Kuko & Torikkii Shirai
3	*Go! Go! Go! On a Red Train* *LED TRAIN で GO!GO!GO!/Led Train de GO!GO!GO!*	Kuko
4	*SpacepeopleDBZ*	Hironobu Kageyama
5	*ローラー・スルー55* *Rōrā Surū 55/Roller-Through 55*	Satou Yuka
6	*Cool Cool ダンディ* *Cool Cool Dandi/Cool Cool Dandy*	Shin'ichi Ishihara
7	*夜明けまで突っ走れ* *Wild Dance Night《Yoake Made Tsuppashire》/Wild Dance Night 《Run At Full Speed Until Dawn》*	Hironobu Kageyama
8	*ハートブレイク・メロディ,みょうに* *Hātobureiku Merodi, Myō ni/Heartbreak Melody, For No Reason*	Kuko
9	*でてこいとびきりZENKAIパワー！* *《Super House Version》Detekoi Tobikiri Zenkai Pawā!/《Super House Version》Come Out, Incredible Zenkai Power!*	MANNA
10	*Day of Destiny: Spirit vs. Spirit*	Hironobu Kageyama [DBZ Episodio 184]
11	*I'm a Positive Girl!!*	Satou Yuka
12	*夜明けの子供たち* *Yoake no Kodomo-tachi/Children of the Dawn*	Kuko

13	*For ever～*	Hironobu Kageyama
14	*挑戦状* *Chōsenjō/Challenge*	Shin'ichi Ishihara
15	*イジワルしないでね* *Ijiwaru Shinai De Ne.../ Don't be Unkind to it...*	Kuko
16	*青い風のHOPE* *Aoi Kaze no Hope/Blue Wind of Hope*	Hironobu Kageyama [DBZ Especial de TV 2Ending]
17	*バーニング・ファイト-熱戦・烈戦・超激戦* *- Bāningu Faito—Nessen - Ressen - Chōgekisen--* */Burning Fight: a Close, Intense, Super-Fierce Battle*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka [DBZ OVA 8 Ending]
Listado de pistas – Disco Siete		
1	*水色星人* *Mizu-Iro Seinin/Water-Colored Aliens*	Kuko
2	*空めぐる冒険* *Sora Meguru Bōken/Adventures Surrounding the Skies*	Kuko
3	*何かが...(未知の力)* *Nanika ga... (Michi no Chikara)/ Something is... (Unknown Power)*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka
4	*ラブ・ジェット* *Rabu Jetto/Love Jet*	Satou Yuka
5	*トリックスターと帰って来た未来* *Torikkusutā to Kaettekita Mirai/The Future That Came Back With the Trickster*	Satou Yuka
6	*僕は,まっすぐ道は,まっすぐ* *Boku wa, Massugu Machi wa, Massugu/I'm Straight, the Road is Straight*	Shin'ichi Ishihara
7	*マザー・ユニバース* *Mazā Yunibāsu/Mother Universe*	Satou Kuko
8	*飛び出せ!ヒーロー* *Tobidase! Hīrō/ Fly Away, Hero!*	Kuko
9	*私の* *Magician Watashi no Magician/ Magician of Mine*	Umino Naoko
10	*星のトライアングル* *Hoshi no Toraianguru/ Triangle of Stars*	Hironobu Kageyama
11	*空と雨と...* *Sora to Ame to.../ The Sky, and Rain, and...*	Yuka

12	*oke ぐらい言わせろよ* *Joke-Gurai Iwasero Yo.../ Let me Tell a Joke...*	Shin'ichi Ishihara
13	*My Song For You*	Kuko
14	*銀河を超えてライジング・ハイ* *Ginga o Koete Raijingu Hai/ Surpassing the Galaxy, Rising High*	Hironobu Kageyama [DBZ OVA 9 Ending]
15	*飛び出せ! ヒーロー(reprise)* *Tobidase! Hīrō (reprise)/ Fly Away, Hero! (Reprise)*	MONOLITH
16	*We Gotta Power*	Hironobu Kageyama [DBZ Segundo Opening]
17	*Hey You, Crasher*	Tom
18	*Jumpin' Jump!!*	Takase Mariko
19	*時よ止まれ~MY NAME IS FATHER~* *Toki Yo Tomare~My Name is Father/Stop, Time: My Name is Father*	Tsuno Gouji
Listado de pistas – Disco Ocho		
1	*僕は,まっすぐ道は,まっすぐ* *Boku wa, Massugu Machi wa, Massugu/I'm Straight, the Road is Straight*	Shin'ichi Ishihara
2	*Fight Oh Fighting Road*	Hironobu Kageyama
3	*ケ・セラ* *Ke Sera/Que Será*	Tom
4	*あとはSilence…* *Ato wa Silence.../ It Is Silence...Afterward*	Takase Mariko
5	*力を超えて* *Chikara o Koete/Surpass Your Power*	Rei
6	*ジャンジャカ* *My Way Janjaka My Way/Bring It On My Way*	Hanaoka Sakichi
7	*This is Life!*	Katsumata Mikio
8	*Good-Bye Mr.Loneliness~光の彼方へ~* *Good-Bye Mr.Loneliness~Hikari no Kanata e~/Goodbye Mr. Loneliness: To the Other Side of the Light*	Katsumata Mikio
9	*魔人ブウに捧げるバラッド* *Majin Bū ni Sasageru Baraddo/A Ballad Dedicated to Majin Boo*	Tom [Tema de Majin Buu]
10	*世紀末万歳!*	Hironobu Kageyama

	Seiki-Matsu Banzai!/ Hooray for the End of the Century!	
11	*Hippy Hoppy Shake!!*	Tanaka Mayumi
12	*Ossan's Dilemma*	Katsumata Mikio
13	*さらば涙よ* *Saraba Namida Yo/Goodbye, Tears!*	Hironobu Kageyama
14	*昨日の夢、今日の光-サイレントナイト・モーニングムーン* *- Kinō no Yume, Kyō no Hikari—Sairento Naito Mōningu Mūn--/Yesterday's Dreams, Today's Light: Silent Night, Morning Moon*	Hironobu Kageyama
15	*100億のフレンズ* *100-Oku no Furenzu/10,000,000,000 Friends*	Iwanaga Masako
16	*魔人ブウの悲劇* *Majin Bū no Higeki/Tragedy of Majin Boo*	Shin'ichi Ishihara
17	*メモリーズ-奴のいない夜* *- Memorīzu—Yatsu no Inai Yoru--/Memories*	Hironobu Kageyama
Listado de pistas – Disco Nueve		
1	*perfume N°18~魔性の香り~* *perfum No 18 ~Mashō no Kaori~/Perfume No. 18 (Diabolical Fragrance)*	Kuko & Yasumi [Tema de la Andriode nº18]
2	*瞳の中の地球* *Hitomi no Naka no Chikyū/An Earth Within Your Eyes*	Kuko
3	*Growin' Up いつかまた逢える日まで...* *Growin' Up Itsuka Mata Aeru Hi Made/Growin' Up: Until the Day We Can Meet Again*	Hironobu Kageyama & Kuko & Yasumi & Iwanaga Masako & Shin'ichi Ishihara
4	*僕達は天使だった* *Boku-tachi wa Tenshi Datta/We Were Angels*	MANNA [DBZ Segundo Ending]
5	*プラス・アルファ(+α)* *Purasu Arufa (+α)/Plus Alpha*	Kageyama Hironobu & Ammy
6	*ここにおいでよ* *Koko ni Oide Yo/Come On Over Here!*	Ishihara Shin'ichi
7	*自然の合図* *Shizen no AizuSigns of Nature*	Kuko
8	*まるごと* *Marugoto/The Whole World*	Kageyama Hironobu & Ammy [DBZ OVA 3 Ending]

9	*奇蹟のビッグ・ファイト* *Kiseki no Biggu Faito/Big Fight of Miracals*	Kageyama Hironobu [DBZ OVA 10 Ending]
10	***ドラゴンボール伝説*** *Dragon Ball Densetsu/Dragon Ball Legend*	Hiroki Takahashi
11	*ドラゴンパワー∞(むげんだい)* *Doragon Pawā ∞ (Mugendai)/Dragon Power ∞ (Infinity)*	Kageyama Hironobu [DBZ OVA 11 Ending]
12	*小さな戦士(悟天とトランクスのテーマ)* *Chīsa na Senshi (Goten to Torankusu no Tēma)/The Young Warriors (Theme of Goten and Trunks)*	Ooya Susumu
13	*最強のフュージョン* *Saikyô no Fyūjon/Mightiest of Fusion*	Kageyama Hironobu [DBZ OVA 12 Ending]
14	*愛はバラードのように(ベジータのテーマ)* *Ai wa Barādo no Yô ni (Bejīta no Tēma)/Love is Like a Ballad (Theme of Vegeta)*	Ooya Susumu
15	*俺がやらなきゃ誰がやる* *Ore ga Yaranakya Dare ga Yaru/If I Don't Do It, Who Will?*	Kageyama Hironobu [DBZ OVA 13 Ending]
16	*勇者の笛(タピオンのテーマ)* *Yūsha no Fue (Tapion no Tēma)/Ocarina of The Brave Man (Theme of Tapion)*	Ooya Susumu
17	*永遠の約束(デュエット・ヴァージョン)* *Eien no Yakusoku (Dyuetto Vājon)/Promise of Eternity: (Duet Version)*	Kageyama Hironobu & Kuko
18	*光の Willpower (ヴォーカル・ヴァージョン)* *Hikari no WILL POWER (Vōkaru Vājon)/Light of Willpower (Vocal Version)*	Hironobu Kageyama
Listado de pistas – Disco Diez		
1	*涙みたいな雨が降る* *Namida-Mitai na Ame ga Furu/The Rain That's Falling Looks Like Tears*	Kuko
2	*灼熱のファイティング(ヴォーカル・ヴァージョン)* *Endingu Tēma~Shakunetsu no Faitingu(Vōkaru Vājon)/Ending Theme: Red-Hot Fighting (Vocal Version)*	Hironobu Kageyama
3	*まひるの闇(ヴォーカル・ヴァージョン)* *Mahiru no Yami (Vōkaru Vājon)/Darkness of Midday (Vocal Version)*	Ishihara Shin'ichi
4	*Sign ~兆~(ヴォーカル・ヴァージョン)*	Hironobu Kageyama

	SIGN ~Chô~ (Vōkaru Vājon)/Sign: An Omen (Vocal Version)	
5	*Fire of Black~黒い炎~(ヴォーカル・ヴァージョン)* *Fire of Black~Kuroi Honō~ (Vōkaru Vājon)/Fire of Black: Black Flame (Vocal Version)*	Ishihara Shin'ichi
6	*Never Ending, Never Give Up (ヴォーカル・ヴァージョン)* *Never Ending, Never Give Up (Vōkaru Vājon)/Never Ending, Never Give Up (Vocal Version)*	Hironobu Kageyama
7	*君の空へ* *Kimi no Sora e/To Your Sky*	Kageyama Hironobu, Ishihara Shin'ichi, Kuko & Friends
8	*恋のNAZONAZO* *Koi no NazoNazo/ The Mysteries of Love*	KŪKO & Torikkii Shirai [Canción de Vegeta & Bulma]
9	*ドラゴン・ワールドへようこそ!* *《Super House Version》Doragon Wārudo e Yōkoso!/ 《Super House Version》Welcome to the Dragon World!*	Waffle
10	*《Super 磨いてみてよ Version》Bad Boy* *《Super Migai te mi te yo Version》Bad Boy/ 《Super Watch-Me-Polish-Them Version》 Bad Boy*	Hashimoto Ushio
11	*《Super Adventure Version》Cha-La Head-Cha-La*	Hironobu Kageyama
12	*《Ultra New Edition》Kuko's Dance Medley*	KŪKO [Remix: *Mama wa shiawase inotte'ru, Dancing in the space, Cosmic Chinese Melody, Supeesu dansu, Pawaa ofu sumairu*]
13	*《Ultra New Edition》Kageyama's Power Medley*	Hironobu Kageyama [Remix: *Shura-Iro no Senshi, "Ya" na koto ni wa Genki-Dama!!, Aitsu wa Son-Goku, Tamashii no michi, Ikusa (I-Ku-Sa), Tobikkiri no saikyou tai saikyou*]
14	*素直な光 優しい視線* *Sunao na Hikari Yasashī Shisen/ Soft Light, Gentle Gaze*	KŪKO
Listado de pistas – Disco Once		
1	*Cha-La Head-Cha-La (Jungle Fever Mix)*	Hironobu Kageyama [DBZ Segundo Opening]
2	*Battle Spectacle Medley*	Hironobu Kageyama & Shin'ichi Ishihara

		[Remix: Mind power... Ki, Warning of danger... Keikoku, Chousenjou, Unmei no hi "tamashii vs tamashii"]
3	*For ever '96 (Piano New Version)*	Hironobu Kageyama
4	*GIRI GIRI-世界極限-~EXTREME HARD METAL MIX Giri Giri—Sekai Kyokugen--~* *Extreme Hard Metal Mix~/At The Brink: The Earth's Limit (Extreme Hard Metal Mix)*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka
5	*Please Isshō no Onegai~Acid Club Mix~/Please: Wish of a Lifetime! (Acid Club Mix)*	Satou Yuka
6	*Perfum No.18 (Dangerous Fragrance Mix)*	Kuko & Yasumi
7	*銀河を超えてライジング・ハイ~GALAXY ADVENTURE MIX~* *Ginga o Koete Raijingu Hai ~Galaxy Adventure Mix~/Surpassing the Galaxy, Rising High (Galaxy Adventure Mix)*	Hironobu Kageyama
8	*飛び出せ! ヒーロー~DREAM THEATRE MIX~* *Tobidase! Hīrō~Dream Theater Mix~/Fly Away: Hero! (Dream Theater Mix)*	Kuko
9	*光の旅'96~CLASSICAL NEW VERSION~* *Hikari no Tabi '96~Classical New Version~/Journey of light '96 (Classical New Version)*	Hironobu Kageyama & Kuko
10	*チャラ・ヘッチャラ 2006* *Cha-La Head-Cha-La 2006*	Hinoboru Kageyama
11	*でてこいとびきりZENKAIパワー! 2006* *Detekoi Tobikiri Zenkai Pawā!/ Come Out, Incredible Zenkai Power! 2006*	MANNA
12	*永遠の地球 2006* *Eien no Chikyū/ Earth of Eternity 2006*	Waffle
Listado de pistas – Disco Doce		
1	*戦(I・KU・SA) 2006* *Ikusa (I-KU-SA)/* The Battle 2006	Hironobu Kageyama
2	*光の旅(オーヴァーチュア) 2006* *Hikari no Tabi (Ōvāchua)/ Journey of Light (Overture) 2006*	MONOLITH
3	*白と世界と心... 2006* *White ando World ando True...Shiro to Sekai to Kokoro/White, the World, and the Heart 2006*	Satou Yuka
4	*HERO(キミがヒーロー) 2006* *Hero (Kimi ga Hīrō)/ Hero (You're the Hero) 2006*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka

5	*黄金のコンパス 2006* *Ōgon no Konpasu/Compass of Gold 2006*	Hironobu Kageyama
6	*Cool Cool ダンディ 2006* *Cool Cool Dandi/Cool Cool Dandy 2006*	Shin'ichi Ishihara
7	*バーニング・ファイト-熱戦・烈戦・超激戦 2006* *Bāningu Faito—Nessen - Ressen - Chōgekisen--/Burning Fight: a Close, Intense, Super-Fierce Battle 2006*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka
8	*マザー・ユニバース 2006* *Mazā Yunibāsu/Mother Universe 2006*	Satou Kuko
9	*We Gotta Power*	Hironobu Kageyama
10	*僕達は天使だった 2006* *Bokutachi wa Tenshi Datta /We Use To Be Angels 2006*	MANNA
11	*君の空へ 2006* *Kimi no Sora e/To Your Sky 2006*	Hinoboru Kageyama, Shinichi Ishihara, KUKO & Friends
12	*チャラ・ヘッチャラ* *Cha-La Head-Cha-La*	Hinoboru Kageyama
13	*でてこいとびきりZENKAIパワー! (Karaoke)* *Detekoi Tobikiri Zenkai Pawā!/ Come Out, Incredible Zenkai Power! (Karaoke)*	MANNA
14	*We Gotta Power (Karaoke)*	Hironobu Kageyama [DBZ Segundo Opening]
15	*僕達は天使だった (Karaoke)* *Bokutachi wa Tenshi Datta /We Use To Be Angels (Karaoke)*	MANNA
Listado de pistas – Disco Trece		
1	*バーニング・ファイト-熱戦・烈戦・超激戦(Live Version)* *Bāningu Faito—Nessen - Ressen - Chōgekisen--/Burning Fight: a Close, Intense, Super-Fierce Battle (Live Version)*	Hironobu Kageyama & Satou Yuka
2	*最強のフュージョン (Live Version)* *Saikyô no Fyūshon (Movie Size)/The Strongest Fusion (Live Version)*	Kageyama Hironobu [DBZ OVA 12 Ending]
3	*青い風のHOPE (Live Version)* *Aoi Kaze no Hope/Blue Wind of Hope (Live Version)*	Hironobu Kageyama [DBZ Especial de TV 2Ending]
4	*あいつは孫悟空 (Live Version)* *Aitsu wa Son Gokū/ He's That Damn Son Goku (Live Version)*	Hironobu Kageyama & Waffle

5	*時と光の下で (Live Version)* *Toki to Hikari no Shita de/Beneath Time and Light (Live Version)*	Hironobu Kageyama & KŪKO (Waffle)
6	*光の旅(オーヴァーチュア) (Live Version)* *Hikari no Tabi (Ōvāchua)/ Journey of Light (Overture) (Live Version)*	MONOLITH
7	*ドラゴンパワー∞(むげんだい) (Live Version)* *Doragon Pawā ∞ (Mugendai)/Dragon Power ∞ (Infinity) (Live Version)*	Kageyama Hironobu [DBZ OVA 11 Ending]
8	*チャラ・ヘッチャラ(Live Version)* *Cha-La Head-Cha-La (Live Version)*	Hinoboru Kageyama
9	*僕達は天使だった(Live Version)* *Bokutachi wa Tenshi Datta /We Use To Be Angels (Live Version)*	MANNA
10	*We Gotta Power (Live Version)*	Hironobu Kageyama [DBZ Segundo Opening]
11	*まるごと(Live Version)* *Marugoto/The Whole World (Live Version)*	Kageyama Hironobu & Ammy [DBZ OVA 3 Ending]
12	*チャラ・ヘッチャラ (English Version)* *Cha-La Head-Cha-La (English Version)*	Hinoboru Kageyama
13	*We Gotta Power (English Version)*	Hironobu Kageyama [DBZ Segundo Opening]
14	*僕達は天使だった (English Version)* *Bokutachi wa Tenshi Datta /We Use To Be Angels (English Version)*	MANNA

Dragon Ball Kai: Original Soundtrack es la primera banda sonora oficial del anime Dragon Ball Z Kai lanzada el 19 de agosto de 2009, en CD, únicamente en Japón. La banda sonora incluye la música de apertura, final y fondo del programa. Hay una edición limitada disponible que incluye tres pistas extra y un tarjetero *Data Carddass*. La banda sonora incluye treinta y tres pistas. Algunas de esas pistas incluyen versiones en tamaño de TV de los temas iniciales y finales (lanzados anteriormente en CD sencillos, resumen de episodios y música previa, y más). La edición limitada incluye tres pistas adicionales.

Título	***Dragon Ball Kai: Original Soundtrack***					
Artistas	**Compositor**	Kenji Yamamoto	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kenji Yamamoto
Formato y lanzamiento	**CD:** (COCX-35744) 19 de agosto de 2009					
Duración	53:14					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas

1	*ドラゴンボール改～タイトル～* *Dragon Ball Kai ~Title~*	Kenji Yamamoto
2	*大冒険の予感* *Premonition of a Grand Adventure*	Kenji Yamamoto
3	*Dragon Soul (TV サイズ)* *Dragon Soul (TV Size)*	Kenji Yamamoto
4	*ドラゴンボール改～サブタイトル～* *Dragon Ball Kai ~Subtitle~*	Kenji Yamamoto
5	*運命* *Destiny*	Kenji Yamamoto
6	*抗えぬ力* *A Power That Cannot Be Defied*	Kenji Yamamoto
7	*絶対絶命* *Desperate Situation*	Kenji Yamamoto
8	*強戦士、サイヤ人* *The Formidable Warrior, the Saiyan*	Kenji Yamamoto
9	*疾走バトル!* *Scampering Battle!*	Kenji Yamamoto
10	*逆転挽回* *An Outcome Switching Recovery*	Kenji Yamamoto
11	*Dragon Soul (Orchestra Version)*	Kenji Yamamoto
12	*平穏な時間*	Kenji Yamamoto

	Tanquil Times	
13	***大魔王現る*** *Daimao Appears*	Kenji Yamamoto
14	*苦戦* *A Tough Struggle*	Kenji Yamamoto
15	***驚愕!*** *Shock!*	Kenji Yamamoto
16	*広がりし戦雲* *The Clouds of War Spread*	Kenji Yamamoto
17	***ドラゴンボール改～アイキャッチA～*** *Dragon Ball Kai ~Eyecatch A~*	Kenji Yamamoto
18	*Win Tough Fight! ~Guitar Version~*	Kenji Yamamoto
19	*Over the Star ~Piano Version~*	Kenji Yamamoto
20	***ドラゴンボール改～アイキャッチB～*** *Dragon Ball Kai ~Eyecatch B~*	Kenji Yamamoto
21	***予期せぬ事態*** *Unforeseen Circumstances*	Kenji Yamamoto
22	*戦いの幕開け* *The Curtain Rises On the Battle*	Kenji Yamamoto
23	***不安と焦燥*** *Anxiety and Unease*	Kenji Yamamoto
24	*大地を駆ける* *Running Across the Land*	Kenji Yamamoto
25	*KAME HOUSE*	Kenji Yamamoto
26	*バブルス・ダンス* *Bubbles' Dance*	Kenji Yamamoto
27	***おののく瞬間*** *A Moment for Shuddering*	Kenji Yamamoto
28	*緊迫の荒野* *A Wasteland of Tension*	Kenji Yamamoto
29	***レクイエム～死にゆくモノたちへ～*** *Requiem ~To Those Who Meet Their End~*	Kenji Yamamoto
30	***強者へ挑む勇士*** *The Braveheart Challenges the Strong*	Kenji Yamamoto
31	***強大な敵*** *A Mighty Foe*	Kenji Yamamoto
32	*Yeah! Break! Care! Break! (TVサイズ)* *Yeah! Break! Care! Break! (TV Size)*	Kenji Yamamoto
33	***ドラゴンボール改～次回予告～*** *Dragon Ball Kai ~Next Episode Preview~*	Kenji Yamamoto
34	*集え!伝説の超戦士たち [BONUS TRACK]*	Kenji Yamamoto

	Assemble! The Legendary Super Warriors	
35	*冒険の始まり [BONUS TRACK]* *The Adventure Begins*	Kenji Yamamoto
36	*最強の敵が現れた!!! [BONUS TRACK]* *The Strongest Enemy Has Appeared!!!*	Kenji Yamamoto

Dragon Ball Kai: Original Soundtrack II es la segunda banda sonora oficial del anime Dragon Ball Z Kai lanzada el 19 de noviembre de 2009, en CD, únicamente en Japón. La banda sonora incluye la música de apertura, final y fondo del programa.

Título	***Dragon Ball Kai: Original Soundtrack II***					
Artistas	**Compositor**	Kenji Yamamoto	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kenji Yamamoto
Formato y lanzamiento	**CD:** (COCX-35922) 19 de agosto de 2009					
Duración	52:53					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					
Listado de pistas						
1	*ドラゴンボール改~タイトル~ TV ver.* *Dragon Ball Kai ~Title~ TV ver.*			Kenji Yamamoto		
2	*大冒険の予感* *Presentiment of a Great Adventure*			Kenji Yamamoto		
3	*Dragon Soul (TVサイズ) / 谷本貴義(Dragon Soul)* *Dragon Soul (TV Size)*			Kenji Yamamoto		
4	*ドラゴンボール改~サブタイトル~* *Dragon Ball Kai ~Subtitle~*			Kenji Yamamoto		
5	*開戦!* *The Battle Begins!*			Kenji Yamamoto		
6	*孤高の戦士*			Kenji Yamamoto		

	Lonely Warrior	
7	*トレーニング★タイム* *Training★Time*	Kenji Yamamoto
8	*拮抗する戦い* *Rivalry in Battle*	Kenji Yamamoto
9	*あれれ?* *Ohlala?*	Kenji Yamamoto
10	*優雅な昼下がり* *Tranquil Midafternoon*	Kenji Yamamoto
11	*予感* *Presentiment*	Kenji Yamamoto
12	*見知らぬ脅威* *Unknown Menace*	Kenji Yamamoto
13	*不気味な静けさ* *Ominous Silence*	Kenji Yamamoto
14	*闘いの舞踏曲* *Fighting Dance*	Kenji Yamamoto
15	*戦雲* *Threat of War*	Kenji Yamamoto
16	*勇士の凱旋* *Heroic Return*	Kenji Yamamoto
17	*新たなる冒険へ* *To a New Adventure*	Kenji Yamamoto
18	*ドラゴンボール改~アイキャッチA~* *Dragon Ball Kai ~Eyecatch A~*	Kenji Yamamoto
19	*CHASER!! ~Synth.ver~*	Kenji Yamamoto
20	*CURE~僕がここにいるよ ~Synth.ver~* *CURE~Boku ga Koko ni Iru yo ~Synth.ver~*	Kenji Yamamoto
21	*ドラゴンボール改~アイキャッチB~* *Dragon Ball Kai ~Eyecatch B~*	Kenji Yamamoto
22	*神の誘い* *Invitation of God*	Kenji Yamamoto
23	*ナメック星の日々* *Days on Namek*	Kenji Yamamoto
24	*筋斗雲一っ!* *Kintoun!*	Kenji Yamamoto
25	*天から授かる幸せ* *Happiness from Heavens*	Kenji Yamamoto
26	*安堵の協奏曲* *Concerto of Solace*	Kenji Yamamoto
27	*悲惨な情景*	Kenji Yamamoto

	Tragic Scene	
28	*つらい選択* *Hard Choice*	Kenji Yamamoto
29	*明日への道* *Path to Tomorrow*	Kenji Yamamoto
30	*悲しみの涙* *Tears of Sorrow*	Kenji Yamamoto
31	*戦いの果てに* *At the End of the Battle*	Kenji Yamamoto
32	*神々のボレロ* *Bolero of Gods*	Kenji Yamamoto
33	*Yeah! Break! Care! Break! (TV サイズ) / 谷本貴義* *(Dragon Soul)* *Yeah! Break! Care! Break! (TV Size)*	Kenji Yamamoto
34	*ドラゴンボール改~次回予告~* *Dragon Ball Kai ~Preview~*	Kenji Yamamoto

Dragon Ball Kai Soundtrack III & Songs es la tercera banda sonora oficial del anime Dragon Ball Z Kai lanzada el 22 de septiembre de 2010, en CD, únicamente en Japón. La banda sonora incluye la música de apertura, final y fondo del programa.

Título	***Dragon Ball Kai Soundtrack III & Songs***					
Artistas	**Compositor**	Kenji Yamamoto	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kenji Yamamoto
Formato y lanzamiento	**CD:** (COCX-36424) 22 de septiembre de 2010; (MICA-1156) Edición pirata taiwanesa de 2012					
Duración	56:35					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					
Listado de pistas						
1	*ドラゴンボール改~タイトル~*			Kenji Yamamoto		

	Dragon Ball Kai ~Title~	
2	*大冒険の予感* *Presentiment of a Great Adventure*	Kenji Yamamoto
3	*Dragon Soul (TV-size)* *Dragon Soul (TV size)*	Kenji Yamamoto
4	*ドラゴンボール改~サブタイトル~* *Dragon Ball Kai ~Subtitle~*	Kenji Yamamoto
5	***必死の援護*** *Desperate Protection*	Kenji Yamamoto
6	*「謎」* *"Mystery"*	Kenji Yamamoto
7	***新たな敵の出現*** *A New Enemy Appears*	Kenji Yamamoto
8	*奇怪な生物* *Strange Creature*	Kenji Yamamoto
9	***たったひとりの戦士 / 草尾毅*** *Tatta Hitori no Senshi*	Kenji Yamamoto
10	***熾烈(しれつ)な闘い*** *Fierce Battle*	Kenji Yamamoto
11	***一進一退*** *Ebb and Flow*	Kenji Yamamoto
12	*Ominous Silence ~不気味な静けさ~* *Ominous Silence*	Kenji Yamamoto
13	*My 18th Magic* *My 18th Magic*	Kenji Yamamoto
14	*戦いの幕開け~ロング・バーション~* *Beginning of the Battle ~Long Version~*	Kenji Yamamoto
15	***交響曲「変身」*** *Symphony "Transformation"*	Kenji Yamamoto
16	*悲壮な運命* *Tragic Fate*	Kenji Yamamoto
17	***サタンの舞曲(ポルカ)*** *Satan's Polka*	Kenji Yamamoto
18	*セルゲームのお知らせ* *Cell Game no Oshirase*	Kenji Yamamoto
19	***壮絶な対決*** *Sublime Confrontation*	Kenji Yamamoto
20	***ピアノ組曲「覚醒」*** *Piano Suite "Awakening"*	Kenji Yamamoto
21	***勝利への一撃*** *One Hit for Victory*	Kenji Yamamoto
22	*神龍の復活* *Shenlong Returns*	Kenji Yamamoto

23	*不可思議な現象* *Mysterious Phenomenon*	Kenji Yamamoto
24	*込み上げる勇気* *Brimming with Courage*	Kenji Yamamoto
25	*勝者のダンス* *The Victorious Dance*	Kenji Yamamoto
26	*喜びは静かに* *Quietly Pleased*	Kenji Yamamoto
27	*つかの間の平穏* *Momentary Calm*	Kenji Yamamoto
28	*心の羽 (TV-size)* *Kokoro no Hane (TV size)*	Kenji Yamamoto
29	*次回予告「心の羽根」ver.* *Preview "Kokoro no Hane" ver.*	Kenji Yamamoto

Dragon Ball Kai Soundtrack IV & Songs es la tercera banda sonora oficial del anime Dragon Ball Z Kai lanzada el 22 de septiembre de 2010, en CD, únicamente en Japón. La banda sonora incluye la música de apertura, final y fondo del programa.

Título	***Dragon Ball Kai: Original Soundtrack IV***					
Artistas	**Compositor**	Kenji Yamamoto	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kenji Yamamoto
Formato y lanzamiento	**CD:** (COCX-36649) 23 de marzo de 2011					
Duración	56:48					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					
Listado de pistas						
1	*ドラゴンボール改~タイトル~* *Dragon Ball Kai ~Title~*			Kenji Yamamoto		

2	*大冒険の予感* *Presentiment of a Great Adventure*	Kenji Yamamoto
3	*Dragon Soul (TV-size)* *Dragon Soul (TV size)*	Kenji Yamamoto
4	*ドラゴンボール改~サブタイトル~* *Dragon Ball Kai ~Subtitle~*	Kenji Yamamoto
5	***必死の援護*** *Desperate Protection*	Kenji Yamamoto
6	*「謎」* *"Mystery"*	Kenji Yamamoto
7	***新たな敵の出現*** *A New Enemy Appears*	Kenji Yamamoto
8	*奇怪な生物* *Strange Creature*	Kenji Yamamoto
9	***たったひとりの戦士 / 草尾毅*** *Tatta Hitori no Senshi*	Kenji Yamamoto
10	***熾烈(しれつ)な闘い*** *Fierce Battle*	Kenji Yamamoto
11	***一進一退*** *Ebb and Flow*	Kenji Yamamoto
12	*Ominous Silence ~不気味な静けさ~* *Ominous Silence*	Kenji Yamamoto
13	*My 18th Magic* *My 18th Magic*	Kenji Yamamoto
14	*戦いの幕開け~ロング・バージョン~* *Beginning of the Battle ~Long Version~*	Kenji Yamamoto
15	***交響曲「変身」*** *Symphony "Transformation"*	Kenji Yamamoto
16	*悲壮な運命* *Tragic Fate*	Kenji Yamamoto
17	***サタンの舞曲(ポルカ)*** *Satan's Polka*	Kenji Yamamoto
18	*セルゲームのお知らせ* *Cell Game no Oshirase*	Kenji Yamamoto
19	***壮絶な対決*** *Sublime Confrontation*	Kenji Yamamoto
20	***ピアノ組曲「覚醒」*** *Piano Suite "Awakening"*	Kenji Yamamoto
21	***勝利への一撃*** *One Hit for Victory*	Kenji Yamamoto
22	*神龍の復活* *Shenlong Returns*	Kenji Yamamoto
23	***不可思議な現象*** *Mysterious Phenomenon*	Kenji Yamamoto

24	*込み上げる勇気* *Brimming with Courage*	Kenji Yamamoto
25	***勝者のダンス*** *The Victorious Dance*	Kenji Yamamoto
26	*喜びは静かに* *Quietly Pleased*	Kenji Yamamoto
27	***つかの間の平穏*** *Momentary Calm*	Kenji Yamamoto
28	*心の羽 (TV-size)* *Kokoro no Hane (TV size)*	Kenji Yamamoto
29	***次回予告「心の羽根」****ver.* *Preview "Kokoro no Hane" ver.*	Kenji Yamamoto
30	***強者へ挑む勇士*** *The Braveheart Challenges the Strong*	Kenji Yamamoto
31	***強大な敵*** *A Mighty Foe*	Kenji Yamamoto
32	*Yeah! Break! Care! Break! (TVサイズ)* *Yeah! Break! Care! Break! (TV Size)*	Kenji Yamamoto
33	***ドラゴンボール改～次回予告～*** *Dragon Ball Kai ~Next Episode Preview~*	Kenji Yamamoto
34	*集え!伝説の超戦士たち [BONUS TRACK]* *Assemble! The Legendary Super Warriors*	Kenji Yamamoto

Dragon Ball Super: Original Soundtrack es la banda sonora oficial del anime Dragon Ball Super lanzada el 24 de febrero de 2016, en dos CD's. La banda sonora incluye la música de apertura, final y fondo del programa. Resulta curioso que se optase para la nueva serie por una música de fondo más al estilo estadounidense, alejándose en buena medida para las escenas de acción de las míticas y populares bases noventeras. Al igual que la animación, como se razona en el apartado correspondiente, la música también ha sido criticada por los fanáticos más puristas, ya que consideran que desde la productora optó por un camino intermedio entre la música oficial japonesa (canciones de introducción y ending) y la americana (música de fondo y escenas de transición y acción), con la finalidad de poder contentar a todo el mundo y no tener que cambiar, como sucedió en su día, la música en los EEUU. Lo malo es que se obtuvo un efecto contrario por lo que, conforme fue avanzando la serie (y, sobre todo, en las películas de Súper), se replanteó la música hacia fórmulas más bien parecidas a las de los años 90.

Título	***Dragon Ball Super: Original Soundtrack***					
Artistas	**Compositor**	Norihito Sumitomo Kazuya Yoshii Chiho Kiyooka Shingo Kanehiro	**Productor**	Kosaku Shimaya (TOEI ANIMATION MUSIC PUBLISHING), Sayaka Konno (FUJIPACIFIC MUSIC), Makoto Houjou (NIPPON COLUMBIA)	**Arreglos**	Norihito Sumitomo Kazuya Yoshii Good Morning America
Formato y lanzamiento	**CD:** (COCX-39463-4) 24 de febrero de 2016					
Duración	01:46:43					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas – Disco Uno		
1	*超絶☆ダイナミック!(TV size)* *Excellent ☆ Dynamic! (TV Size)*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
2	*明日に向かって* *Toward Tomorrow*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
3	*自分を信じて* *Believe in Yourself*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
4	*自分を信じて(Str Ver)* *Believe in Yourself (String Version)*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
5	*強敵現る* *A Strong Enemy Appears*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
6	*苦戦* *A Tough Battle*	Kazuya Yoshii, Good Morning America

7	*惨敗* *Crushing Defeat*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
8	*勝利の兆し* *Omen of Victory*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
9	*大逆転* *Turning the Tables*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
10	*超サイヤ人ゴッド* *Super Saiyan God*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
11	*和解* *Compromise*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
12	*ビルスの星* *Beerus' Planet*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
13	*ビルスのティータイム* *Beerus' Tea Time*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
14	*ビルスの狂気* *Beerus' Madness*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
15	*ベジータの強さ* *Vegeta's Strength*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
16	*チームドラゴンのテーマ* *Team Dragon's Theme*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
17	*悟空はまだか!?* *Where's Goku?!*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
18	*青空の下で* *Under the Blue Sky*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
19	*てんやわんやの街* *Chaotic Streets*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
20	*パーティーの風景* *Party Scene*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
21	*ロマンティックな夜* *Romantic Evening*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
22	*あの雲のように* *Like That Cloud*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
23	*南の島の風景* *Tropical Island Scene*	Kazuya Yoshii, Good Morning America

24	*ファイヤーダンス* *Fire Dance*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
25	*地球の運命* *The Earth's Fate*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
26	*ピラフー味の企み* *The Pilaf Gang's Plan*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
27	*ピラフー味退散* *The Pilaf Gang Runs Away*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
28	*私が世界一* *I'm the Best in the World*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
29	*無限に広がる大宇宙* *The Infinite Universe*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
30	*神の誕生* *The Birth of a God*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
31	*冥王星の愉快な仲間たち* *Pleasant Friends From Pluto*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
32	*事件勃発* *Trouble Erupts*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
33	*探り合い* *Feeling Each Other Out*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
34	*Cha-La,Head-Cha-La(戦いの日々)* *CHA-LA HEAD-CHA-LA (Days of Battle)*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
35	*予告a* *Preview A*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
36	*予告b* *Preview B*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
37	*予告c* *Preview C*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
38	*アイキャッチA* *Eyecatch A*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
39	*アイキャッチB* *Eyecatch B*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
40	*サブタイトル* *Subtitle*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
Listado de pistas – Disco Dos		

1	*愉快な日常* *Pleasant Days*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
2	*悟天、トランクスのいたずら* *Goten & Trunks' Mischief*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
3	*破壊神選抜格闘試合* *The Gods of Destruction Selection Tournament*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
4	*シャンパのテーマ* *Champa's Theme*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
5	*太っちょのワルツ* *The Fatso Waltz*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
6	*蘇ったフリーザ* *Freeza is Resurrected*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
7	*フリーザの陰謀* *Freeza's Scheme*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
8	*悪い予感* *A Bad Premonition*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
9	*フリーザ軍の恐怖* *The Terror of Freeza's Army*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
10	*消し去れない恐怖* *Inescapable Fear*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
11	*バトル突入* *Rushing Into Battle*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
12	*拮抗したバトル* *An Antagonistic Battle*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
13	*フリーザに選ばれし者たち* *Freeza's Chosen Ones*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
14	*ゴールデンフリーザのテーマ* *Golden Freeza's Theme*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
15	*手強い相手* *Formidable Opponent*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
16	*反撃の時* *Time to Strike Back*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
17	*戦いの波間* *A Break in the Battle*	Kazuya Yoshii, Good Morning America

18	*青いサイヤ人* *Blue Saiyan*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
19	*後悔* *Regret*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
20	*死闘終息* *The Death Match Winds Down*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
21	*ウイスとの修行* *Training With Whis*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
22	*果てしない修行* *Endless Training*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
23	*慣れない仕事* *Unfamiliar Work*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
24	*フリーザの苦行* *Freeza's Penance*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
25	*ジャコ参上* *Here's Jaco!*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
26	*破壊神選抜格闘試合開幕!* *The Gods of Destruction Selection Tournament Kicks Off!*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
27	*宇宙って広い!!* *Space is Vast!!*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
28	*謎の宇宙人 #1* *Mysterious Alien #1*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
29	*謎の宇宙人 #2* *Mysterious Alien #2*	Kazuya Yoshii, Good Morning America
30	*ハローハローハロー(TV size)* *Hello Hello Hello (TV Size)*	Kazuya Yoshii, Good Morning America

Dragon Ball Super: Original Soundtrack Volume 2 es la continuación de la banda sonora oficial del anime Dragon Ball Super lanzada el 28 de febrero de 2018, en dos CD's. La banda sonora incluye la música de apertura, final y fondo del programa.

Título	***Dragon Ball Super: Original Soundtrack Volume 2***					
Artistas	**Compositor**	Norihito Sumitomo, Kazuya Yoshii, Takafumi Iwasaki, LACCO TOWER	**Productor**	Kosaku Shimaya (TOEI ANIMATION MUSIC PUBLISHING), Sayaka Konno (FUJIPACIFIC MUSIC), Makoto Houjou (NIPPON COLUMBIA) Eiko Konoo, Naoko Kimura (Legato Music,Inc.)	**Arreglos**	Norihito Sumitomo, Hiroaki Kagoshima, Seiji Kameda
Formato y lanzamiento	**CD:** (COCX-40280~1) 28 de febrero de 2018					
Duración	01:52:19					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas – Disco Uno

1	*限界突破× サバイバー (TV サイズ)* *Limit-Break x Survivor (TV size)*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
2	*超絶☆ダイナミック! (ヒーローVer.)* *Chōzetsu ☆ Dynamic! (Hero Ver.)*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
3	*戦士の魂* *Warrior Spirit*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
4	*人類ゼロ計画* *Zero Mortal Plan*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
5	*トランクスとマイ*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER

	Trunks and Mai	
6	*母の愛* *A Mother's Love*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
7	*悟空ブラックとの死闘* *Death-Match with Goku Black*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
8	*ミステリアスな謎解き* *Solving the Mysterious Puzzle*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
9	*肉弾バトル* *Fistfight Battle*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
10	*圧倒的ザマスのパワー* *Zamasu's Overwhelming Power*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
11	*屈辱的敗北* *Humiliating Defeat*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
12	*合体ザマス誕生* *The Birth of Merged Zamasu*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
13	*悲壮バトル* *Heroic Battle*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
14	*救世主トランクス* *Trunks the Savior*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
15	*人間たちの讃歌* *The Mortals' Hymn*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
16	*平和の誓い* *Pledge of Peace*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
17	*全王の怒り* *The Omni-King's Wrath*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
18	*勝利の凱旋* *Triumphal Return*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
19	*超絶☆ダイナミック! (敗北Ver.) 2* *Chōzetsu ☆Dynamic! (Defeat Ver.)*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
20	*超絶☆ダイナミック! (悲しみVer.)* *Chōzetsu ☆Dynamic! (Sorrowful Ver.)*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
21	*不気味な敵* *An Eerie Foe*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER

22	*限界突破× サバイバー (インストゥルメンタル・A Type)* *Limit-Break x Survivor (Instrumental Type A)*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
23	*ジレンのテーマ* *Jiren's Theme*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
24	*戦いの序曲* *Prelude to Battle*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
25	*第7宇宙ピンチ* *Universe 7 in Trouble*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
26	*未知なる領域* *Unknown Territory*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
27	*限界突破* *Limit-Break*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
28	*目の前の壁* *The Wall Before One's Eyes*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
29	*限界突破× サバイバー (インストゥルメンタル・B Type)* *Limit-Break x Survivor (Instrumental Type B)*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
30	*代償* *Reparation*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
31	*少年たちの冒険* *The Boys' Adventure*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
32	*遥かな旅* *Distant Journey*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
33	*カムフラージュ・バトル* *Camouflage Battle*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
Listado de pistas – Disco Dos		
1	*怪しい企み* *Shady Scheme*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
2	*必死の企て* *Desperate Plan*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
3	*華麗なる戦士たち* *Gorgeous Warriors*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
4	*必殺の一撃* *Knockout Blow*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER

5	*大切な仲間* *Precious Comrades*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
6	*かけひき* *Tactics*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
7	*全王のテーマ* *Omni-King's Theme*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
8	*ゴリ押しバトル* *Strongarm Battle*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
9	*限界突破× サバイバー (のんびりVer.)* *Limit-Break x Survivor (Relaxed Ver.)*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
10	*瞬殺バトル* *Instant-Kill Battle*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
11	*高見を目指して* *Aim for the Top*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
12	*手強い敵* *Formidable Foe*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
13	*希望にむかって* *Towards Hope*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
14	*限界突破× サバイバー (変則バトルVer.)* *Limit-Break x Survivor (Irregular Battle Ver.)*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
15	*限界突破× サバイバー (平和Ver.)* *Limit-Break x Survivor (Peace Ver.)*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
16	*限界突破× サバイバー (予告)* *Limit-Break x Survivor (Preview)*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
17	*強敵との激闘* *Fierce Battle against a Mighty Foe*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
18	*夢のタッグマッチ* *Dream Tag Match*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
19	*恐るべき敵* *A Fearsome Foe*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
20	*拮抗する力* *The Power to Resist*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
21	*命をかけた秘策* *A Secret Plan with One's Life on the Line*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER

22	*勝ち目のない戦い* *Unwinnable Battle*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
23	*最後の死闘* *The Final Death-Match*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
24	*界王神たちの企み* *The Kaioshins' Scheme*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
25	*作戦会議* *Strategy Conference*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
26	*限界突破×サバイバー (インストゥルメンタル・C Type)* *Limit-Break x Survivor (Instrumental Type C)*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
27	*我らがヒーロー、孫悟空* *Our Hero, Son Goku*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER
28	*遥 (TVサイズ)* *Far Away (TV size)*	Kiyoshi Hikawa, LACCO TOWER

Dragon Ball Z: Music Collection Vol. 1 *(ドラゴンボールZ 音楽集 Vol.1, Doragon Bōru Zetto Ongakushū Vol. 1)* es un álbum recopilatorio de la banda sonora que incluye música de las primeras siete películas de Dragon Ball Z del compositor Shunsuke Kikuchi. Fue lanzado por primera vez exclusivamente en Japón por Columbia Records el 21 de agosto de 1992 y nuevamente el 22 de septiembre de 2004, como parte de la serie Animex 1200 como su entrega número 61. Este álbum se considera imprescindible para los coleccionistas de DBZ, ya que contiene la versión extendida de Chikyū Marugoto Chô-Kessen que presenta la música que sonó cuando Goku formó Genki-Dama. Ya que este se convertiría más tarde en el tema de facto de Genki-Dama, notable por su ritmo de estilo "Dun-Dun-Dun". Alcanzó el puesto 86 en la lista de álbumes japoneses.

Título	**Dragon Ball Z: Music Collection Volume 1**	

Artistas	**Compositor**	Takeshi Ike	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kohel Tanaka
Formato y lanzamiento	**Vinilo:** (CX-7272) 21 de abril de 1986 ; **Casete:** (CAY-782) 21 de abril de 1986 ; **CD:** (COCC-72015) 25 de septiembre de 2003					
Duración	32:25					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas

1	*摩訶不思議アドベンチャー!* *Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure!*	Hiroki Takahashi
2	*旅立ち* *Tabidachi/Setting Out*	Shunsuke Kukushi
3	*摩訶不思議アドベンチャー!* *Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure! (Instrumental)*	Hiroki Takahashi
4	*セクシーギャルブルマ* *Sekushī Gyaru Buruma/Sexy Girl Bulma*	Shunsuke Kukushi
5	*ドラゴンボールの謎* *Doragon Bōru no Nazo/Mystery of the Dragon Balls*	Shunsuke Kukushi
6	*ファンキー亀仙人* *Fankī Kame-Sen'nin/Funky Kame-Sen'nin*	Shunsuke Kukushi
7	*大荒野* *Dai-Kôya/Great Wilderness*	Shunsuke Kukushi
8	*妖怪出没* *Yôkai Shutsubotsu/Phantom Apparition*	Shunsuke Kukushi
9	*野心* *Yashin/Ambition*	Shunsuke Kukushi
10	*危険がいっぱい* *Kiken ga Ippai/Danger is Everywhere*	Shunsuke Kukushi
11	*神龍出現* *Shenron Shutsugen/Shenlong Appears*	Shunsuke Kukushi
12	*ピラフとその部下* *Pirafu to Sono Buka/Pilaf and His Henchmen*	Shunsuke Kukushi
13	*野生の少年* *Yasei no Shônen/Boy of The Wild*	Shunsuke Kukushi
14	*ロマンティックあげるよ* *Romantikku Ageru Yo/I'll Give You A Romantic Night*	Ushio Hashimoto

Dragon Ball Z: Colección de música vol. 2 *(ドラゴンボールZ 音楽集 Vol.2, Doragon Bōru Zetto Ongakushū Vol. Tzū)* es un álbum de banda sonora que incluye la partitura musical completa de la octava película de Dragon Ball Z, Moe Tsukiro. Nessen, Retsusen, Chôgekisen (Broly: The Legendary Super Saiyan en el doblaje de Funimation) del compositor Shunsuke Kikuchi. Fue lanzado por Columbia Records exclusivamente en Japón primero el 1 de mayo de 1993 y nuevamente el 22 de septiembre de 2004, como parte de la serie Animex 1200 como su entrega número 62.

Título	**Dragon Ball Z: Music Collection Volume 2**					
Artistas	**Compositor**	Sunsuke Kikuchi	**Productor**	Takashi Uchida	**Arreglos**	Kohel Tanaka
Formato y lanzamiento	**CD:** (COCC-10788) 01 de mayo de 1993 ; **CD:** (COCC-72062) 22 de septiembre de 2004					
Duración	31:55					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas		
1	チャラ・ヘッチャラ *Cha-La Head-Cha-La*	Hinoboru Kageyama
2	*伝説の超サイヤ人* *Densetsu no Sūpā Saiyajin/The Super Saiyan of Legend*	Shunsuke Kukushi
3	***新惑星ベジータ*** *Shin Wakusei Bejīta/New Planet Vegeta*	Shunsuke Kukushi
4	*トランクス達の疑惑* *Torankusu-tachi no Giwaku/The Suspicions of Trunks and the Others*	Shunsuke Kukushi
5	*やって来た孫悟空* *Yattekita Son Gokū/Son Goku Has Arrived*	Shunsuke Kukushi

6	*重大な秘密* *Jūdai na Himitsu/An Important Secret*	Shunsuke Kukushi
7	*異常な興奮* *Ijô na Kôfun/Unusual Excitement*	Shunsuke Kukushi
8	*重く暗い過去* *Omoku Kurai Kako/A Seriously Dark Past*	Shunsuke Kukushi
9	*運命の激突!!* *Unmei no Gekitotsu/The Destined Clash*	Shunsuke Kukushi
10	*ブロリーの正体* *Burorī no Shôtai/True Nature of Broli*	Shunsuke Kukushi
11	*パラガスの野望* *Paragasu no Yabô/Scheme of Paragus*	Shunsuke Kukushi
12	*ブロリー変身!!* *Burorī Henshin!!/Broli's Transformation!!*	Shunsuke Kukushi
13	*狼狽するベジータ* *Rôbai Suru Bejīta/The Disconcerted Vegeta*	Shunsuke Kukushi
14	*復讐の時来る!!* *Fukushū no Toki Kuru!!/The Time for Revenge Comes!!*	Shunsuke Kukushi
15	*悪魔のブロリー* *Akuma no Burorī/Broli the Devil*	Shunsuke Kukushi
16	*膨れ上がる恐怖* *Fukureagaru Kyôfu/Swelling Fear*	Shunsuke Kukushi
17	*悲愴な闘い* *Hisô na Tatakai/The Tragic Battle*	Shunsuke Kukushi
18	*野望の最期* *Yabô no Saigo/The Scheme's Final Moments*	Shunsuke Kukushi
19	*悟空!! 不屈の闘志* *Gokū!! Fukutsu no Tôshi/Goku!! The Indomitable Fighting Spirit*	Shunsuke Kukushi
20	*パワーをくれ!!* *Pawā o Kure!!/Lend Me Your Power!!*	Shunsuke Kukushi
21	*集合パワーの勝利!!* *Shūgô no Pawā no Shôri!!/The Gathered Power of Triumph!!*	Shunsuke Kukushi
22	*バーニング・ファイト-熱戦・烈戦・超激戦-* *Bāningu Faito—Nessen Ressen Chô Gekisen--/Burning Fight: A Close, Intense, Super-Fierce Battle*	Hinoboru Kageyama

Dragon Ball Z: ¡Kiken na Futari! Colección de música Super Senshi wa Nemurenai *(ドラゴンボールZ 危険なふたり!超戦士はねむれない COLECCIÓN DE MÚSICA, Doragon Bōru Zetto Kiken na Futari! COLECCIÓN DE MÚSICA Sūpā Senshi wa Nemurenai, Dragon Ball Z : ¡El dúo peligroso! Colección de música de Super-Guerreros Never Rest)* es la banda sonora con licencia de la décima película de Dragon Ball Z del mismo nombre (conocida fuera de Japón como Broly Second Coming). Fue lanzado por Forte Music Entertainment el 1 de abril de 1994, únicamente en Japón. Contiene la banda sonora de la película del compositor Shunsuke Kikuchi y los temas de apertura y cierre interpretados por Hironobu Kageyama.

Título	***Dragon Ball Z: ¡Kiken na Futari! Colección de música Super Senshi wa Nemurenai***					
Artistas	**Compositor**	Sunsuke Kikuchi	**Productor**	Sunsuke Kikuchi, Kaiju Ishikawa, Tetsuji Hayashi	**Arreglos**	Kaiju Ishikawa, Osamu Totsuka
Formato y lanzamiento	**CD:** (FMCC-5022) 01 de abril de 1994 ; **CD PIRATA:** (SM-250) versión pirata taiwanesa de 2004					
Duración	35:06					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas

1	*眠れ、超戦士* *Nemure, Chô-Senshi/Sleep, Super-Warrior*	Shunsuke Kikuchi
2	*オープニングテーマ~WE GOTTA POWER* *Ôpuningu Têma~WE GOTTA POWER/Opening Theme: WE GOTTA POWER*	Hironobu Kageyama
3	*ドラゴンボールを追っかけろ！* *Doragon Bôru o Okkakero!/Chase After the Dragon Ball!*	Shunsuke Kikuchi
4	*二星球は卵と一緒* *Arushinchû wa Tamago to Issho/The Two-Star Ball is Among Eggs*	Shunsuke Kikuchi
5	*ヤンチャ三人組といけにえの少女* *Yancha San'ningumi to Ikenie no Shôjo/The Mischievous Trio and the Scapegoat Young Girl*	Shunsuke Kikuchi
6	*長老は語る* *Chôrô wa Kataru/The Elder is Speaking*	Shunsuke Kikuchi
7	*超戦士の目覚め* *Chô-Senshi no Mezame/Awakening of The Super-Warrior*	Shunsuke Kikuchi
8	*恐竜さんをやっつけろ* *Kyôryû-san o Yattsukero/Defeat Mr. Dinosaur*	Shunsuke Kikuchi
9	*ビーデルSOSブロリーと遭遇！* *Bîderu SOS Burorî to Sôgû!/Videl's SOS: an Encounter with Broli!*	Shunsuke Kikuchi

10	*四星球奪回作戦* *Sūshinchū Dakkai Sakusen/Tactics for Recapturing the Four-Star Ball*	Shunsuke Kikuchi
11	*どこ、どこ？四星球* *Doko, Doko? Sūshinchū/Where, Where? The Four-Star Ball*	Shunsuke Kikuchi
12	*神龍が出て来ない！？* *Shenron ga Detekonai!?/Shenlong's Not Coming Out!?*	Shunsuke Kikuchi
13	*ブロリー猛襲！！* *Burorī Môshū!!/Broli's Furious Attack!!*	Shunsuke Kikuchi
14	*復讐のブロリー* *Fukushū no Burorī/The Avenging Broly*	Shunsuke Kikuchi
15	*闘え！悟飯！！* *Tatakae! Gohan!!/Fight! Gohan!!*	Shunsuke Kikuchi
16	*終末の始まり* *Shūmatsu no Hajimari/The Beginning of the End*	Shunsuke Kikuchi
17	*悪魔への変身* *Akuma e no Henshin/Transformation of a Demon*	Shunsuke Kikuchi
18	*負けるな悟飯！！* *Makeru Na Gohan!!/Don't Lose, Gohan!!*	Shunsuke Kikuchi
19	*ピッコロ登場！？* *Pikkoro Tôjô!?/Piccolo Appears!?*	Shunsuke Kikuchi
20	*悪魔は死なない* *Akuma wa Shinanai/The Demon Doesn't Die*	Shunsuke Kikuchi
21	*ドラゴンボールの秘密* *Doragon Bōru no Himitsu/Secret of the Dragon Balls*	Shunsuke Kikuchi
22	*奇蹟を呼び起こせ！！～現れた孫悟空* *Kiseki o Yobiokose!!~Arawareta Son Gokū/Awaken the Miracle!!: Son Goku Appears*	Shunsuke Kikuchi
23	*悟空親子の勝利* *Gokū Oyako no Shôri/Victory of Goku and His Sons*	Shunsuke Kikuchi
24	*世界は平和ね* *Sekai wa Heiwa ne/The World's at Peace, Isn't It?*	Hironobu Kageyama
25	*エンディングテーマ~奇蹟のビッグ・ファイト* *Endingu Tēma~Kiseki no Biggu Faito/Ending Theme: The Miraculous Big Fight*	Hironobu Kageyama

Dragon Ball Z: Super Senshi Gekiha!! Katsu no wa Ore Da Music Collection *(ドラゴンボールZ 超戦士撃破!!勝つのはオレだ MUSIC COLLECTION, Doragon Bōru Zetto Sūpā Senshi Gekiha!! Katsu No wa Ore da MUSIC COLLECTION, Dragon Ball Z: Super Warrior Defeat!! I'm the One who'll Win Music Collection)* es la banda sonora con licencia de la undécima película de Dragon Ball Z del mismo nombre (conocida fuera de Japón como Bio-Broly). Fue lanzado por Forte Music Entertainment el 1 de abril de 1994, únicamente en Japón. Contiene la música de la película del compositor Shunsuke Kikuchi y los temas de apertura y cierre interpretados por Hironobu Kageyama.

Título	***Dragon Ball Z: Super Senshi Gekiha!! Katsu no wa Ore Da Music Collection***					
Artistas	**Compositor**	Sunsuke Kikuchi	**Productor**	Kaiju Ishikawa, Tetsuji Hayashi	**Arreglos**	Kaiju Ishikawa, Osamu Totsuka
Formato y lanzamiento	**CD:** (FMCC-5036) 21 de agosto de 1994 ; **Cassette:** (FMTC-507) 21 de agosto de 1994					
Duración	46:45					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					

Listado de pistas

1	*ジャガー・バッタ男爵の野望* *Jagâ Batta Danshaku no Yabô* *Baron Jaguar Badda's Scheme*	Shunsuke Kikuchi
2	*オープニングテーマ~WE GOTTA POWER* *Ôpuningu Têma WE GOTTA POWER* *Opening Theme: WE GOTTA POWER*	Hironobu Kageyama
3	***今日も快晴*** *Kyô mo Kaisei* *There's Nice Weather Today, Too*	Shunsuke Kikuchi
4	*古き友よりの挑戦状* *Furuki Tomo Yori no Chôsenjô* *A Challenge From an Old Friend*	Shunsuke Kikuchi
5	*さあ胸躍らせて出かけよう* *Sâ Mune Odorasete Dekakeyô* *Well, Let's Get Out There and Make Our Hearts Jump*	Shunsuke Kikuchi
6	***バイオ戦士のテーマ*** *Baio Senshi no Têma* *The Bio Warriors' Theme*	Shunsuke Kikuchi
7	***その名もジャガー・バッタ男爵*** *Sono Na mo Jagâ Batta Danshaku*	Shunsuke Kikuchi

	That Name, Too, is Baron Jaguar Badda	
8	*復讐は刺激的* *Fukushû wa Shigeki-Teki* *Revenge is Stimulating*	Shunsuke Kikuchi
9	*リングこそわが舞台* *Ringu Koso Waga Butai* *A Ring Is My Stage*	Shunsuke Kikuchi
10	*いざ対決!!バイオ軍団* *Iza Taiketsu!! Baio Gundan* *A Crucial Confrontation! The Bio Army*	Shunsuke Kikuchi
11	*小さな超ヒーロー* *Chiisa na Sûpâ Hîrô* *The Small Super-Heroes*	Shunsuke Kikuchi
12	*あれはブロリー!?* *Are wa Burorî!?* *Is That Broli!?*	Shunsuke Kikuchi
13	*悪魔みたび* *Akuma Mitabi* *The Demon, For the Third Time*	Shunsuke Kikuchi
14	*勝つのはオレだ!!* *Katsu No wa Ore Da!!* *I'm the One Who'll Win!!*	Shunsuke Kikuchi
15	*カッコいいぞクリリン* *Kakko Ii Zo Kuririn* *Looking Good, Kuririn*	Shunsuke Kikuchi
16	*恐怖の要塞* *Kyôfu no Kyôen* *A Feast of Terror*	Shunsuke Kikuchi
17	*危機が止まらない* *Kiki ga Tomaranai* *The Crisis Doesn't Stop*	Shunsuke Kikuchi
18	*みえたぜ勝利* *Mieta Ze Shôri* *Apparent Victory*	Shunsuke Kikuchi
19	*やったぜ作戦成功* *Yatta Ze Sakusen Seikô* *We Did It! The Strategy's Success*	Shunsuke Kikuchi
20	*ブロリー断末魔* *Burorî Danmatsuma* *Broli's Dying Moments*	Shunsuke Kikuchi
21	*ブロリー最大の恐怖* *Burorî Saidai no Kyôfu* *Broli's Greatest Terror*	Shunsuke Kikuchi
22	*地球を覆う脅威* *Chikyû o Ôu Kyôi* *A Menace That Covers the Earth*	Shunsuke Kikuchi
23	*希望はなくさない* *Kibô wa Nakusanai* *Hope Isn't Lost*	Shunsuke Kikuchi
24	*恐怖のラストパワー* *Kyôfu no Rasuto Pawâ* *A Fearsome Last Power*	Hironobu Kageyama
25	*気分爽快* *Kibun Sôkai* *Feeling Thrilled*	Hironobu Kageyama
26	*エンディングテーマ~ドラゴンパワー∞* *Endingu Têma Doragon Pawâ Mugendai*	Shunsuke Kikuchi

	Ending Theme: Dragon Power Infinity	

Dragon Ball: Saikyō e no Michi Original Soundratck *(ドラゴンボール最強への道オリジナルサウンドトラック, Doragon Bōru Saikyō e no Michi Orijinaru Saundotorakku, Dragon Ball: Road of The Mightiest)* es la banda sonora oficial con licencia de la película Dragon Ball del décimo aniversario del mismo nombre (El camino al poder en el doblaje de Funimation). Fue lanzado por Columbia Records el 23 de marzo de 1996, únicamente en Japón. Este álbum contiene pistas de la película que también se reprodujeron en Dragon Ball GT debido a que el compositor del programa, Akihito Tokunaga, también trabajó en la película. Puesto que la serie GT nunca recibió su propia banda sonora, este CD es el único lanzamiento oficial de la música de GT. El álbum también incluye la grabación original en tamaño de TV del tema de apertura de GT, "Dan Dan Kokoro Hikareteku" de la banda Field of View.

Título	***Dragon Ball: Saikyō e no Michi Original Soundtrack***					
Artistas	**Compositor**	Sunsuke Kikuchi	**Productor**	Kaiju Ishikawa, Tetsuji Hayashi	**Arreglos**	Kaiju Ishikawa, Osamu Totsuka
Formato y lanzamiento	**CD:** (ZACL-1029) 23 de marzo de 1996 ; **CD PIRATA:** (GGG-004) versión pirata taiwanesa de 1997 y (AnG-298) versión pirata taiwanesa de 2001					
Duración	40:26					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Nippon Columbia CO., LTD					
Listado de pistas						
1	*序章~パオズ山~* *Joshô ~ Paozu Yama* *Prologue ~ Mount Pao-tzu*			Akihito Tokunaga		

2	*ビックリ遭遇！~悟空とブルマ~I* *Bikkuri Sôgû!! ~ Gokû to Buruma 1* *A Surprise Encounter!! ~ Goku and Bulma 1*	Akihito Tokunaga
3	*女の子」にはシッポがない!?~悟空とブルマ~II* *"On'na no Ko" ni wa Shippo ga Nai!? ~ Gokû to Buruma 2* *"Girls" Don't Have Tails!? ~ Goku and Bulma 2*	Akihito Tokunaga
4	*bridge①~じっちゃんがふえちゃった!?~* *Burijji 1 ~ Jit-chan ga Fuechatta!?* *Bridge 1 ~ Grandpa Multiplied!?*	Akihito Tokunaga
5	*ドラゴンボールの秘密~神龍~* *Doragonbôru no Himitsu ~ Shenron* *The Secret of the Dragon Balls ~ Shenlong*	Akihito Tokunaga
6	*出発! ドラゴンボールへの旅~悟空とブルマ~III* *Shuppatsu!! Doragonbôru e no Tabi ~ Gokû to Buruma 3* *Setting Out!! The Journey toward the Dragon Balls ~ Goku and Bulma 3*	Akihito Tokunaga
7	*bridge②~レッドリボン軍総本部~* *Burijji 2 ~ Reddo Ribon Gun Sôhonbu* *Bridge 2 ~ Red Ribbon Army Headquarters*	Akihito Tokunaga
8	*ウーロンのテーマ~巨大ロボに変身~* *Ûron no Têma ~ Kyodai Robo ni Henshin* *Oolong's Theme ~ Transformation Into a Giant Robot*	Akihito Tokunaga
9	*ウーロンのテーマ~時間切れ! ウーロンの変身は5分間~* *Ûron no Têma ~ Jikan Kire!! Ûron no Henka wa 5 Bunkan* *Oolong's Theme ~ Time Limit!! Oolong's Transformations Are For 5 Minutes*	Akihito Tokunaga
10	*エッチなウーロン~夢はパフパフ...~* *Etchi na Ûron ~ Yume wa Pafu-Pafu...* *The Perverted Oolong ~ His Dream is a Puff-Puff...*	Akihito Tokunaga
11	*危機!!荒野の大泥棒ヤムチャ来襲* *Kiki!! Kôya no Dai-Dorobô Yamucha Raishû* *Crisis!! Yamcha, the Great Bandit of the Wild, Attacks*	Akihito Tokunaga
12	*強敵ヤムチャ~狼牙風風拳~* *Kyôteki Yamucha* *The Formidable Foe, Yamcha*	Akihito Tokunaga
13	*ヤムチャ退敵!? ブルマにドッキリふらふら* *Yamucha Taisan!? Buruma ni Dokkiri Fura-Fura* *Yamcha Cracks!? Sent Into a Shocked Swoon By Bulma*	Akihito Tokunaga
14	*bridge③~発見! 一星球~* *Burijji 3 ~ Hakken!! Îshinchû* *Bridge 3 ~ Discovery!! The Yi Xing Qiu [1-Star Ball]*	Akihito Tokunaga
15	*レッドリボン軍のテーマ~マッスルタワーのホワイト将軍~* *Reddo Ribon Gun no Têma*	Akihito Tokunaga

	The Red Ribbon Army's Theme	
16	*快進撃!悟空* *Kaishingeki!! Gokû* *A Sweeping Charge!! Goku*	Akihito Tokunaga
17	*対決!!メタリック軍曹* *Taiketsu!! Metarikku Gunsô* *Confrontation!! Sergeant Metallic*	Akihito Tokunaga
18	*ハッチャンのテーマI~人造人間8号登場~* *Hat-chan no Têma 1 ~ Jinzôningen Hachi-gô Tôjô* *8-chan's Theme 1 ~ Artificial Human #8 Comes on Stage*	Akihito Tokunaga
19	*ハッチャンのテーマII~人造人間8号優しい勇気と覚悟~* *Hat-chan no Têma 2 ~ Jinzôningen Hachi-gô no Yasashii Yûki to Kakugo* *8-chan's Theme 2 ~ Artificial Human #8's Gentle Courage and Determination*	Akihito Tokunaga
20	*ハッチャンと悟空の出会い* *Hat-chan to Gokû no Deai* *The Meeting of 8-chan and Goku*	Akihito Tokunaga
21	*ハッチャンのテーマIII~今日からともたち~* *Hat-chan no Têma 3 ~ Kyô Kara Tomodachi* *8-chan's Theme 3 ~ Friends From This Day On*	Akihito Tokunaga
22	*bridge④~海ガメの思返しは果たして!?~* *Burijji 4 ~ Umigame no Ongaeshi wa Hatashite!?* *Bridge 4 ~ Is the Sea Turtle's Repayment For Real!?*	Akihito Tokunaga
23	*海辺の夜明け* *Umibe no Yoake* *Dawn on the Beach*	Akihito Tokunaga
24	*bridge⑤~海辺の朝~* *Burijji 5 ~ Umibe no Asa* *Bridge 5 ~ Morning on the Beach*	Akihito Tokunaga
25	*亀仙人のテーマ* *Kame-Sen'nin no Têma* *Kame-Sen'nin's Theme*	Akihito Tokunaga
26	*筋斗雲* *Kinto-Un* *Kinto-Un*	Akihito Tokunaga
27	*悟空、筋斗雲に乗る!!* *Gokû, Kinto-Un ni Noru!!* *Goku, Riding on Kinto-Un!!*	Akihito Tokunaga
28	*お色気ブルマにドッキドキ!!亀仙人* *O-iroke Buruma ni Dokki-Doki!! Kame-Sen'nin* *Put Into Palpitations By the Sexy Bulma!!* *Kame-Sen'nin*	Akihito Tokunaga
29	*レッドリボン軍のテーマ~総攻撃!ブルー将軍~* *Reddo Ribon Gun no Têma* *The Red Ribbon Army's Theme*	Akihito Tokunaga
30	*本家本元!武天老師のかめはめ波!* *Sôkôgeki!! Burû Shôgun* *All-Out Offensive!! General Blue*	Akihito Tokunaga
31	*誕生!悟空のかめはめ波* *Honkehonmoto! Muten Rôshi* *The Original! Muten Rôshi*	Akihito Tokunaga
32	*ブルマのロマンス~あこがれのヤムチャ様...!?~*	Akihito Tokunaga

	Buruma no Romansu ~ Akogare no Yamucha-sama...!? *Bulma's Romance ~ The Yearned-After Lord Yamcha...!?*	
33	*荒れ果てた戦場* *Arehate 'ta Senjô* *The Desolate Battlefield*	Akihito Tokunaga
34	*大空にバトル!悟空VSバイオレット大佐* *Ôzora no Batoru! Gokû VS Baioretto Taisa* *Battle in the Sky! Goku vs. Colonel Violet*	Akihito Tokunaga
35	*レッドリボン軍のテーマ~飛行船の追撃~* *Reddo Ribon Gun no Têma ~ Hikôtei no Tsuigeki* *The Red Ribbon Army's Theme ~ Seaplane Pursuit*	Akihito Tokunaga
36	*レッドリボン軍~総本部大決戦~* *Reddo Ribon Gun no Têma ~ Sôhonbu Dai-Kessen* *The Red Ribbon Army's Theme ~ Headquarters' Great Deciding Battle*	Akihito Tokunaga
37	*レッド総帥の最期~ブラックの野望~* *Reddo Sôsui no Saigo ~ Burakku no Yabô* *Commander Red's Final Moments ~ Black's Plot*	Akihito Tokunaga
38	*巨大ロボット出現!!* *Kyodai Robotto Shutsugen!!* *A Giant Robot Appears!!*	Akihito Tokunaga
39	*最後の総帥・ブラックの反乱* *Saigo no Sôsui - Burakku no Hanran* *The Last Commander - Black's Rebellion*	Akihito Tokunaga
40	*最大のピンチ悟空!ハッチャン登場* *Saidai no Pinchi Gokû! Hat-chan Tôjô* *Goku in His Greatest Pinch! 8-chan Shows Up*	Akihito Tokunaga
41	*ハッチャンのテーマIV~ブラックVSハッチャン~* *Hat-chan no Têma 4 ~ Burakku VS Hat-chan* *8-chan's Theme 4 ~ Black vs. 8-chan*	Akihito Tokunaga
42	*ハッチャン~悟空との想い出　そして永遠の眠りへ~* *Hat-chan ~ Gokû to no Omoide Soshite Eien no Nemuri e* *Hat-chan ~ Memories of Goku, and then Eternal Sleep*	Akihito Tokunaga
43	*悲しみと怒りのオーラ* *Kanashimi to Ikari no Ôra* *An Aura of Sadness and Anger*	Akihito Tokunaga
44	*グランド・フィナーレ~神秘の力~* *Gurando Finâre ~ Shinpi no Chikara* *The Grand Finale ~ Mysterious Power*	Akihito Tokunaga
45	*DAN DAN 心魅かれてく (Cinema Version)* *DAN DAN Kokoro Hikarete 'ku (Cinema Version)* *Bit by Bit, You're Charming My Heart (Cinema Version)*	Akihito Tokunaga

Dragonball Evolution: Original Motion Picture Soundtrack es el álbum de la banda sonora de la película Dragonball Evolution de Twentieth Century Fox de 2009, dirigida por James Wong, por el compositor Brian Tyler. Fue lanzado el 17 de marzo de 2009 en Estados Unidos, el 30 de marzo de 2009 en Europa y el 15 de abril de 2009 en Japón.

La partitura recibió críticas positivas de críticos musicales que también hicieron comparaciones con trabajos anteriores de Tyler, así como con otras obras del compositor. Tyler, fanático de la franquicia, aceptó el trabajo cuando se lo ofrecieron incluso antes de que comenzara la filmación. Llamó al director James Wong y le dijo que "podrían hacer la película muy, muy épica". Tyler afirmó que la base de su música es la sensación de que la película es un universo paralelo con un aspecto mítico. Comenzó a trabajar en el proyecto antes de la filmación inicial escribiendo varios temas para el anime. Con la idea de que un tema particular sería apropiado para personajes como Goku, Piccolo y Gohan. Tyler declaró que no quería ir con "cosas pop, synthpop" que se presentaban en el anime porque era acción en vivo. Sin embargo, quería algo que "se mantuviera un poco más fuera del tiempo". Pero hay referencias a la música contemporánea dentro de la partitura. Tyler dirigió la partitura con la Orquesta Sinfónica de Hollywood Studio en el *Newman Scoring Stage* en el lote de Twentieth Century Fox, con representaciones de Robert Elhai, Brad Warnaar, Dana Niu y Pakk Hui.

Título	***Dragonball Evolution: Original Motion Picture Soundtrack***					
Artistas	**Compositor**	Bryan Tyler	**Productor**	Bryan Tyler	**Arreglos**	Bryan Tyler
Formato y lanzamiento	**CD:** (3020669542) 17 de marzo de 2009 (grabado en Dallas, Texas)					
Duración	60:46					
Idioma	Inglés					
Discográfica	Varèse Sarabande Rocords, Inc.					

Listado de pistas		
1	*The Legend*	Bryan Tyler
2	*Dragonball Evolution*	Bryan Tyler
3	*Fulums*	Bryan Tyler
4	*Kaiou Samma*	Bryan Tyler
5	*Goku*	Bryan Tyler
6	*Gohan's Special Gift*	Bryan Tyler
7	*Master Roshi*	Bryan Tyler
8	*The Journey Begins*	Bryan Tyler
9	*Lighting the Torches*	Bryan Tyler
10	*Vengeance*	Bryan Tyler
11	*Chasing Dragonballs*	Bryan Tyler
12	*Lord Piccolo*	Bryan Tyler
13	*Mai Vs Chi Chi*	Bryan Tyler
14	*A Higher Calling*	Bryan Tyler
15	*Body Work*	Bryan Tyler
16	*I Dream of Chi Chi*	Bryan Tyler
17	*Grime Vinyl*	Bryan Tyler
18	*Unwelcome Strangers*	Bryan Tyler
19	*Bulma and Yamcha*	Bryan Tyler
20	*Things to Come*	Bryan Tyler
21	*Battle*	Bryan Tyler
22	*End Game*	Bryan Tyler
23	*Dragonball Evolution Main Titles*	Bryan Tyler

Dragon Ball Z: Kami to Kami Original Soundtrack *(DRAGON BALL Z 神と神 オリジナルサウンドトラック Doragon Bōru Zetto: Kami to Kami: Orijinaru Saundotorakku¿?, Banda sonora original de «Dragon Ball Z: Kami to Kami»)* es el álbum de la banda sonora original de Dragon Ball Z: La batalla de los dioses. Se trata de la primera película que engarza con la nueva saga, Dragon Ball Súper y la nueva OVA oficial de la serie. Se considera canon en tanto que los eventos ocurridos en la película también ocurren en el anime de Súper.

Título	***Dragon Ball Z: Battle of Gods Original Soundtrack***					
Artistas	**Compositor**	Norihito Sumitomo, Chiho Kiyooka, Takeshi Asakawa	**Productor**	Kaiju Ishikawa, Tetsuji Hayashi	**Arreglos**	Norihito Sumitomo, FLOW, Akimitsu Homma
Formato y lanzamiento	**CD:** (KSCL-2109) 27 de marzo de 2013					
Duración	45:11					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Ki/oon Music CO., LTD					

Listado de pistas

1	*漆黒の宇宙(破壊神のめざめ)* *Shikkoku no Uchū (Hakai-shin no Mezame)*	Norihito Sumitomo
2	*悪い予感* *Warui Yokan*	Norihito Sumitomo
3	*我らがヒーロー孫悟空(~「CHA-LA HEAD-CHA-LA」(メインタイトル))* *Ware-ra ga Hīrō Son Gokū (~ 'CHA-LA HEAD-CHA-LA' (Mein Taitoru))*	Norihito Sumitomo
4	*迫るビルスの影(ビルスとウイス)* *Semaru Birusu no Kage (Birusu to Uisu)*	Norihito Sumitomo
5	*迫るビルスの影(ビルスの予知夢)* *Semaru Birusu no Kage (Birusu no Yochimu)*	Norihito Sumitomo
6	*ブルマの誕生日パーティー* *Buruma no Tanjōbi Pātī*	Norihito Sumitomo
7	*破壊神ビルス登場* *Hakai-shin Birusu Tōjō*	Norihito Sumitomo
8	*慌てる界王* *Awateru Kaiō*	Norihito Sumitomo

9	*HERO（悟空の好奇心）* *HERO (Gokū no Kōkishin)*	Norihito Sumitomo
10	*スーパーサイヤ人３のパワー* *Sūpā Saiya-jin Surī no Pawā*	Norihito Sumitomo
11	*地球の危機* *Chikyū no Kiki*	Norihito Sumitomo
12	*よみがえった記憶* *Yomigaetta Kioku*	Norihito Sumitomo
13	*迫るビルスの影（ベジータの不安）* *Semaru Birusu no Kage (Bejīta no Fuan)*	Norihito Sumitomo
14	*超豪華景品* *Chō Gōka Keihin*	Norihito Sumitomo
15	*ピラフ一味参上* *Pirafu Ichimi Sanjō*	Norihito Sumitomo
16	*ピラフ一味退散* *Pirafu Ichimi Taisan*	Norihito Sumitomo
17	*悲しくもバカバカしい記憶* *Kanashiku mo Bakabakashī Kioku*	Norihito Sumitomo
18	*迫るビルスの影（スーパーサイヤ人ゴッドを求めて）* *Semaru Birusu no Kage (Sūpā Saiya-jin Goddo o Motomete)*	Norihito Sumitomo
19	*ビンゴ大会開幕* *Bingo Taikai Kaimaku*	Norihito Sumitomo
20	*ピラフ一味参上（ベイビーギャング）* *Pirafu Ichimi Sanjō (Beibī Gyangu)*	Norihito Sumitomo
21	*ビルスの逆鱗* *Birusu no Gekirin*	Norihito Sumitomo
22	*楽しいビンゴ* *Tanoshī Bingo*	Norihito Sumitomo
23	*ビルス圧倒的パワー* *Birusu Attō-teki Pawā*	Norihito Sumitomo
24	*ベジータ激怒* *Bejīta Gekido*	Norihito Sumitomo
25	*不死身のビルス* *Fujimi no Birusu*	Norihito Sumitomo
26	*悟空登場* *Gokū Tōjō*	Norihito Sumitomo
27	*神龍出現* *Shenron Shutsugen*	Norihito Sumitomo
28	*伝説のゴッド* *Densetsu no Goddo*	Norihito Sumitomo
29	*選ばれし戦士達* *Erabareshi Senshi-tachi*	Norihito Sumitomo
30	*もう一人のサイヤ人* *Mō Hitori no Saiya-jin*	Norihito Sumitomo
31	*スーパーサイヤ人ゴッド誕生* *Sūpā Saiya-jin Goddo Tanjō*	Norihito Sumitomo
32	*スーパーサイヤ人ゴッドのパワー*	Norihito Sumitomo

	Sūpā Saiya-jin Goddo no Pawā	
33	*悟空ピンチ* *Gokū no Pinchi*	Norihito Sumitomo
34	*神との死闘* *Kami to no Shitō*	Norihito Sumitomo
35	*HERO　～希望の歌～　—Short Ver. —* *HERO ~Kibō no Uta~ —Short Ver.—*	Takeshi Asakawa
36	*守るべき命* *Mamoru Beki Inochi*	Norihito Sumitomo
37	*命のかぎり* *Inochi no Kagiri*	Norihito Sumitomo
38	*永遠の宇宙（芽生えた友情)* *Eien no Uchū (Mebaeta Yūjō)*	Norihito Sumitomo
39	*絶体絶命* *Zettai Zetsumei*	Norihito Sumitomo
40	*永遠の宇宙（別れ)* *Eien no Uchū (Wakare)*	Norihito Sumitomo
41	*漆黒の宇宙（闘いの後で）* *Shikkoku no Uchū (Tatakai no Ato de)*	Norihito Sumitomo
42	*CHA-LA HEAD-CHA-LA （平和な地球）* *CHA-LA HEAD-CHA-LA (Heiwa na Chikyū)*	Chiho Kiyooka
43	*CHA-LA HEAD-CHA-LA* *CHA-LA HEAD-CHA-LA*	Chiho Kiyooka

Dragon Ball Z: Fukkatsu no 'F'" Original Soundtrack *(映画『ドラゴンボールZ 復活の「F」』オリジナル サウンドトラック "Doragon Bōru Zetto: Fukkatsu no 'Efu'" Orijinaru Saundotorakku)* es el álbum de la banda sonora perteneciente a la película Dragon Ball Z: La resurrección de «F». Contiene las 31 pistas hechas por el compositor Norihito Sumitomo y el tema principal Pledge of "Z" de Momoiro Clover Z, con un total de 32 pistas musicales. Fue publicado el 8 de mayo de 2015.

Título	***Dragon Ball Z: Fukkatsu no "F" Original Soundtrack***					
Artistas	**Compositor**	Norihito Sumitomo, Chiho	**Productor**	Kaiju Ishikawa, Tetsuji Hayashi	**Arreglos**	Norihito Sumitomo,

		Kiyooka, NARASAKI				NARASAKI, yuyoyuppe
Formato y lanzamiento	**CD:** (KICA-3241) 08 de mayo de 2015					
Duración	42:44					
Idioma	Japonés					
Discográfica	King Records CO., LTD					

Listado de pistas

1	*Nuigurumi-tachi no March (Prologue)* *ぬいぐるみ達のマーチ (プロローグ)*	Norihito Sumitomo
2	*Pilaf Ichimi* *ピラフ一味*	Norihito Sumitomo
3	*Shen Long Shutsugen* *神龍出現*	Norihito Sumitomo
4	*CHA-LA HEAD-CHA-LA (Main Title)* *CHA-LA HEAD-CHA-LA (メインタイトル)*	Norihito Sumitomo
5	*100-Man Zenii Get!* *100万ゼニーゲット!*	Norihito Sumitomo
6	*Freeza no Senzai Nōryoku* *フリーザの潜在能力*	Norihito Sumitomo
7	*Heiwana Hitotoki* *平和なひととき*	Norihito Sumitomo
8	*Krilin no Theme* *クリリンのテーマ*	Norihito Sumitomo
9	*Bibiru Krilin* *びびるクリリン*	Norihito Sumitomo
10	*Whis to no Shugyō* *ウイスとの修行*	Norihito Sumitomo
11	*Whis no Oshie* *ウイスの教え*	Norihito Sumitomo
12	*Fushigi na Futari* *不思議な二人*	Norihito Sumitomo
13	*Freeza Gun no Shūrai* *フリーザ軍の襲来*	Norihito Sumitomo
14	*Semari Kuru Kyōfu* *迫り来る恐怖*	Norihito Sumitomo
15	*Team Dragon no Tatakai* *チームドラゴンの戦い*	Norihito Sumitomo
16	*Tazei ni Buzei* *多勢に無勢*	Norihito Sumitomo
17	*Piccolo Kusen* *ピッコロ苦戦*	Norihito Sumitomo

18	*Freeza, Osorubeki Power* *フリーザ、恐るべきパワー*	Norihito Sumitomo
19	*Goku, Shunkan Idō* *悟空、瞬間移動*	Norihito Sumitomo
20	*Reikoku na Freeza* *冷酷なフリーザ*	Norihito Sumitomo
21	*Golden Freeza Tōjō* *ゴールデンフリーザ登場*	Norihito Sumitomo
22	*Golden Freeza to no Shitō* *ゴールデンフリーザとの死闘*	Norihito Sumitomo
23	*Goku Hangeki* *悟空反撃*	Norihito Sumitomo
24	*Goku no Ikari* *悟空の怒り*	Norihito Sumitomo
25	*Hiretsu na Freeza* *卑劣なフリーザ*	Norihito Sumitomo
26	*Kyōki no Freeza* *狂気のフリーザ*	Norihito Sumitomo
27	*Vegeta no Kattō* *ベジータの葛藤*	Norihito Sumitomo
28	*Chikyū no Saigo* *地球の最期*	Norihito Sumitomo
29	*Warera ga Eiyū, Son Goku* *我らが英雄、孫悟空*	Norihito Sumitomo
30	*"'Z' no Chikai" Tatakai no Nochi de* *「『Z』の誓い」戦いの後で*	Norihito Sumitomo
31	*Nuigurumi-tachi no March (Epilogue)* *ぬいぐるみ達のマーチ(エピローグ)*	Norihito Sumitomo
32	*'Z' no Chikai -Movie ver.-* *『Z』の誓い-Movie ver.-*	Norihito Sumitomo

Dragon Ball Super: Broly' Original Soundtrack *(映画「ドラゴンボール超 ブロリー」オリジナル・サウンドトラック Doragon Bōru Sūpā: Burorī' Orijinaru Saundotorakku)* es el álbum de la banda sonora original de la película Dragon Ball Super: Broly. Fue lanzado el 12 de diciembre del 2018 y contiene las 34 pistas originales del compositor Norihito Sumitomo.

Título	***Dragon Ball Super -Broly- Original Soundtrack***					
Artistas	**Compositor**	Norihito Sumitomo, Chiho Kiyooka, NARASAKI	**Productor**	Kaiju Ishikawa, Tetsuji Hayashi	**Arreglos**	Norihito Sumitomo, NARASAKI, yuyoyuppe
Formato y lanzamiento	**CD:** (AVCD-96065) 12 de diciembre de 2018					
Duración	73:30					
Idioma	Japonés					
Discográfica	Avex Entertainment Inc					

Listado de pistas

1	*Freeza Gun Tanjō* *フリーザ軍誕生*	Norihito Sumitomo
2	*Freeza ni Yoru Shihai* *フリーザによる支配*	Norihito Sumitomo
3	*Broly no Senzai Nōryoku* *ブロリーの潜在能力*	Norihito Sumitomo
4	*Paragus no Ikari* *パラガスの怒り*	Norihito Sumitomo
5	*Dragon Ball Super: Broly no Theme* *ドラゴンボール超ブロリーのテーマ*	Norihito Sumitomo
6	*Henkyō no Broly* *辺境のブロリー*	Norihito Sumitomo
7	*Freeza no Takurami, Shi no Yokan* *フリーザの企み、死の予感*	Norihito Sumitomo
8	*Bardock, Chiru* *バーダック、散る*	Norihito Sumitomo
9	*CHA-LA- HEAD-CHA-LA* *CHA-LA HEAD-CHA-LA*	Norihito Sumitomo
10	*Vegeta no Iradachi*	Norihito Sumitomo

	ベジータの苛立ち	
11	*Bōken no Hajimari* *冒険の始まり*	Norihito Sumitomo
12	*Bulma no Negai, Ato 5 Sai* *ブルマの願い、あと５歳*	Norihito Sumitomo
13	*Freeza no Negai, Ato 5 cm* *フリーザの願い、あと５cm*	Norihito Sumitomo
14	*Yasei-ji, Broly* *野生児、ブロリー*	Norihito Sumitomo
15	*Omoigakenai Shūkaku* *思いがけない収穫*	Norihito Sumitomo
16	*Broly, Kanashii Kyōgū* *ブロリー、悲しい境遇*	Norihito Sumitomo
17	*Bah to no Omoide* *バアとの思い出*	Norihito Sumitomo
18	*Freeza to Broly* *フリーザとブロリー*	Norihito Sumitomo
19	*Broly Sentō Kaishi* *ブロリー戦闘開始*	Norihito Sumitomo
20	*Nemuri Kara Sameta Chikara* *眠りから覚めた力*	Norihito Sumitomo
21	*Kakarotto VS Broly* *カカロットVSブロリー*	Norihito Sumitomo
22	*Shinka suru Broly* *進化するブロリー*	Norihito Sumitomo
23	*Gyakuten e no Zensō* *逆転への前奏*	Norihito Sumitomo
24	*Broly no Ikari to Kanashimi* *ブロリーの怒りと哀しみ*	Norihito Sumitomo
25	*Fusion Naru ka!?* *フュージョンなるか!?*	Norihito Sumitomo
26	*Gogeta Tanjō!* *ゴジータ誕生!*	Norihito Sumitomo
27	*Sekai no Pinchi* *世界のピンチ*	Norihito Sumitomo
28	*Broly VS Gogeta ~ Theme Song* *ブロリーVSゴジータ～テーマソング*	Norihito Sumitomo
29	*Tatakai no Zenchō* *戦いの前兆*	Norihito Sumitomo
30	*Konshin no Kamehameha* *渾身のカメハメ波*	Norihito Sumitomo
31	*Freeza no Yabō* *フリーザの野望*	Norihito Sumitomo
32	*Broly to no Yūjō* *ブロリーとの友情*	Norihito Sumitomo
33	*Ore wa Kakakotto* *俺はカカロット*	Norihito Sumitomo
34	*Blizzard – Movie Edit*	Norihito Sumitomo

Dragon Ball Super: Super Hero' Original Soundtrack *(映画「ドラゴンボール超スーパーヒーロー」オリジナル・サウンドトラック Doragon Bōru Sūpā: Sūpā Hīrō' Orijinaru Saundotorakku)* es el álbum de la banda sonora original de la película Dragon Ball Super: Super Hero.

Contiene las 23 pistas musicales hechas por el compositor Naoki Sato para el filme, y se publicó el 8 de junio del 2022. Tras las tres películas anteriores (La Batalla de los Dioses, Fukkatsu no F y Broly) Nippon Columbia, la histórica discográfica que ha abarcado la práctica totalidad de la producción y distribución de la música de Dragon Ball, recupera la titularidad del álbum para la que es, por el momento, la última de las películas estrenadas por Toei Animation.

<table>
<tr><td>Título</td><td colspan="3">Dragon Ball Super -Super Hero- Original Soundtrack</td><td colspan="3">  </td></tr>
<tr><td>Artistas</td><td>Compositor</td><td>Naoki Sato, Yukinojo Mori, Chiho Kiyooka</td><td>Productor</td><td>Genichi Tsushima, Kengo Nomura, Kosaku Shimaya, Hirokuni Maeyama, Makoto Houjou</td><td>Arreglos</td><td>Naoki Sato, Yukinojo Mori, Chiho Kiyooka</td></tr>
<tr><td>Formato y lanzamiento</td><td colspan="6">CD: (COCX-41770) 08 de junio de 2022</td></tr>
<tr><td>Duración</td><td colspan="6">49:31</td></tr>
<tr><td>Idioma</td><td colspan="6">Japonés</td></tr>
<tr><td>Discográfica</td><td colspan="6">Nippon Columbia CO., LTD</td></tr>
<tr><td colspan="7">Listado de pistas</td></tr>
<tr><td>1</td><td colspan="3">Freeza Gun Tanjō

フリーザ軍誕生</td><td colspan="3">Naoki Sato</td></tr>
</table>

2	*Freeza ni Yoru Shihai* *フリーザによる支配*	Naoki Sato
3	*Broly no Senzai Nōryoku* *ブロリーの潜在能力*	Naoki Sato
4	*Paragus no Ikari* *パラガスの怒り*	Naoki Sato
5	*Dragon Ball Super: Broly no Theme* *ドラゴンボール超ブロリーのテーマ*	Naoki Sato
6	*Henkyō no Broly* *辺境のブロリー*	Naoki Sato
7	*Freeza no Takurami, Shi no Yokan* *フリーザの企み、死の予感*	Naoki Sato
8	*Bardock, Chiru* *バーダック、散る*	Naoki Sato
9	*CHA-LA- HEAD-CHA-LA* *CHA-LA HEAD-CHA-LA*	Naoki Sato
10	*Vegeta no Iradachi* *ベジータの苛立ち*	Naoki Sato
11	*Bōken no Hajimari* *冒険の始まり*	Naoki Sato
12	*Bulma no Negai, Ato 5 Sai* *ブルマの願い、あと５歳*	Naoki Sato
13	*Freeza no Negai, Ato 5 cm* *フリーザの願い、あと５cm*	Naoki Sato
14	*Yasei-ji, Broly* *野生児、ブロリー*	Naoki Sato
15	*Omoigakenai Shūkaku* *思いがけない収穫*	Naoki Sato
16	*Broly, Kanashii Kyōgū* *ブロリー、悲しい境遇*	Naoki Sato
17	*Bah to no Omoide* *バアとの思い出*	Naoki Sato
18	*Freeza to Broly* *フリーザとブロリー*	Naoki Sato
19	*Broly Sentō Kaishi* *ブロリー戦闘開始*	Naoki Sato
20	*Nemuri Kara Sameta Chikara* *眠りから覚めた力*	Naoki Sato
21	*Kakarotto VS Broly* *カカロットVSブロリー*	Naoki Sato
22	*Shinka suru Broly* *進化するブロリー*	Naoki Sato
23	*Gyakuten e no Zensō* *逆転への前奏*	Naoki Sato

e) Listado de videojuegos oficiales



LICENSED BY

Nintendo



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

BANDAI

MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS

Original Nintendo Seal of Quality

e. Listado de videojuegos oficiales de Dragon Ball

Consolas de Sobremesa

Nintendo Entertainment System (NES) / Famicom
1986 - Dragon Ball: Shenron no Nazo
1988 - Dragon Ball: Daimaō Fukkatsu
1989 - Dragon Ball 3: Gokuden
1990 - Dragon Ball Z: Kyōshū! Saiyan
1991 - Dragon Ball Z II: Gekishin Freeza!!
1992 - Dragon Ball Z III: Ressen Jinzōningen
1992 - Dragon Ball Z: Gekitō Tenkaichi Budokai
1993 - Dragon Ball Z Gaiden: Saiyajin Zetsumetsu Keikaku
Super Nintendo Entertainment System (SNES) / Super Famicom
1992 - Dragon Ball Z: Super Saiya Densetsu
1993 - Dragon Ball Z: Super Butōden
1993 - Dragon Ball Z: Super Butōden 2
1994 - Dragon Ball Z: Super Butōden 3
1995 - Dragon Ball Z: Super Gokuden: Totsugeki-Hen
1995 - Dragon Ball Z: Super Gokuden: Kakusei-Hen
1996 - Dragon Ball Z: Hyper Dimension
Sega Mega Drive / Genesis
1994 - Dragon Ball Z: Buyū Retsuden
PlayStation
1995 - Dragon Ball Z: Ultimate Battle 22
1996 - Dragon Ball Z: The Legend
1997 - Dragon Ball GT: Final Bout
PlayStation 2
2002 - Dragon Ball Z: Budokai
2003 - Dragon Ball Z: Budokai 2
2004 - Dragon Ball Z: Budokai 3
2005 - Dragon Ball Z: Sagas
2005 - Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi
2006 - Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2
2006 - Super Dragon Ball Z

2007 - Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3
2008 - Dragon Ball Z: Infinite World
PlayStation 3
2008 - Dragon Ball Z: Burst Limit
2009 - Dragon Ball: Raging Blast
2010 - Dragon Ball: Raging Blast 2
2011 - Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi
2012 - Dragon Ball Z: Budokai HD Collection
2014 - Dragon Ball Z: Battle of Z
2015 - Dragon Ball Xenoverse
PlayStation 4
2015 - Dragon Ball Xenoverse
2016 - Dragon Ball Xenoverse 2
2018 - Dragon Ball FighterZ
2020 - Dragon Ball Z: Kakarot
2022 - Dragon Ball: The Breakers
PlayStation 5
2024 - Dragon Ball: Sparking! Zero
Xbox
2005 - Dragon Ball Z: Sagas
Xbox 360
2008 - Dragon Ball Z: Burst Limit
2009 - Dragon Ball: Raging Blast
2010 - Dragon Ball: Raging Blast 2
2011 - Dragon Ball Z: Ultimate Tenkaichi
2012 - Dragon Ball Z: Budokai HD Collection
2012 - Dragon Ball Z for Kinect
2014 - Dragon Ball Z: Battle of Z
2015 - Dragon Ball Xenoverse
Xbox One
2015 - Dragon Ball Xenoverse
2016 - Dragon Ball Xenoverse 2
2018 - Dragon Ball FighterZ

2020 - Dragon Ball Z: Kakarot
2022 - Dragon Ball: The Breakers
Xbox Series X/S
2024 - Dragon Ball: Sparking! Zero
Nintendo GameCube
2003 - Dragon Ball Z: Budokai
2004 - Dragon Ball Z: Budokai 2
2005 - Dragon Ball Z: Sagas
Nintendo Wii
2006 - Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2
2007 - Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3
2009 - Dragon Ball: Revenge of King Piccolo
Nintendo Switch
2018 - Dragon Ball FighterZ
2019 - Dragon Ball Xenoverse 2
2019 - Super Dragon Ball Heroes: World Mission
2020 - Dragon Ball Z: Kakarot
2022 - Dragon Ball: The Breakers

Consolas Portátiles

Game Boy
1994 - Dragon Ball Z: Goku Hishōden
1995 - Dragon Ball Z: Goku Gekitōden
Game Boy Color
2002 - Dragon Ball Z: Legendary Super Warriors
Game Boy Advance
2002 - Dragon Ball Z: The Legacy of Goku
2003 - Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II
2004 - Dragon Ball Z: Buu's Fury
2004 - Dragon Ball Z: Supersonic Warriors
2004 - Dragon Ball Z: Taiketsu
2005 - Dragon Ball: Advanced Adventure
2005 - Dragon Ball GT: Transformation

Nintendo DS
2005 - Dragon Ball Z: Supersonic Warriors 2
2007 - Dragon Ball Z: Harukanaru Densetsu
2008 - Dragon Ball: Origins
2009 - Dragon Ball Z: Attack of the Saiyans
2010 - Dragon Ball: Origins 2
2011 - Dragon Ball Kai: Ultimate Butōden
Nintendo 3DS
2013 - Dragon Ball Heroes: Ultimate Mission
2014 - Dragon Ball Heroes: Ultimate Mission 2
2015 - Dragon Ball Z: Extreme Butōden
2016 - Dragon Ball Fusions

PC (Windows)

2015 - Dragon Ball Xenoverse

2016 - Dragon Ball Xenoverse 2

2018 - Dragon Ball FighterZ

2020 - Dragon Ball Z: Kakarot

2022 - Dragon Ball: The Breakers

Dispositivos móviles (iOS / Android)

2015 - Dragon Ball Z: Dokkan Battle

2018 - Dragon Ball Legends



f) Cronología en Dragon Ball





f. Cronología de Dragon Ball

Cronología anterior a Dragon Ball Super

Año	Acontecimiento
Más de 100 millones de años antes	Está verificada la existencia de los planetas Kaiō.
Aproximadamente 75 millones de años antes	El Kaiōshin de hace 15 generaciones queda atrapado dentro de la Espada Z.
Aproximadamente 5 millones de años antes	El malvado mago Bibidi logra despertar al demonio Boo.
Aproximadamente 5 millones de años antes	El demonio Boo devasta cientos de planetas en los años siguientes.
Aproximadamente 5 millones de años antes	Dos de los 5 Kaiō Shin son asesinados por el demonio Boo.
Aproximadamente 5 millones de años antes	El Kaiō Shin del Sur y el Dai Kaiō Shin son absorbidos, cambiando su forma.
Aproximadamente 5 millones de años antes	El Kaiō Shin del Este derrota a Bibidi, y la esfera que contenía a Boo termina oculta en el planeta Tierra.
Decenas de miles de años antes	Annin comienza a custodiar el Hakkero en Gokyōsan, entre este mundo y el más allá.
4237 años antes	Los ancestros de Garlic Jr. emigran a la Tierra desde su planeta natal.
739 años antes	La Princesa Serpiente se convierte en guardiana del Camino de la Serpiente.
Aproximadamente 238 años antes	Nace la leyenda del Super Saiyajin, originada cuando Bardock derrota a Chilled.
Alrededor del año 250	Uranai Baba inicia su carrera como adivina.
Año 261	Enma Daiō Sama cruza el Camino de la Serpiente para entrenar con Kaiō-sama.
Año 261	La Princesa Serpiente se enamora de Enma Daiō.
Año 261	Desastres en Namek obligan a Katattsu a enviar a su hijo a otro planeta.
Año 430	Nace Kame Sen'nin.
Año 431	El hijo de Katattsu se convierte en aprendiz del Kamisama.



Año 448	Kame Sen'nin, a los 18 años, entrena con Mutaito y se enamora de Fan-Fan.
Año 459	Nace Tao Pai Pai.
Año 461	Garlic intenta apoderarse de la Tierra, pero es derrotado.
Año 461	El hijo de Katattsu es elegido Kamisama y expulsa su maldad, naciendo Piccolo Daimaō.
Año 461	Mutaito sella a Piccolo con el Mafūba y muere poco después.
Año 474	Dabura es enviado a inspeccionar la Tierra.
Aproximadamente en el año 550-559	Los primeros Saiyajin aterrizan en el Planeta Plant en una nave misteriosa.
Aproximadamente en el año 550-559	Surge la leyenda del Super Saiyajin y del Super Saiyajin Dios.
Aproximadamente en el año 650	Kame Sen'nin encuentra la esfera Sān Xīngqiú en la playa.
Año	Acontecimiento
Año 650	Se realiza el primer Tenkaichi Budōkai.
Año 658	Nace Son Gohan (abuelo).
Año 662	Kamisama le relata a Mr. Popo lo que recuerda de su infancia.
Año 687	Nace el Rey Vegeta.
Año 698	Nace el Jefe Conejo.
Año 712	Nace Nappa.
Año 714	Nace Bardock, padre de Raditz y Goku.
Año 715	Nace Pilaf.
Entre los años 720-730	Los Saiyajin se unen y derrotan a los Tsufurujin. Renombran el planeta como Planeta Vegeta y adoptan su tecnología.
Año 717	Nace Giran.
Año 722	Nace el General Blue de la Patrulla Roja.
Año 730	Tao Pai Pai comienza su carrera como asesino.
Año 731	Los Saiyajin se alían con Freezer y comienzan a conquistar planetas.
Año 732	Nacen Vegeta y Raditz.
Año 733	Nacen Bulma, Yamcha, Lanch y Ten Shin Han.
Año 733 (8 de mayo)	El Rey de la Tierra es coronado.



Aproximadamente el año 735	Freezer comienza a desconfiar de los Saiyajin.
Año 736	Nace Krilin.
Año 737	Nacen Kakarotto (Goku) y Broly. Freezer destruye el planeta Vegeta. Goku escapa.
Año 737	Nace Chichi. Su madre fallece poco después.
Entre julio y agosto	Kakarotto es encontrado por el abuelo Gohan y renombrado Son Gokū.
Año 738	Gokū se golpea la cabeza y su personalidad cambia.
Año 739	Se incendia el castillo de Gyūmaō; nace el monte Frypan. Bills entra en sueño.
Año 740	Nace Oolong. Krilin empieza a entrenar. Nace el Dr. Mu.
Año 747	Yamcha conoce a Puar.
Año 748	Muere el fénix de Kame Sen'nin. Encuentra una tortuga perdida.
Año 749	Bulma empieza el colegio, descubre esferas, conoce a Gokū, aparece Shenlong, y Gokū se transforma en Ōzaru.
10 de septiembre	Gokū y Krilin se convierten en discípulos de Kame Sen'nin.
11 de septiembre	Kame Sen'nin, Krilin y Lanch se intoxican por comida.
14 de septiembre	Gokū y Krilin inician su entrenamiento formal.
2 de octubre	Terminan las vacaciones escolares en la Capital del Este.
Fecha	Acontecimiento
6 de abril	Gokū y Krilin incrementan el peso de los caparazones en sus espaldas a 40kg.
18 de abril	El Coronel Silver del Ejército Red Ribbon comienza su búsqueda por las esferas del dragón.
6 de mayo	Gokū, Krilin y Kame Sen'nin dejan Kame House para participar en el 21° Tenkaichi Budōkai.
7 de mayo	Se realiza el 21° Torneo. Jackie Chun gana; Gokū queda segundo. Red Ribbon obtiene esferas.
8 de mayo	Gokū destruye la base del Ejército Red Ribbon en la Torre Músculo.
10 de mayo	Bulma repara el radar. Arale derrota a Blue. Blue luego es eliminado por Tao Pai Pai.
11 de mayo	Vacaciones en la Villa Pingüino. Gokū escala la Torre de Karin.



12 de mayo	Gokū obtiene el Chōseisui y destruye la base final del Ejército Red Ribbon.
Julio	Comienza la temporada de lluvias en la aldea de Namu.
Entre 750 y 753	Gokū viaja por el mundo y enfrenta a varios enemigos. Conoce a Ten Shin Han.
5 de mayo (753)	Gokū conoce a Konkichi y se dirige al 22° Tenkaichi Budōkai.
7 de mayo (753)	Se realiza el 22° Torneo. Ten Shin Han gana. Aparece Piccolo Daimaō.
8 de mayo	Gokū salva a Chichi y Gyumao. Derrota a Piccolo Daimaō. Nace Majunia.
9 de mayo	Gokū inicia su entrenamiento con Kamisama.
7 de mayo (756)	Gokū gana el 23° Torneo y se compromete con Chichi.
8 de mayo	Chichi entrena como esposa. Gokū reencuentra a su abuelo y arregla el Hakkero.
Mayo (757)	Nace Son Gohan.
21 de octubre (761)	Raditz llega a la Tierra. Gokū muere. Vegeta y Nappa destruyen Arlia.
Marzo (762)	Guerreros Z entrenan. Gokū llega al planeta Kaiō.
29 de abril	Gokū termina el Camino de la Serpiente.
9 de mayo	Gokū atrapa a Bubbles.
23 de mayo	Gokū golpea a Gregory.
2 de noviembre	Gokū es resucitado. Vegeta y Nappa llegan. Gran batalla en la Tierra.
4 de noviembre	Gokū, Krilin y Gohan son hospitalizados.
7 de noviembre	Krilin y Gohan son dados de alta.
9 de noviembre	Se repara la nave de Kamisama.
14 de noviembre	Se descifra el idioma Namekusei. Viajan al planeta.
21 de noviembre	Vegeta llega al planeta Freezer #79.
13 de diciembre	Vegeta se cura y parte a Namekusei.
18 de diciembre	Gokū parte a Namekusei. Piccolo y otros entrenan.
19 de diciembre	Freezer suspende el ataque a Yardrat.
20 de diciembre	Vegeta elimina a Zarbon.
23 de diciembre	Gokū termina su entrenamiento espacial.
24 de diciembre	Gokū llega a Namekusei. Se convierte en Super Saiyajin y derrota a Freezer.



3 de mayo (763)	Krilin y Yamcha son resucitados.
9 de septiembre	Ten Shin Han y Chaozu son revividos. Cell llega del futuro. Mecha Freezer aparece.
Fecha	Acontecimiento
Año 764	Trunks llega del futuro, vence a Freezer y su padre.
Año 764	Vegeta entrena para ser Super Saiyajin. Inicia su relación con Bulma.
Año 764	Gokū y Piccoro intentan obtener licencia de conducir.
Entre 764 y 765	Cooler llega a la Tierra y pelea con Gokū.
Año 766	Nace Trunks.
Año 767 (ene-may)	Pilaf, Mai y Shu se hacen niños con las Esferas del Dragón.
7 de mayo	Mr. Satán gana el 24° Torneo.
12 de mayo	Aparecen los androides. Cell también. Piccoro se fusiona con Kamisama. Gokū enferma. Cell del presente es destruido.
15 de mayo	La medicina del futuro cura a Gokū. Vegeta y Trunks entran a la habitación del tiempo.
16 de mayo	Cell alcanza su forma perfecta.
17 de mayo	Cell anuncia su torneo. Gokū y Gohan salen de la habitación del tiempo. Piccoro entra.
18 de mayo	Piccoro sale, Vegeta entra. Gohan salva a Lime.
19 de mayo	Gokū y su familia pasean. Cell destruye el ejército. Dende es el nuevo Kamisama.
26 de mayo	Inicia el juego de Cell. Gokū muere. Gohan vence a Cell.
21 de septiembre	Nace Goten.
Año 770	Krilin se casa con la Androide 18.
Año 771	Nace Marron.
Año 773	Kaiōshin del Este y Kibito buscan la esfera que encierra a Boo.
28 de marzo (774)	Gohan termina su primer año escolar. Aparece el Gran Saiyaman.
8 de abril	Videl descubre que Gohan es el Gran Saiyaman.
9 de abril	Gohan entrena a Videl. El Kaiō del Sur visita a Gokū.
10 de abril	Vegeta descubre que Trunks puede transformarse en Super Saiyajin.
20 de abril	Videl aprende a volar.



7 de mayo (774)	Se realiza el 25° Torneo. Gokū pelea un día. Majin Boo aparece. Vegeta se sacrifica.
8 de mayo	Majin Boo destruye la Tierra. Gokū lo vence con una Genkidama.
7 de septiembre	Shenlong borra los recuerdos de Boo.
Año 775	Dr. Mu contrata a Dolltakie.
Agosto	Nace Uub.
Año 776	Tarble pide ayuda. Avo y Cado son derrotados.
7 de mayo (778)	Mr. Satán gana el 26° Torneo. Mr. Boo es subcampeón.
Año 778	Bills despierta. Gokū pelea en modo Dios tras fiesta de Bulma.
Año 779	Nace Pan.
Noviembre (780)	Nace Bra.
7 de mayo (781)	Mr. Satán gana el 27° Torneo. Mr. Boo es subcampeón.
7 de mayo (784)	Gokū se marcha con Oob a entrenarlo.
Año 784	Gokū pide ayuda a Neko Majin Z para sacar un ratón.
784-788	Gokū va a la playa. Trunks se vuelve presidente de Capsule Corp.
Año 789	Gokū se convierte en niño. Conoce a Baby. Derrota a enemigos. Gokū desaparece con las esferas.
Año 889	Gokū Jr. busca las esferas. Se convierte en Super Saiyajin. Lucha contra Vegeta Jr.

Esta es la cronología que se conocía y se daba por válida hasta la vuelta de la actividad oficial de la serie en 2015.

A partir de ahí existe un calendario que difiere de este, como veremos y que se trata del oficial.

Cronología posterior a Dragon Ball Super

Fecha	Acontecimiento
Tiempo indeterminado	Zeno-sama se disgusta y destruye 6 universos, dejando existentes solo 12.
Más de 100 millones de años	Está verificada la existencia de los planetas Kaiō.
Aproximadamente 75 millones a.	El Kaiōshin de hace 15 generaciones es sellado en la Espada Z por Beerus.



Aproximadamente 5 millones a.	Bibidi despierta a Majin Boo, quien aniquila planetas y absorbe Kaiō Shin.
Año -261	Nace la leyenda del Super Saiyajin, una figura temida y destructiva.
Año -221	Nace Hit, el asesino legendario del universo 6.
Año 41	Zarama crea las Super Esferas del Dragón.
Año 42	Zarama diseña las esferas para que sus estrellas sean visibles desde cualquier ángulo.
Alrededor del año 250	Uranai Baba comienza su carrera como adivina.
Año 261	Enma Daiō Sama entrena con Kaiō-sama. Desastres en Namek. Katattsu manda a su hijo a la Tierra.
Año 430	Nace Kame Sen'nin (Maestro Roshi).
Año 431	El hijo de Katattsu se convierte en aprendiz del Kamisama.
Año 448	Kame Sen'nin entrena con Mutaito y se enamora de Fan-Fan.
Año 451	Bills encoge el planeta del Kaio del Norte tras perder jugando.
Año 459	Nace Tao Pai Pai.
Año 461	Nace Piccolo Daimaō tras la división del Kamisama. Mutaito lo encierra y muere.
Año 474	Dabura es enviado a investigar la Tierra.
Aproximadamente año 550	Los Saiyajin llegan al Planeta Plant en una nave desconocida.
Año 553	Kame Sen'nin comienza su colección de revistas para adultos.
Aproximadamente año 650	Kame Sen'nin encuentra la esfera Sān Xīngqiú en la playa.
Año 650 (7 de mayo)	Se celebra el primer Tenkaichi Budōkai.
Año 658	Nace el abuelo Son Gohan.
Año 662	Kamisama le narra su infancia a Mr. Popo.
Año 687	Nace el Rey Vegeta.
Año 698	Nace el Jefe Conejo.
Año 712	Nace Nappa.
Año 714	Nace Bardock, padre de Goku y Raditz.
Año 715	Nace Pilaf.
Año 717	Nace Gine, madre de Gokū.
Año 722	Nace el General Blue.
Año 724	Los Saiyajin exterminan a los Tsufurujin y renombran el planeta como Vegeta.



Año 730	Tao Pai Pai comienza su carrera como asesino.
Año 731	Los Saiyajin se unen a la Organización Planetaria de Comercio. Rey Vegeta se casa.
Año 732	Nacen Vegeta, Raditz y Broly. Broly y Paragus son exiliados. Freezer asume el mando.
Fecha	Acontecimiento
Año 733	Nacen Bulma, Yamcha, Lanch y Ten Shin Han.
Año 733 (8 de mayo)	El Rey actual de la Tierra es coronado.
Año 734-735	Nace Tarble, segundo hijo del Rey Vegeta.
Año 736	Nace Krilin.
Año 737	Nace Kakarotto (Gokū) y es incubado. También nace Chichi. Su madre muere poco después.
Año 739	Granola sobrevive al ataque de los Saiyajin. Freezer destruye el planeta Vegeta. Kakarotto es enviado a la Tierra. Llega y es criado por Son Gohan. Sufre amnesia tras golpearse la cabeza.
Año 739	Jaco llega a la Tierra y conoce a los Briefs.
Año 739	Castillo de Gyūmaō se incendia, creando el monte Frypan.
Año 739	Bills entra en un largo sueño.
Año 740	Nace Oolong. Krilin empieza su entrenamiento en el templo Ōrin.
Año 747	Yamcha se encuentra con Puar.
Año 748	El fénix de Kame Sen'nin muere. Encuentra una tortuga perdida.
Año 749 (abril)	Bulma comienza clases. Descubre la Èr Xīngqiú. Luego halla la Wǔ Xīngqiú.
1 de septiembre	Bulma conoce a Gokū. Descubre que la esfera de su abuelo es la Sì Xīngqiú.
2 de septiembre	Se encuentran con Kame Sen'nin. Reciben la Sān Xīngqiú.
5 de septiembre	Gokū vence a Oolong. Reciben la Liù Xīngqiú.
6 de septiembre	Gokū se enfrenta a Yamcha.
9 de septiembre	Gokū vence a Yamcha. Aparece Shenlong. Gokū se transforma en Ōzaru.
10 de septiembre	Gokū y Krilin se convierten en discípulos de Kame Sen'nin.
11 de septiembre	Se intoxican por comida.
14 de septiembre	A las 4:30, Gokū y Krilin comienzan su entrenamiento.
2 de octubre	Terminan las vacaciones de verano.
6 de abril (750)	Gokū y Krilin aumentan el peso de sus caparazones a 40 kg.
18 de abril	El Coronel Silver comienza su búsqueda de las Dragon Balls.



6 de mayo	Gokū, Krilin y Kame Sen'nin se dirigen al 21° Torneo.
7 de mayo	Se celebra el 21° Tenkaichi Budōkai. Jackie Chun gana. Red Ribbon obtiene esferas.
8 de mayo	Gokū destruye la Torre Músculo del Ejército Red Ribbon.
10 de mayo	Bulma repara el radar. Arale derrota a Blue. Blue es eliminado por Tao Pai Pai.
10 de mayo	Gokū pelea contra Tao Pai Pai y escala la Torre de Karin.
11 de mayo	Gokū llega a la cima de la Torre de Karin y comienza entrenamiento.
12 de mayo	Gokū obtiene la Chōseisui. Derrota a Tao Pai Pai y destruye los cuarteles del Ejército.
12 de mayo	Gokū se reencuentra con el abuelo Gohan en el palacio de Uranai Baba.
Julio	Comienza la temporada de lluvias en la villa de Namu.
Fecha	Acontecimiento
Año 753	5 de mayo: Gokū nada hasta la Isla Papaya para el 22° Tenkaichi Budōkai.
7 de mayo	Ten Shin Han gana el torneo. Krillin muere. Aparece Piccoro Daimao.
8 de mayo	Se celebra el 20° aniversario del reinado del Rey.
9 de mayo	Kame Sen'nin muere intentando sellar a Piccoro. Gokū lo vence. Nace Majunia.
	Gokū inicia entrenamiento con Kamisama por 3 años.
Año 756	7 de mayo: Gokū gana el 23° torneo. Se compromete con Chichi.
8 de mayo	Gokū y Chichi se casan.
Año 757	Mayo: Nace Gohan.
Año 761	21 de octubre: Raditz llega a la Tierra. Gokū muere. Vegeta y Nappa viajan.
22 de octubre	Gohan entrena con Piccoro. Yamcha es beisbolista.
Año 762	Marzo: Guerreros Z entrenan con Kamisama.
29 de abril	Gokū llega al planeta Kaiō.
9 de mayo	Gokū atrapa a Bubbles.
23 de mayo	Gokū golpea a Gregory.
2 de noviembre	Gokū es resucitado.
3 de noviembre	Vegeta y Nappa llegan. Lucha masiva. Muchos guerreros mueren.
4 de noviembre	Gokū, Krillin y Gohan son hospitalizados.



7 de noviembre	Krillin y Gohan son dados de alta.
9 de noviembre	Se repara la nave de Kamisama.
14 de noviembre	Gohan, Krillin y Bulma parten hacia Namek.
21 de noviembre	Vegeta llega al planeta Freezer #79.
13 de diciembre	Vegeta parte a Namek.
18 de diciembre	Llegadas a Namek. Empiezan enfrentamientos.
19 de diciembre	Ginyū pospone ataque.
20 de diciembre	Vegeta mata a Zarbon.
23 de diciembre	Gokū termina su entrenamiento espacial.
24 de diciembre	Gokū llega a Namek. Lucha y derrota a Freezer. Namek explota.
Año 763	Enero: Gokū llega a Yardrat.
3 de mayo	Krillin y Yamcha son revividos.
9 de septiembre	Ten Shin Han y Chaozu son revividos.
Año 764	Agosto: Trunks mata a Freezer. Gokū y Piccoro obtienen licencia de conducir.
764–767	Vegeta alcanza el Super Saiyajin.
Año 766	Nace Trunks.
Año 767	(ene-may) Pilaf y otros se hacen niños. Aparecen los androides y Cell.
7 de mayo	Mr. Satán gana el 24° torneo.
12–26 de mayo	Cell alcanza su forma perfecta. Gohan lo derrota. Gokū muere.
Septiembre	Nace Goten.
Año 770	Junio: Krillin se casa con #18.
Año 771	Marzo: Nace Marron.
Año 773	Preparativos para el despertar de Boo. Goten y Trunks se transforman.
Año 774	28 de marzo: Gohan finaliza el primer año escolar.
7 de mayo	Torneo 25. Babidi despierta a Boo. Gokū usa SSJ3.
8 de mayo	Boo absorbe a varios. Gokū y Vegeta se fusionan. Boo es derrotado.
7 de septiembre	Shenlong borra a Boo de la memoria colectiva.
Año 775	Agosto: Nace Uub.
Año 776	Tarble aparece. Avo y Cado son derrotados. Bills despierta.
Diciembre	Vegeta entrena con Whis.
Año 777	Abril: Nace Pan. Gokū entrena con Whis.
1 de mayo	Freezer revive, entrena, y es derrotado tras destruir la Tierra.



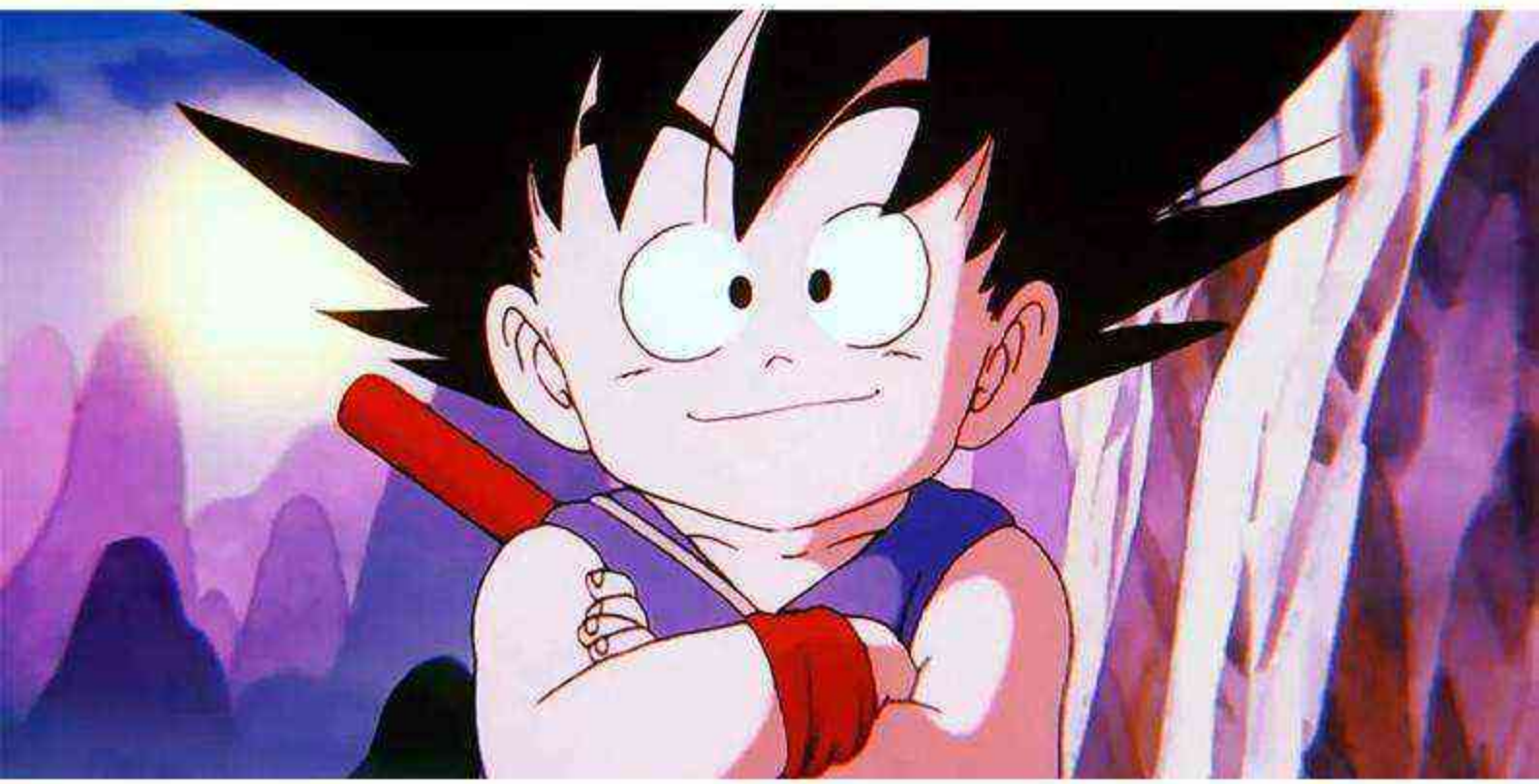
Octubre	Champa propone torneo interuniversal.
Año 778	Trunks del futuro avisa sobre Gokū Black. Zeno-sama elimina esa línea temporal.
7 de mayo	Torneo 26. Mr. Satán gana.
Noviembre	Nace Bra. Torneo del Poder. Android 17 gana.
Diciembre	Broly pelea contra Gogeta. Sobrevive.
778–779	Moro escapa. Es derrotado con ayuda de Oob.
Año 779	Marzo: Granola se vuelve el más fuerte. Gokū y Vegeta entrenan.
779–780	Caos, un simbionte maligno, se alía con Black Freezer.
Año 781	7 de mayo: Torneo 27. Mr. Satán gana. Boo es subcampeón.
Año 783	Gohan y otros luchan contra Cell Max. Gohan alcanza Modo Bestia.
Año 784	7 de mayo: Torneo 28. Gokū parte con Uub.
Año 786	Gokū pide ayuda a Neko Majin Z para sacar un ratón.





g) Análisis Fílmico





g. Análisis fílmico (Episodio 1). Ejemplo metodológico

A continuación, se expone de una manera simple y sencilla un ejemplo metodológico para la realización del análisis fílmico del primer episodio del anime:

DRAGON BALL – EPISODIO 1: BULMA Y SON GOKU – ANÁLISIS FÍLMICO									
Secuencia	**Plano**	**Descripción**	**Fx – Fundidos**	**Cámara**	**Sonidos**	**Música**	**Texto**	**Personajes**	**Referencias**
1		**CRÉDITOS INICIALES 1 – DRAGON BALL**							
1	1	Inicia la pantalla en rojo, de la estrella de la bola a la que pertenece, alejándose en cuatro veces, descubriendo a las otras seis bolas de dragón, que también se alejan en esos mismos cuatro movimientos fijos, estando de fondo una imagen del cosmos.	Fundido desde rojo de la estrella de una bola	Fija		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*			
1	2	Fragmento de una estrella, a la izquierda de la pantalla, de donde brotan llamaradas solares. A la derecha, de fondo, el universo. Entre la primera y la segunda llamarada, salen desde cámara las bolas de dragón, para desplazarse hacia el fondo y perderse de vista, trazando una curva. La segunda llamarada solar, en el momento en que las bolas pasan por su lado, adopta una forma de dragón. Surgen diversas llamaradas menores, a la vez que aparecen el título de la serie, a la derecha, en azul y rojo, y una bola de dragón a su izquierda. Ésta se convierte en el dragón Shen-Ron, sonriente, y aparece nuevo texto en japonés, dentro de siete pequeñas bolas, donde pone "Dragón Ball". Debajo, se repite el texto, tanto en japonés como en inglés. Vuelven a aparecer llamaradas solares en forma de dragón.		Fija		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	DRAGON BALL ドラゴンボール		

1	3	Amanece en el monte Paozu, donde se observan varios picos y montañas, con un pequeño edificio oriental en lo alto de uno (es la casa de Son Goku). Aparece éste en escena desde debajo de la pantalla, incorporándose, e iluminándosele el rostro. Aparece una bola de dragón desde cámara, se le acerca trazando una curva, a su derecha.		Fija		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	Letra de la canción del Título s de Crédito Iniciales en japonés	Son Goku	
1	4	Cambia la escena a primerísimo primer plano de Goku, quien observa la bola con cara de sorpresa, a su derecha. La bola se va centrando en pantalla, Goku se desplaza hacia la izquierda, hasta desaparecer, descubriendo tras él la zona montañosa del monte Paoz, hacia donde las bolas se desplazan y desaparecen en el horizonte, apareciendo desde cámara.		Fija		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	DRAGON BALL ドラゴンボール	Son Goku	
1	5	Aparece Goku haciendo girar su bastón mientras salta desde lo alto de las montañas Paozu. La escena es de cara al sol, por lo que hay un falso efecto de luz solar a la cámara. Goku desciende sonriente.		Ángulo contrapicado. Seguimiento de cámara en movimiento descendente		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	Letra de la canción del Título s de Crédito Iniciales en japonés	Son Goku	
1	6	De fondo aparecen montañas orientales en medio de un lago y cuatro aves sobrevolándolo. Aparece Goku a la izquierda, montado en su nube mágica, y se acerca a cámara, en el centro, hasta el punto de salpicar la pantalla al pasar con su nube cerca del agua del lago, para luego desaparecer por encima de la pantalla.		Travelling suave a la derecha		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	Letra de la canción del Título s de Crédito Iniciales en japonés	Son Goku	
1	7	Aparece desde detrás de cámara Goku en su nube, girando en espiral hacia la izquierda, mientras se aleja, con las montañas orientales de fondo.		Rotación de cámara 360º, hacia la derecha		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	Letra de la canción del Título s de Crédito Inicia	Son Goku	

							les en japonés		
1	8	Goku, con fondo negro y un pequeño contorno de colores distintos, aparece realizando cinco técnicas de artes marciales, con el cuerpo y su báculo. La sexta imagen es una bola de dragón, en el mismo fondo, que se aproxima a cámara generando impresión de impacto.		Fija		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*		Son Goku	
1	9	Aparecen Bulma y Oolong sobre una motocicleta, en marcha, en un terreno desértico y montañoso. Bulma conduce la moto y Oolong va de coopiloto. Éste se propasa con la chica, restregándose de manera libidinosa. Bulma le propina un codazo en la cabeza que hace que Oolong caiga de la moto y tenga que continuar corriendo paralelo a la moto.		Travelling de seguimiento lateral + zoom out		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	Letra de la canción del Título s de Crédito Iniciales en japonés	Bulma Oolong	
1	10	Aparecen Yamsha y Puar sobre una moto hover, en la misma zona desértica anterior. Al alejarse la cámara, aparece desde fuera de plano, a la derecha, la moto de Bulma y prosiguen el camino en paralelo		Travelling de seguimiento + zoom out		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	Letra de la canción del Título s de Crédito Iniciales en japonés	Yamsha Puar	
1	11	Salen de fondo las montañas Paozu. Aparece el maestro Roshi Sobre la tortuga Umigame, flotando en el mar, delante de su isla, donde se encuentra la Kame House.		Travelling circular + zoom out		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	Letra de la canción del Título s de Crédito Iniciales en japonés	Muten Roshi Umigame	
1	12	En los montes Paozu, de noche, aparece y se eleva un haz luminoso, resplandeciente y relampagueante.		Fija		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	Letra de la canción del Título s de Crédito Iniciales en japonés	Shenron	
1	13	El haz luminoso continúa elevándose y se transforma, dando lugar al dragón Shenron.		Travelling vertical ascendente		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	Letra de la canción del Título s de Crédit	Shenron	

							o Iniciales en japonés		
1	14	La Cámara sigue a Son Goku volando a gran velocidad en su nube mágica. La cámara se sitúa a gran altura y, de pronto, Goku asciende hacia ella sonriente.		Ángulo cenital. Travelling		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	Letra de la canción del Título s de Crédito Iniciales en japonés	Son Goku	
1	15	Aparece Goku en primer plano entrando en escena desde la derecha, se acerca a cámara y vuelve a desaparecer por la derecha del plano.		Fija		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	Letra de la canción del Título s de Crédito Iniciales en japonés	Son Goku	
1	16	La Cámara avanza sobre el mar, aparecen en el horizonte montañas, pasando entre ellas y girando 90º hacia la izquierda.		Travelling + travelling circular izquierdo		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	Letra de la canción del Título s de Crédito Iniciales en japonés		
1	17	En imagen, Goku se desplaza desde la derecha del plano sobre su nube mágica, volando por el cielo.		Travelling de seguimiento izquierdo		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	Letra de la canción del Título s de Crédito Iniciales en japonés	Son Goku	
1	18	La Cámara se desplaza entre 2 montañas a gran velocidad y, al superarlas, se abre en el horizonte una iluminación cegadora, que da paso a la siguiente escena		travelling		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	Letra de la canción del Título s de Crédito Iniciales en japonés		
1	19	Aparecen las 7 bolas de dragón flotando sobre una superficie roja y Goku surca el cielo negro alejándose de Cámara en su nube mágica	Fundido desde blanco	Fija		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	Letra de la canción del Título s de Crédito Iniciales en japonés	Son Goku	
1	20	Una mano gigante y peluda, la derecha, destruye un muro, liberándose. De noche.		Fija		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	Letra de la canción del Título s de Crédito Inicia	Son Goku Oozaru	

							les en japon és		
1	21	Otra mano gigante y peluda, la izquierda, propina un puñetazo a una torre y la destruye. De noche.		Fija		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	Letra de la canción del Título s de Crédito Iniciales en japonés	Son Goku Oozaru	
1	22	Aparecen Oolong, Bulma, Yamcha y Puar huyendo a la carrera, a toda velocidad y con cara de terror, de una criatura gigantesca y peluda que surge de un castillo. La criatura lleva la cabeza cubierta por el tejado del castillo Y tiene la mitad inferior del cuerpo metida en éste. Vuelan cascotes de castillo, destruido por Goku desde dentro, por todas partes.		Travelling de seguimiento hacia atrás		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	Letra de la canción del Título s de Crédito Iniciales en japonés	Son Goku Oozaru Oolong Bulma Yamcha Puar	
1	23	Goku se desplaza desde la derecha de la Cámara hacia el centro enarbolando su bastón mágico. Sonríe, pero su expresión es igualmente agresiva. El fondo negro con efectos blanco y rojo da cuenta del desplazamiento, tanto del personaje como de la Cámara, hacia la izquierda		Travelling de seguimiento izquierdo		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	Letra de la canción del Título s de Crédito Iniciales en japonés	Son Goku	
1	24	Yamcha se desplaza desde la derecha de la Cámara hacia el centro blandiendo su espada curva. Su expresión es totalmente ofensiva. El fondo negro con efectos blanco y azul da cuenta del desplazamiento, tanto del personaje como de la Cámara, hacia la derecha		travellin de seguimiento derecho		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	Letra de la canción del Título s de Crédito Iniciales en japonés	Yamcha	
1	25	Yamcha bloquea con su espada curva dos golpes descendentes de Son Goku con su bastón mágico, quien aparece de espaldas. De fondo, una zona desértica, de noche.		Fija		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*		Yamcha Son Goku	

1	26	Son Goku aparece sentado sobre su bastón mágico, que está alargado y con una longitud considerable, ya que se encuentra a la altura de las montañas Paozu, que aparecen de fondo. Da la sensación del desplazamiento hacia la izquierda de Goku, o bien hacia la derecha de las montañas y el cielo. en la imagen Goku y su bastón no se mueven respecto a la Cámara, por lo que deducimos que está girando sobre su bastón. Aparece desde la derecha de la Cámara una aeronave que se desplaza hacia la izquierda. La aeronave deja tras de sí una estela de humo.		Travelling circular izquierdo		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	Letra de la canción del Título s de Crédito Iniciales en japonés	Son Goku	
1	27	Aparece la aeronave volando por el cielo en primer plano, inclinada hacia su ala izquierda. Sigue dejando tras de sí una estela de humo. No se puede ver quiénes son sus tripulantes. La aeronave se acerca a Cámara, cambia su ángulo de inclinación hacia la derecha y desaparece el reflejo del cristal de la cúpula, descubriéndonos en su interior a Yamcha, Bulma, Oolong y Puar. Son Goku pasa por delante de la nave, apareciendo desde la parte superior izquierda hacia la derecha, Sobre su nube mágica, sonriente, y con su báculo mágico en la mano izquierda, triunfante. desde el interior de la nave el grupo anima a Son Goku		travelling de seguimiento hacia atrás		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	Letra de la canción del Título s de Crédito Iniciales en japonés	Son Goku Yamcha Oolong Bulma Puar	
2		**INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA**							
2	1	Se inicia la escena Con un paisaje que nos recuerda al arte japonés antiguo, ausente de color, dónde se reflejan las montañas Paozu	Fundido encadenado	Travelling vertical ascendente	Voz del narrador	*Dai-Kôya/Great Wilderness*			
2	2	En una nueva escena de	Fundido encadenado	Fija	Voz del narrador	*Dai-Kôya/Gr*			

		montañas, una de ellas se colorea, dando paso a un falso efecto de iluminación desde la esquina superior izquierda de la imagen que ilumina el resto.				*eat Wildern ess*			
2	3	Aparece la silueta de Goku. no podemos distinguir ningún detalle más, puesto que el fondo emite demasiada iluminación como para poder ver nada más. Goku se encuentra realizando una kata de artes marciales.		Fija	Voz del narrador. Sonido de los golpes de Goku al ejecutar sus técnicas. Sonido metálico oriental tradicional para poses de artes marciales	*Dai-Kôya/Great Wildern ess*		Goku	Goku vive solo con la única compañía de la madre naturaleza (¿Libro de la Selva?)
2	4	Título del episodio, con las 7 bolas de dragón flotando alrededor del mismo, con las montañas Paozu de fondo.		Fija		*Dai-Kôya/Great Wildern ess*	"Bulma y Son Goku" en japonés		
3		**EL ENCUENTRO DE GOKU Y BULMA**							
3	1	Cascada desde una alta montaña. En el centro de la misma se ve un arco iris		Travelling hacia atrás	sonido de agua cayendo desde una gran altura	*Dai-Kôya/Great Wildern ess*			
3	2	Una planta aparece en primer plano, se desenfoca para enfocarse al fondo a un ciervo que bebé en un riachuelo		Enfoque selectivo	Sonido de aves cantando	*Dai-Kôya/Great Wildern ess*			
3	3	Vegetación y riachuelo donde nadan unos pequeños peces y vuelan mariposas		Fija. ángulo picado	sonido de aves cantando	*Dai-Kôya/Great Wildern ess*			
3	4	Se eleva un pterodáctilo que aparece volando desde la parte inferior de la imagen, surgiendo de la vegetación		Panorámica de seguimiento ascendente	sonido de vegetación y aleteo del pterodáctilo	*Dai-Kôya/Great Wildern ess*			
3	5	Encontramos a Son Goku caminando sobre un tronco circular y un enorme serrucho al hombro, con las montañas de fondo		travelling de seguimiento	Sonido producido por la madera al rodar	*Dai-Kôya/Great Wildern ess*		Goku	
3	6	Aparece un pequeño mono de la parte superior de la pantalla, sostenido por la mano por otro mono		Travelling suave a la izquierda	Chillido de un pequeño mono	*Dai-Kôya/Great Wildern ess*			
3	7	Primer plano de son Goku sonriente que saluda		travellin de seguimient	sonido producido por la	*Dai-Kôya/Great*		Goku	

				o a la izquierda	madera al rodar	*Wildern ess*			
3	8	El mono sujetado por la mano por uno mayor cuelga del árbol, detrás de un riachuelo y un camino, con las montañas de fondo. pasa Goku por delante de la Cámara haciendo rodar el tronco sobre el que camina y saluda		fija	sonido produci do por la madera al rodar	*Dai-Kôya/Gr eat Wildern ess*		Goku	
3	9	Aparece Goku desde detrás de Cámara caminando sobre su tronco, alejándose montaña abajo, entre Formaciones rocosas		fija	sonido produci do por la madera a rodar	*Dai-Kôya/Gr eat Wildern ess*		Goku	
3	10	Sigue Goku caminando sobre su tronco rodante, visto esta vez de perfil izquierdo. Salta del tronco hacia adelante		travelling de seguimient o a la izquierda	sonido produci do por la madera al rodar. Efecto de sonido de Goku al saltar	*Dai-Kôya/Gr eat Wildern ess*		Goku	
3	11	Goku vuelve a caer sobre el tronco rodante en una estrecha senda de montaña cuesta abajo. se acerca a la Cámara al bajar de la Cuesta, hasta el punto de parecer atropellarla con el tronco		Fija, ángulo contrapica do	sonido produci do por la madera al rodar	*Dai-Kôya/Gr eat Wildern ess*		Goku	
3	12	Goku vuelve a saltar esa vez acercándose a Cámara en un primerísimo primer plano rompiendo la cuarta pared, mirando fijamente a Cámara		panorámic a de seguimient o	sonido produci do por la madera al rodar	*Dai-Kôya/Gr eat Wildern ess*		Goku	
3	13	El tronco sigue rodando hacia abajo por una empinada cuesta apareciendo Goku saltando sobre él. El tronco desaparece de la vista rodando cuesta abajo. se observa al fondo una pequeña planicie debajo, donde se adivina una casa de estilo oriental.		Ángulo picado. Panorámic a de seguimient o ascendente	sonido produci do por la madera al rodar	*Dai-Kôya/Gr eat Wildern ess*		Goku	
3	14	Aparece Goku desde debajo de la imagen, delante de la casa de estilo oriental, esta vez pudiéndola ver de muy cerca. Goku se prepara para ejecutar una técnica de arte marcial		Cámara fija	sonido de gong			Goku	
3	15	Goku, de cuerpo entero, realiza una		Cámara fija	sonido de las			Goku	

		serie de movimientos preparativos para llevar a cabo una técnica de artes marciales			poses de cata				
3	16	Goku, gritando, se aleja de Cámara y alza los brazos preparándose para un agarre, con fondo negro		Zoom out	Efecto de sonido que adivina una acción. de nuevo, sonido de gong			Goku	
3	17	Goku agarra la madera en primer plano		Cámara fija	sonido de agarre y ruidos producidos por Goku			Goku	
3	18	Goku, desde atrás, agarra la madera y la lanza al aire, hacia arriba		panorámica de seguimiento	sonido de lanzamiento, semejante a un disparo			Goku	
3	19	Goku, desde el suelo, salta hacia la Cámara a gran velocidad, alzando su puño izquierdo		Zoom out con giro y, luego, fijo. ángulo cenital, para después realizar una panorámica de seguimiento ascendente	continúa de la escena anterior el sonido de lanzamiento. sonido de salto y grito de Goku			Goku	
3	20	Con las montañas de fondo, aparece la rodela de madera cayendo y Goku ascendiendo a su encuentro		Cámara fija. ángulo de inclinación a la izquierda 45º	sonido de velocidad			Goku	
3	21	Goku de cara, como si la cámara fuese la rodela de madera. Se acerca para propinar un golpe		Cámara fija. Plano cenital	sonido de velocidad			Goku	
3	22	Goku golpea la madera, partiéndola en numerosos trozos. Fondo negro con efecto de color rojo, en forma de estrella		Fija	sonido de golpe y madera rota			Goku	
3	23	Aparece Goku desde arriba del plano, con su casa de fondo, aterrizando después del ataque, para caer posteriormente también los trozos de madera, organizándose en un montón escalonado.		Fija	sonido al aterrizar. sonido de los listones de madera al organizarse			Goku	
3	24	Los listones de madera, perfectamente partidos y organizados, se ecuentran delante de Goku, quien se		Fija	Palmadas. sonido de tripas debido al hambre			Goku	

		limpia las manos después del trabajo hecho. Se queja de que tiene hambre.							
3	25	En un camino sinuoso rodeado de montañas circula un vehículo que se acerca hacia Cámara. los pájaros que estaban en primer plano posados sobre una rama se espantan al oír el ruido del motor.		fija	Sonido de pájaros cantando. sonido de motor				
3	26	Aparece en escena desde la derecha un vehículo que frena bruscamente. solamente aparece desde la línea del perfil del vehículo, enfocando la puerta izquierda. de pronto se abre y sale del vehículo Bulma. no se puede ver entera, aunque puede leerse su nombre en el estado de su vestido.		fija	sonido del motor del vehículo y del frenado. Ruido de la puerta al abrirse		Turbo Bulma	Bulma	
3	27	Sale Bulma del coche bostezando al borde del camino		panorámica vertical ascendente		*Sekushī Gyaru Buruma/ Sexy Girl Bulma*	Turbo Bulma	Bulma	
3	28	Bulma saca un aparato de su bolso y pulsa en él un botón con su mano izquierda		fija	Ruido de choque de pequeños objetos al buscar en el bolso. sonido al pulsar el radar del dragón. sonido de rastreo del radar del dragón	*Sekushī Gyaru Buruma/ Sexy Girl Bulma*	Bulma	Bulma	
3	29	Desde detrás, aparece Bulma con el radar en la mano, mirando la pantalla del radar de dragón, donde aparece un punto luminoso en el centro que brilla de manera intermitente		zoom out	sonido de rastreo del radar del dragón			Bulma	
3	30	Bulma se mete en el coche, cierra la puerta, el coche arranca y continúa por el camino sinuoso		fija	sonido de motor del coche		97 Turbo PF 8801 F	Bulma	
3	31	Aparece en un primerísimo primer plano la		fija	Sonido a madera			Goku	

		espalda de Goku, donde coloca su bastón mágico							
3	32	Vemos el interior de la casa de Goku, donde acaba de prepararse. se acerca hacia una bola de dragón		fija					
3	33	En primer plano, se acerca Goku a la bola en reverencia, la llama abuelo y le dice que va a buscar comida		fija	Pasos alejándose			Goku	
3	34	Primer plano de la bola de dragón de cuatro estrellas. La bola brilla intensamente		fija	pasos alejándose. sonido característico de las bolas de dragón al brillar				
3	35	Goku se detiene y se gira al notar el brillo de la bola		fija				Goku	
3	36	La bola atenúa su brillo		fija					
3	37	Goku se dirige a la bola extrañado		fija				Goku	
3	38	Primer plano de la bola de dragón de cuatro estrellas		fija					
3	39	Goku vuelve a hablarle a la bola y, esta vez, desaparece por la derecha del plano para salir a buscar comida		fija				Goku	
3	40	Aparece Goku desde debajo del plano y espanta a un pájaro al caminar, que Sale volando. se pregunta qué podría comer		Ángulo contrapicado. fija	Canto de pájaros. pasos			Goku	
3	41	Goku camina y salta hacia la Cámara, Apareciendo en última instancia solamente su pie saltando delante de ésta		Fija. Ángulo a ras de suelo	pasos	*Tabidachi/Setting Out*		Goku	
3	42	Goku aparece dando una voltereta en el aire		Fija. ángulo contrapicado	sonido del giro en el aire	*Tabidachi/Setting Out*		Goku	
3	43	Goku da una vuelta en unas ramas para saltar a una liana y desplazarse con ella. se oscurece el fondo Y lo vemos pasar a gran velocidad, denotando movimiento		Panorámica de seguimiento. travelling izquierdo	sonido de agarre. sonido de movimiento	*Tabidachi/Setting Out*		Goku	
3	44	Goku sortea un riachuelo con la liana y lo vemos desplazarse, de espaldas, hasta aterrizar en la orilla opuesta		panorámica de seguimiento vertical ascendente	sonido de movimiento en el aire. sonido de pasos al aterrizar	*Tabidachi/Setting Out*		Goku	

3	45	Goku entra en el plano, desde arriba, colgando boca abajo, masticando, con una manzana mordida en la mano		fija				Goku	
3	46	Goku, colgado boca abajo con su cola, se columpia para sentarse en la rama		Fija. ángulo contrapicado	sonido de movimiento			Goku	
3	47	Goku muerde la manzana y lanza su corazón por encima del hombro		Fija. primer plano	sonido de lanzamiento			Goku	
3	48	Desde la derecha de plano aparece un tigre dientes de sable al que golpea en la cabeza el corazón de la manzana que había lanzado Goku. El tigre mira hacia arriba, molesto		Fija. primer plano	sonido de golpe. Gruñido del tigre			tigre dientes de sable	Este tigre dientes de sable es el mismo que se encontrará Son Gohan en Dragon Ball Z durante su entrenamiento
3	49	Goku está sentado en la rama disfrutando de otra manzana		Fija. ángulo contrapicado	sonido al masticar			Goku	
3	50	El tigre dientes de sable gruñe a Son Goku		fija	gruñido			tigre dientes de sable	
3	51	Goku repara en el felino		Fija. ángulo contrapicado				Goku	
3	52	El tigre salta para atacar a Goku		Panorámica de seguimiento	gruñido	*Tabidachi/Setting Out*		tigre dientes de sable	
3	53	El tigre se abalanza sobre Goku		fija	gruñido	*Tabidachi/Setting Out*		Goku tigre dientes de sable	
3	54	Aparece Goku en primer plano de perfil. entra en escena desde la derecha el tigre dientes de sable, quien lanza un bocado pretendiendo cazar a Goku		fija	Gruñido. sonido de mordisco	*Tabidachi/Setting Out*		Goku tigre dientes de sable	
3	55	Goku sortea al tigre realizando una pirueta en la rama, para posteriormente dejarse caer		ángulo contrapicado. panorámica de seguimiento	sonido de movimiento	*Tabidachi/Setting Out*		Goku tigre dientes de sable	
3	56	Surge Goku de entre la maleza, corriendo en zigzag huyendo del tigre. el tigre dientes de sable lo persigue		fija	sonido de pasos. sonido de movimiento	*Tabidachi/Setting Out*		Goku tigre dientes de sable	
3	57	Goku corriendo		travellin izquierdo	sonido de pasos	*Tabidachi/Setting Out*		Goku	
3	58	Tigre dientes de sable corriendo		travellin izquierdo	sonido de trote	*Tabidachi/Setting Out*		tigre dientes de sable	
3	59	Vemos a Goku corriendo de espaldas desde la perspectiva del tigre dientes de sable		Travellin de seguimiento	sonido de pasos y de trote	*Tabidachi/Setting Out*		Goku tigre dientes de sable	

3	60	Goku corre hacia la Cámara y, detrás, el tigre dientes de sable le va ganando terreno		Travellin de seguimiento hacia atrás	sonido de pasos y de trote	*Tabidachi/Setting Out*		Goku tigre dientes de sable	
3	61	Vemos a Goku corriendo de espaldas desde la perspectiva del tigre dientes de sable y, de pronto, desaparece dejando tras de sí solamente unas líneas de movimiento. La Cámara se inclina 90º, mirando fugazmente al barranco con riachuelo que hay debajo		travelín de seguimiento. La Cámara cambia bruscamente ángulo cenital	sonido de pasos y de trote. sonido de movimiento rápido	*Tabidachi/Setting Out*		Goku tigre dientes de sable	
3	62	El tigre dientes de sable se queda suspendido en el aire corriendo y, posteriormente intentando no caer. Cuando se da cuenta de su situación, se le desorbitan los ojos de las cuencas con unos muelles		fija	sonido de movimiento			tigre dientes de sable	
3	63	Aparece de nuevo el barranco con sucesiones de zoom in y zoom out para dar sensación de vértigo		zoom in zoom out	Sonido de gong				
3	64	El tigre dientes de sable cae por el precipicio Hasta el río		Panorámica de seguimiento vertical	sonido de caída			tigre dientes de sable	
3	65	Goku se encuentra colgando por la mano derecha de una rama, riendo. S ostiae parte la rama y Goku cae al vacío		Cámara fija. ángulo picado	sonido de madera rota. sonido de movimiento			Goku	
3	66	Goku cae al río, sumergiéndose. Sale del agua mucho más cerca de la Cámara, al lado de la orilla		panorámica de seguimiento vertical	sonido de movimiento y agua al caer			Goku	
3	67	Se ven los pies de Goku y un charco de agua sobre el césped		Fija. ángulo picado	Sonido de agua			Goku	
3	68	Goku sacude su ropa para secarla. Se acerca a la orilla, hace pis y ve saltar un pez		fija	sonido de agua. ruido de la ropa al sacudirla			Goku	
3	69	Aparece Goku en primer plano, habiendo decidido que va a comer pescado		fija				Goku	
3	70	Se ve entrar algo al agua que llama la atención a unos pescados. la Cámara se sitúa bajo el agua		ángulo contrapicado	sonido subacuático				
3	71	Se descubre que se trata de la cola de Goku, la cual agita para llamar		fija	sonido de movimiento			Goku	

		la atención de los peces							
3	72	Se adivina la silueta de un pescado avanzar bajo el agua		Fija. ángulo cenital	sonido de agua	*Yashin/Ambition*			
3	73	Aparece la silueta junto a Goku que está en una isla.		fija plano picado en grúa	sonido de agua	*Yashin/Ambition*		Goku	
3	74	El pez al lado de la cola de Cuba bajo el agua dirigiéndose hacia la Cámara. Los peces pequeños espantan. el pez grande se dirige hacia la Cámara y vuelve Hacia la cola		Plano ligeramente picado	sonidos subacuáticos	*Yashin/Ambition*			
3	75	El pez se lanza por la cola de Goku		travelling de seguimiento vertical izquierdo	sonido subacuático	*Yashin/Ambition*		Goku	
3	76	Desde la perspectiva del pez vemos la cola de Goku cada vez más cerca. Sale del agua y ve a Goku que se aparta		Traveling frontal	sonido subacuático			Goku	
3	77	Aparece Goku sobre la isleta y esquiva el ataque del pez		Cámara fija	sonido de movimiento			Goku	
3	78	Goku lanza un ataque con una patada voladora, desnudo		travelling de seguimiento derecho	sonido de movimiento			Goku	
3	79	Goku golpea al pescado Goku golpea al pescado dejándolo fuera de combate		Cámara fija	sonido de impacto			Goku	
3	80	El pescado cae al agua y se hunde. Goku se mete en el agua y se sumerge para hacerse con el pescado. Lo coge por la cola y lo saca		Cámara fija. ángulo contrapicado	sonido subacuático			Goku	
3	81	Sale Goku, ya vestido, arrastrando al pescado por la cola, Desplazándose hacia la izquierda		Cámara fija	sonido de arrastre			Goku	
3	82	Desde detrás de la Cámara, sale Goku mientras arrastra el pez hacia su casa		Cámara fija	sonido de arrastre. Comienza a oírse un motor de coche a lo lejos			Goku	
3	83	Goku entra en escena desde la izquierda y escucha a lo lejos el motor de un vehículo y se gira extrañado. Se ve aparecer un coche a lo lejos		Cámara fija	sonido de motor de coche			Goku	
3	84	Aparece en primer plano el coche de Bulma, a toda velocidad, hacia la Cámara		travelling de seguimiento inverso	sonido de motor de coche		PF 8801		El vehículo cuenta en el frontal con un rombo. se podría decir

									que el modelo del vehículo es un Renault Súper 5 Copa turbo
3	85	Sale Goku, quien se asusta al ver el coche y se le eriza el pelo		Cámara fija primer plano	sonido de motor de coche			Goku	
3	86	Aparece Bulma gritando para que Goku sea parte		Cámara fija ángulo contrapicado.	sonido de motor de coche		Bulma	Goku	
3	87	El vehículo trata de frenar derrapando sus ruedas y desplazándose hacia la izquierda, mientras la Cámara lo sigue		travelling izquierdo	sonido de frenos y neumáticos derrapando				
3	88	Goku sigue con el pelo erizado y asustado, cada vez más cerca, desde la perspectiva de Bulma		Traveling. zoom in hacia Goku y el pescado	sonido de frenos y neumáticos derrapando			Goku	
3	89	Bulma intentando frenar con cara de susto, Gira hacia la izquierda		Cámara fija	Sonido de frenos y neumáticos derrapando			Bulma	
3	90	Goku huye arrastrando el pescado, Pero es embestido por el vehículo que lo golpea y lo lanza volando		travelling izquierdo de seguimiento	sonido de frenos y neumáticos derrapando. sonido de impacto			Goku	
3	91	Goku tiene que soltar el pescado y vuela por los Aires		Panorámica de seguimiento	sonido del impacto			Goku	
3	92	Aparece Bulma con los ojos cerrados agarrada al volante, desde la perspectiva del cuenta kilómetros		Cámara fija				Bulma	
3	93	Goku cae de pie pero suelta al pescado, consternado y confundido		Cámara fija	sonido de pájaros cantando			Goku	
3	94	Bulma se asoma por la ventanilla interesándose por Goku		Cámara fija	sonido de pájaros cantando			Bulma	
3	95	Goku, en plan americano, está visiblemente molesto. Se dirige hacia el vehículo de Bulma para defender su pescado		Cámara fija	Sonido de pájaros cantando			Goku	
3	96	Aparece en el plano el vehículo de Bulma inclinado, con ella dentro, elevándose desde abajo		Cámara fija	sonido de pájaros			Bulma	
3	97	Goku está levantando el vehículo a plomo, estando Bulma		Cámara fija	Sonido de pájaros. Sonido		Turbo	Goku Bulma	



		confundida. Goku lanza el vehículo por los Aires			de lanza sonido de lanzamiento				
3	98	El vehículo de Bulma cae volcado y pierde dos ruedas		panorámica de seguimiento	sonido de impacto				
3	99	Goku saca de su vaina su bastón y se dispone a Pelear para defender su pescado		Cámara fija	Sonido del bastón al sacarlo			Goku	
3	100	Sale en primer plano la ventanilla del conductor del vehículo volcado. Bulma sale por la ventana sujetándose la cabeza por el impacto. en la mano derecha sostiene un arma.		Plano picado	sonido de pájaros cantando		turbo	Bulma	
3	101	Desde detrás de Bulma, observamos como Goku sostiene su bastón en Guardia, dispuesto a pelear. Goku piensa que el coche es un monstruo y que Bulma es un espíritu que sale de él.		Plano de grúa, picado. travelling vertical	sonido de pájaros cantando		turbo	Goku Bulma	
3	102	Bulma encañona a Goku y abre fuego contra él con su arma. Le dispara 3 tiros.		Plano picado	Sonido de disparos		turbo	Bulma	
3	103	Sale Goku con fondo negro y efectos azules y blancos siendo derribado por los 3 tiros		Travelling de seguimiento izquierdo	sonido de impacto de disparos			Goku	
3	104	Bulma está expectante por ver el resultado de sus disparos		plano picado	sonido de pájaros cantando		turbo	Bulma	
3	105	Goku está patas arriba, aunque mueve las piernas. se sienta rápidamente rascándose la cabeza de dolor. no sabe lo que ha pasado		Cámara fija	Sonido de pájaros cantando			Goku	
3	106	Desde detrás de Goku, podemos ver a Bulma todavía encañonándolo con la pistola, sorprendida por la resistencia de éste. Goku se incorpora para atacar		Plano contrapicado	sonido de pájaros cantando		turbo	Goku Bulma	
3	107	Goku, con un fondo negro y efectos blanco y rojo, se dispone a atacar con su bastón		travelling de seguimiento derecho	sonido de pájaros cantando			Goku	
3	108	Bulma suelta el arma y se rinde ante el poder de Goku			sonido de pájaros cantando. sonido metálico		turbo	Goku Bulma	



					de la pistola al caer				
3	109	El pie de Goku se desliza suavemente por el suelo en primer plano		Cámara fija	sonido de arrastre del pie por la tierra			Goku	
3	110	Goku se da cuenta de que Bulma es una persona		Cámara fija				Goku Bulma	
3	111	Bulma se incorpora sobre la puerta del coche volcado y trata de salir por la ventana		Cámara fija. plano picado	Sonido metálico de la puerta del vehículo		turbo	Bulma	
3	112	Baja donde Goku a los pies del coche volcado. Éste da un salto hacia atrás y desaparece el plano		Cámara fija	sonido de salto		Bulma	Goku	
3	113	Bulma se muestra y levanta las manos para que Goku pueda inspeccionarla bien		Cámara fija			Bulma	Goku Bulma	
3	114	Goku, enfadado y receloso, se mantiene en Guardia con su bastón. aparece el pie de Bulma		Cámara fija. plano a ras de suelo	Sonido de salto		97	Goku Bulma	
3	115	Bulma se encuentra de espaldas y Goku la mira con recelo bastón en mano. Goku se acerca para inspeccionar a Bulma		Cámara fija	Sonido de pájaros cantando			Goku Bulma	
3	116	Goku rodea e inspección a Bulma con cuidado		Cámara fija	sonido de pájaros cantando		Bulma	Goku Bulma	
3	117	Goku en primer plano le dice a Bulma que no se parece en nada a él		Cámara fija	Sonido de pájaros cantando			Goku Bulma	
3	118	Bulma le dice a Goku que es una chica, En primer plano		Cámara fija	sonido de pájaros cantando			Bulma	
3	119	Goku insiste en saber si de verdad es una chica		Cámara fija	sonido de pájaros cantando			Goku	
3	120	Bulma le pregunta a Goku si jamás ha visto una chica		Cámara fija	sonido de pájaros cantando		Bulma	Bulma	
3	121	Bulma no da crédito al oírle a Goku decir que solamente conoció a su abuelo y a ningún ser humano más		Cámara fija	sonido de pájaros cantando			Bulma	
3	122	Goku sale de nuevo, en plan americano, para decirle a Bulma que su abuelo siempre insistió en que debe ser		Cámara fija	sonido de pájaros cantando			Goku	

		amable con las chicas							
3	123	Bulma le dice que tiene razón, Mientras le guiña un ojo, en primer plano		Cámara fija	sonido de pájaros cantando			Bulma	
3	124	Goku inspecciona más de cerca a Bulma, fijándose en su trasero		Cámara fija	sonido de pájaros cantando			Goku Bulma	
3	125	Bulma se molesta por la curiosidad de Goku, Quien le levanta la falda con el báculo, viéndose las bragas de Bulma		Cámara fija	sonido de pájaros cantando		97 Bulma	Goku Bulma	
3	126	Goku le pregunta a Bulma si las niñas no tienen rabo		Cámara fija. ángulo picado	sonido de pájaros cantando			Goku Bulma	
3	127	Bulma repara en que Goku sí tiene rabo		zoom out. ángulo contrapicado	sonido de pájaros cantando		Bulma	Bulma	
3	128	Bulma mira a Goku moviendo el rabo		Cámara fija	sonido de pájaros cantando		Bulma	Goku Bulma	
3	129	Bulma piensa que el rabo de Goku es un elemento de moda, de mentira		Cámara fija	pájaros cantando			Bulma	
3	130	Goku le pregunta a Bulma si ha cazado ella el coche señalándolo con su bastón. Bulma le dice que es un coche		Cámara fija	pájaros cantando		Bulma	Goku Bulma	
3	131	Goku salta encima del coche y le da dos pequeñas patadas con el pie		Cámara fija. plano picado	ruido de salto. ruido metálico		Turbo	Goku	
3	132	Bulma observa, de espaldas, a Goku sobre el coche		Movimiento de Cámara vertical			Turbo 97	Goku Bulma	
3	133	Bulma, de brazos cruzados, y Goku, que acaba de bajar del coche, charlan acerca de la gran ciudad Cámara fija			sonido de salto		Bulma	Goku Bulma	
3	134	Goku corre para recoger su pescado e invita a Bulma a su casa		Cámara fija	sonido de pasos. Sonido de arrastre			Goku Bulma	
3	135	Bulma le dice a Goku que se Espere un momento. saca de su bolso el radar del dragón		Cámara fija			Bulma	Bulma	
3	136	Bulma mira el radar del dragón					97	Bulma	
3	137	Bulma observa a Goku y cuestiona el hecho de que haya estado viviendo solo mucho tiempo		Cámara fija				Goku Bulma	
3	138	Goku coge el pescado y se acerca hacia Bulma arrastrándolo		Cámara fija. plano a ras de suelo	sonido de arrastre			Goku Bulma	

3	139	Bulma piensa que puede utilizar la fuerza de Goku en su beneficio		Cámara fija			Bulma	Bulma	
3	140	Goku sostiene el pescado mientras habla con Bulma		Cámara fija. ángulo picado				Goku Bulma	
3	141	Bulma guarda el radar en su bolso y acepta la invitación de Goku		Cámara fija	ruido de objetos		Bulma	Bulma	
3	142	Goku le pregunta qué es algo incorrecto ante la advertencia de Bulma, mientras agarra el pescado		Cámara fija. primer plano				Goku	
3	143	Bulma se sonroja ante la inocencia de Goku por su pregunta		Cámara fija	Sonido de pájaros cantando			Bulma	
3	144	Goku le dice a Bulma que le siga		Cámara fija. primer plano				Goku Bulma	
3	145	Aparece en primer plano el coche volcado y Bulma mirando cómo se aleja Goku con el pescado. Bulma se pone en movimiento		Cámara fija	sonido de arrastre		Turbo Pf 8801	Goku Bulma	
3	146	Bulma se sitúa a la altura de Goku mientras caminan		travelling de seguimiento izquierdo	sonido de arrastre	*DB BSO*		Goku Bulma	
3	147	Bulma le pregunta cómo se llama		Travellin de seguimiento inverso	sonido de arrastre	*DB BSO*	Bulma	Bulma	
3	148	Goku le dice su nombre Y le pregunta a Bulma por el suyo		travelling de seguimiento	sonido de arrastre	*DB BSO*		Goku Bulma	
3	149	Bulma Duda al contestar a Goku		travelling de seguimiento	sonido de arrastre	*DB BSO*		Bulma	
3	150	Goku le pregunta que le pasa		travelling de seguimiento	sonido de arrastre	*DB BSO*		Goku	
3	151	Bulma le contesta con su nombre		travelling de seguimiento	sonido de arrastre	*DB BSO*		Bulma	
3	152	Goku y Bulma caminan hacia la casa del primero. Goku se rie del nombre de Bulma		travelling de seguimiento	sonido de arrastre	*DB BSO*		Goku Bulma	Bulma procede de la palabra “bloopers”, bragas
3	153	Bulma se molesta con Goku y por eso no le quería decir su nombre		travelling de seguimiento	sonido de arrastre	*DB BSO*		Goku Bulma	
3	154	Goku camina hacia su casa arrastrando el pez, de espaldas. Sigue riéndose del nombre de Bulma		travelling de seguimiento	sonido de arrastre	*DB BSO*		Goku	
3	155	Bulma se molesta más todavía con Goku		travelín de seguimiento	sonido de arrastre	*DB BSO*		Goku Bulma	
4		**INTERLUDIO**							
4	1	En un fondo verde, Oolong lanza las bolas de dragón sobre una sombrilla oriental,		Cámara fija		*Kame-Sen Ryô no Kibishi Shūgyô/*	DRAGON BALL	Goku Oolong	

		con la que Goku las hace girar				*Strict Training School of Kame-Sen*			
4	2	Intentan lo mismo pero al revés, aunque a Oolong se le caen todas al suelo		Cámara fija		*Kame-Sen Ryô no Kibishi Shūgyô/ Strict Training School of Kame-Sen*	DRAGON BALL	Goku Oolong	
5		**LA LEYENDA DE LAS BOLAS DE DRAGÓN**							
5	1	Llegan Bulma y Goku, quien arrastra el pescado, a su casa		Cámara fija. plano picado en grúa	sonido de la puerta al abrir		Bulma	Goku Bulma	
5	2	Goku deja el pescado y abre la puerta		Cámara fija			97	Goku	
5	3	Se ve desde dentro de la casa como Goku abre la puerta. tras de sí está Bulma y de fondo las montañas. Goku se sorprende		Cámara fija	sonido de la puerta al abrir		Bulma	Goku Bulma	
5	4	La bola de dragón en primer plano, brilla intensamente		Cámara fija	sonido de la bola de dragón a brillar				
5	5	Bulma y Goku observan la bola		Cámara fija			Bulma	Goku Bulma	
5	6	La bola brilla con intensidad		Cámara fija	sonido de la bola de dragón al brillar				
5	7	Bulma señala la bola de dragón, en primer plano		Cámara fija	Sonido de la bola del dragón al brillar			Bulma	
5	8	Bulma aparta a un lado a Goku para coger la bola		Cámara fija	sonido de la bola de dragón a brillar		Bulma	Goku Bulma	
5	9	Bulma, de espaldas, coge la bola de dragón y Goku le pide que deje a su abuelo		Cámara fija	sonido de la bola de dragón a brillar		97	Goku Bulma	
5	10	Bulma mira Goku sorprendida con la bola en la mano, en primer plano		Cámara fija				Bulma	
5	11	Goku le arrebata la bola a Bulma de las manos, en primer plano		Cámara fija				Goku	
5	12	Se ve la bola en primer plano sostenida por las dos manos de Goku, brillando		Cámara fija. ángulo picado	sonido de la bola de dragón al brillar			Goku	
5	13	Goku le explica que nunca había brillado la bola antes y Bulma le dice que se lo va a explicar, mientras hecha a mano del bolso		Cámara fija	sonido de la bola de dragón al brillar		Bulma	Goku Bulma	
5	14	Bulma saca dos bolas más de		Cámara fija				Bulma	

		dragón y se las enseña a Goku							
5	15	Goku sorprendido con su bola de dragón en las manos. le dice que tiene dos abuelos		Cámara fija				Goku	
5	16	Bulma le explica que no son abuelos que son bolas de dragón		Cámara fija				Bulma	
5	17	Goku mira su bola con incredulidad, en primer plano		Cámara fija				Goku	
5	18	Bulma y Goku sostienen sus respectivas bolas de dragón. Bulma deja sus dos bolas de dragón encima de una mesa y le pide a Goku que haga lo mismo		Cámara fija. ángulo picado			Bulma	Goku Bulma	
5	19	Aparecen juntas en primer plano las 3 bolas de dragón y comienzan a brillar		Cámara fija en primer plano	sonido de las bolas de dragón al brillar				
5	20	Bulma y Goku observan las bolas brillando encima de la mesa		Cámara fija. ángulo picado	sonido de las bolas de dragón al brillar			Goku Bulma	
5	21	Bulma sostiene sonriente la bola de dragón mientras la observa. le explica a Goku que es una bola mágica		Cámara fija	sonido de las bolas de dragón al brillar		Bulma	Bulma	
5	22	Goku sostiene la bola y la mira incrédulo		Cámara fija	sonido de las bolas de dragón al brillar			Goku	
5	23	Bulma le pregunta a Goku si quiere que le cuente la historia de las bolas de dragón		movimiento de Cámara de derecho	sonido de las bolas de dragón a brillar			Bulma	
5	24	Aparece Bulma en primerísimo primer plano		Cámara fija	sonido de las bolas de dragón a brillar			Bulma	
5	25	En una imagen donde todo está oscuro, se ilumina una bola de dragón sobre un cojín al haber abierto una puerta		Cámara fija. ángulo picado	sonido de una puerta al abrirse	*Yashin/Ambition*			
5	26	Aparecen Pilaf y sus secuaces		Cámara fija		*Yashin/Ambition*		Pilaf Shu Mai	
5	27	En una sala custodiada por armaduras y una estatua al fondo se encuentra la bola de dragón		zoom out		*Yashin/Ambition*			
5	28	Pilaf y su banda caminan hacia la bola entre las armaduras		travelling de seguimiento		*Yashin/Ambition*		Pilaf Shu Mai	
5	29	Se ve la bola y aparece Pilaf, quien se dirige hacia ella		Cámara fija. ángulo contrapicado				Pilaf	
5	30	Pilaf, custodiado por su banda, coge la bola de dragón		Cámara fija	sonido metálico al caer la	*Yashin/Ambition*		Pilaf Shu Mai	

		y le cae una armadura encima			armadura				
5	31	En primer plano, la armadura descubre una calavera en el interior		Cámara fija. ángulo contrapicado	sonido de la armadura	*Yashin/Ambition*			
5	32	Pilaf se quita de encima la armadura, sale un cráneo rodando y, de éste, dos murciélagos por sus ojos		Cámara fija	sonido de impacto. sonido de aleteo	*Yashin/Ambition*		Pilaf	
5	33	Aparecen los secuaces de Pilaf para, posteriormente, enfocar a este último. comentan qué hacer con la bola de dragón		Desplazamiento de Cámara izquierdo		*Yashin/Ambition*		Pilaf Shu Mai	
5	34	Mai, de perfil, indica lo que se ha de hacer con la bola de dragón, en primerísimo primer plano Cámara fija		Cámara fija		*Yashin/Ambition*		Mai	
5	35	Pilaf queda consternado al descubrir que una sola bola de dragón no puede conceder ningún deseo, en primer plano		Cámara fija		*Yashin/Ambition*		Pilaf	
5	36	En primer plano aparece la calavera de donde sale una serpiente. detrás se encuentran Pilaf y su banda comentando acerca de las bolas de dragón		Cámara fija. ángulo a ras de suelo		*Yashin/Ambition*		Pilaf Shu Mai	Vánitas barroca
5	37	Pilaf mira la bola que sostiene entre las manos desilusionado		Cámara fija		*Yashin/Ambition*		Pilaf	
5	38	Con una apertura de foco de la Cámara se ven las 7 bolas juntas mientras brillan, en un fondo negro		zoom out	sonido de las bolas de dragón al brillar				
5	39	Sobre un fondo negro asciende un haz de luz brillante, mientras Mai cuenta la leyenda del dragón		Cámara fija	Sonido de las bolas de dragón al brillar				
5	40	Sobre un fondo con efectos de muaré blanco negro y azul, asciende serpenteando un haz de luz con forma de dragón. El haz de luz da una vuelta y se ilumina la pantalla entera	Fundido a amarillo	travelling de seguimiento ascendente	sonido de las bolas de dragón a brillar			Shenron	
5	41	Aparece el dragón Shenron, que surge sobre el brillo de las bolas del dragón	Fundido desde amarillo	zoom out	Sonido de las bolas de dragón al brillar. Rugido del dragón			Shenron	

5	42	Pilaf observa la bola mientras brilla, satisfecho al oír la historia y se gira de espaldas. Vuelve a girarse y se acerca la Cámara con los brazos abiertos en primer plano. Pilaf muestra la bola a Cámara, La cual es enfocada	Fundido encadenado	Cámara fija. ángulo contrapicado. zoom in				Pilaf	
5	43	Aprovechando el mismo diámetro de la bola, se produce una transformación de imagen en la que aparece Goku en la misma postura que estaba Pilaf sosteniendo la bola	Fundido encadenado	Zoom out				Goku	
5	44	Bulma y Goku charlan junto a la mesa dónde se encuentran las bolas de dragón		Cámara fija. ángulo picado				Goku Bulma	
5	45	Bulma sostiene dos bolas en su mano izquierda mientras explica que fue de las demás		Cámara fija			Bulma	Bulma	
5	46	Goku mira su bola preguntándole a Bulma si está tratando de reunirlas		Cámara fija				Goku	
5	47	Bulma le enseña a Goku la bola de dragón que encontró en el Valle del norte		Cámara fija			Bulma	Bulma	
5	48	Goku sostiene la suya advirtiendo que tiene cuatro estrellas		Cámara fija				Goku	
5	49	Bulma nombra a cada una de las bolas por su nombre. Bulma confiesa que quisiera pedir tantas fresas como pueda comer, aunque lo que de más desea es un amor verdadero		Cámara fija ángulo contrapicado			97	Bulma	
5	50	Bulma, en primerísimo primer plano, le pide a Goku su bola		Cámara fija				Bulma	
5	51	Goku rehúsa y aparta la bola del alcance de Bulma		Cámara fija				Goku	
5	52	Imagen de la casa de Goku con las montañas y la vegetación de fondo. en primer plano una planta de bambú. se oye hablar de fondo a los dos jóvenes		Cámara fija	sonido de pájaros al cantar				
5	53	Goku, en primer plano, saca la lengua a Bulma rechazando la idea de darle la bola		Cámara fija				Goku	
5	54	Bulma sonríe, ya que piensa que Goku se está		Cámara fija			Bulma	Bulma	

		pasando de listo y pretende algún pago por su bola							
5	55	Goku está sorprendido y confuso		Cámara fija				Goku	
5	56	En primer plano aparece la falda de Bulma, quien la levanta y muestra su ropa interior		Cámara fija	Sonido de saxofón para escenas sexys			Bulma	
5	57	Bulma se le insinúa a Goku levantándose la falda. Le ofrece a Goku tocar un poco si le da la bola y Goku le dice que tiene el culo sucio, por lo que Bulma se enfada		Cámara fija	sonido de saxofón para escenas sexys		Bulma	Goku Bulma	
5	58	Bulma se tranquiliza y le pide ayuda a Goku. le recuerda a Goku que su abuelo le dijo que tenía que ser amable con las chicas		Cámara fija			Bulma	Bulma	
5	59	Bulma y Goku hablan acerca de ir a buscar las bolas de dragón		Cámara fija			97	Goku Bulma	
5	60	Goku se muestra convencido y entusiasmado ante la idea de poder mejorar y progresar en las artes marciales		Cámara fija				Goku	
5	61	Bulma se ve satisfecha por la decisión que va a tomar Goku. le cuenta todo lo que va a poder encontrar si viaja por El Mundo		Cámara fija			Bulma	Bulma	
5	62	Goku escucha atento todo lo que le cuenta a Bulma, mientras sostiene su bola de dragón		Cámara fija				Goku	
5	63	Bulma le dice a Goku que así le gusta, que está decidido		Cámara fija			Bulma	Bulma	
5	64	Goku advierte a Bulma que no le va a dar la bola, que siempre la llevará a él		Cámara fija				Goku	
5	65	Bulma y Goku acuerdan los términos de su trato respecto a las bolas		Cámara fija			Bulma	Goku Bulma	
5	66	Bulma aparece en primerísimo primer plano, con el fondo totalmente iluminado, regodeándose en sus maquinaciones		movimiento de Cámara izquierdo				Bulma	
5	67	Goku y Bulma se dirigen caminando hacia ese mismo fondo iluminado		Cámara fija. ángulo ligeramente contrapicado			97	Goku Bulma	

6		COMIENZA LA AVENTURA							
6	1	Goku y Bulma caminan juntos, dejando atrás la casa del niño. Goku le pregunta si tiene idea de dónde está el resto de bolas		travelling de seguimiento inverso			Bulma	Goku Bulma	
6	2	Bulma, con los brazos en jarras, se jacta orgullosa de sus cualidades. Se echa mano del bolso		Cámara fija			Bulma	Bulma	
6	3	Bulma le muestra a Goku el radar del dragón		Cámara fija	sonido al pulsar el radar del dragón. sonido de rastreo del radar del dragón		Bulma	Bulma	
6	4	Goku mira asombrado el radar del dragón		Cámara fija	sonido de rastreo del radar del dragón			Goku	
6	5	En primer plano está el radar del dragón en la mano de Bulma. se pueden observar 3 bolas juntas en el centro, las que ellos tienen, y las otras cuatro se encuentran dispersas en el radar		Cámara fija	sonido de rastreo del radar del dragón			Bulma	
6	6	Bulma le muestra a Goku el radar, quien mira con curiosidad		Cámara fija	sonido de rastreo del radar del dragón		97	Goku Bulma	
6	7	Aparece Goku en primer plano, quien no entiende lo que le ha explicado Bulma		Cámara fija				Goku	
6	8	Bulma le dice a Goku que, allá donde estén las bolas, tendrán que ir con un vehículo. Bulma saca de su bolso una caja		Cámara fija			Bulma	Bulma	
6	9	Desde detrás de Bulma, podemos ver una caja con una serie de cápsulas numeradas. lleva 17 en total		Cámara fija. ángulo contrapicado	De pájaros cantando		Números 1 al 17	Bulma	
6	10	Se muestra la cápsula número 9		Cámara fija			9		
6	11	Bulma le indica a Goku que se aparte Y lanza la cápsula		Cámara fija			Bulma	Goku Bulma	
6	12	La cápsula vuela por el aire, trazando un arco. Flash y una explosión, Reforzada por el texto de la		Cámara fija. ángulo ligeramente contrapicado	sonido de explosión		9 BOM !		

		onomatopeya y una nube de humo							
6	13	Tras despejarse el humo, se descubre en primer plano una motocicleta, estando al fondo Bulma y Goku, muy asustado. Bulma se dirige a las motocicleta para subirse. Goku le dice que es una maga		Cámara fija			AF4029 CAPSULE9 Bulma 97	Goku Bulma	La BMW C1 de 125 cc posee un diseño casi idéntico al de la motocicleta de Bulma. Salió a la venta en el 2001, Por lo que la marca alemana podría haberse inspirado en el cómic de toriyama para su diseño
6	14	Bulma se sube a la moto explicándole a Goku que se trata de una cápsula Hoi-Poi		Cámara fija	sonido de pájaros cantando		AF4029 97 Bulma	Bulma	
6	15	Goku inspecciona la motocicleta tocándola con el extremo de su báculo mientras Bulma ya está encima. Se sube de un salto, arranca el motor y la motocicleta sale a toda velocidad		Cámara fija	sonido de pájaros cantando. sonido de motor y sonido de derrape de rueda		AF4029 CAPSULE9 97	Goku Bulma	
6	16	Goku y Bulma se desplazan en la motocicleta		Travelling de seguimiento izquierdo	sonido de motor	*Shenron Shutsugen/Shenlong Appears*	CAPSULE9	Goku Bulma	
6	17	Goku le dice a Bulma que es estupendo, ya que van más rápidos que si corrieran		travelling de seguimiento inverso	sonido de motor	*Shenron Shutsugen/Shenlong Appears*	Bulma	Goku Bulma	
6	18	Aparece un mono sentado sobre una rama comiendo una manzana. puede que sea el mono al que Goku había saludado		Cámara fija	sonido de motor	*Shenron Shutsugen/Shenlong Appears*			
6	19	Goku y Bulma se desplazan a gran velocidad		Travelling de seguimiento. ángulo picado en grúa	sonido de motor	*Shenron Shutsugen/Shenlong Appears*	CAPSULE9	Goku Bulma	
6	20	La motocicleta sale detrás de Cámara y se pierde a gran velocidad en el horizonte		Cámara fija	sonido de motor	*Shenron Shutsugen/Shenlong Appears*		Goku Bulma	
6	21	El mono que se está comiendo la manzana pone cara de asustado. Tanto es así que se le cae de las manos		Cámara fija	sonido de motor	*Shenron Shutsugen/Shenlong Appears*			
6	22	Aparece un plano de las montañas Paozu, mientras la voz del narrador nos indica el inicio de la aventura		movimiento de Cámara ascendente		*Shenron Shutsugen/Shenlong Appears*			
6	23	En primer plano aparece la rueda delantera de la moto, mientras el		travelling de seguimiento	sonido de motor	*Shenron Shutsugen/Shenl*			

		narrador sigue hablando				*ong Appears*			
6	24	Vemos acercarse la moto circulando por un camino		Cámara fija	sonido de motor	*Shenron Shutsug en/Shenl ong Appears*		Goku Bulma	
6	25	Vemos a la derecha de la imagen la moto donde van Goku y Bulma, para a continuación, cambiar la Cámara a primera persona, pareciendo que estemos circulando nosotros por el camino		Travellin de seguimient o. travellin en primera persona. cambios de ángulo de la Cámara	sonido de motor	*Shenron Shutsug en/Shenl ong Appears*		Goku Bulma	
6	26	La moto vuela por el aire en un repecho del firme. Goku está visiblemente asustado		Travellin de seguimient o	sonido de motor	*Shenron Shutsug en/Shenl ong Appears*	CAP SULE 9	Goku Bulma	
6	27	La moto cae desde la parte superior del plano		travelín de seguimient o. ángulo a ras de suelo	sonido de motor	*Shenron Shutsug en/Shenl ong Appears*		Goku Bulma	
6	28	La moto impacta contra el suelo		Cámara fija	sonido de motor. sonido de impacto		CAP SULE 9	Goku Bulma	
6	29	Aparece en primer plano la rueda de la moto derrapando		Cámara fija	sonido de derrape			Bulma	
6	30	Bulma sopla aliviada y Goku, detrás, está contento		Cámara fija	Sonido de pájaros cantand o		CAP SULE	Goku Bulma	
6	31	Con la moto parada, Goku le dice a Bulma que ha sido emocionante		Cámara fija. ángulo panorámic o	sonido de pájaros cantand o			Goku Bulma	
6	32	Bulma reflexiona sobre la pendiente de la rampa, también asustada pero en secreto		Cámara fija	sonido de pájaros cantand o		Bulm a	Bulma	
6	33	Bulma le dice a Goku que vuelve enseguida y Goku le pregunta de manera inoportuna que a dónde va. Bulma se molesta y le dice que tiene que hacer cosas privadas		Cámara fija	sonido de pájaros cantand o		Bulm a CAP SULE 9	Goku Bulma	
6	34	Se observa la rueda de la moto en primer plano izquierdo mientras Bulma se aleja tras una roca a evacuar. Goku baja de la moto y, de espaldas, y le dice a Bulma que haga pis sin necesidad de esconderse. se oye a Bulma gritar		Cámara fija con ángulo a ras de suelo	sonido de pájaros cantand o			Goku Bulma	
6	35	Goku se queda extrañado, en primer plano		Cámara fija	sonido de pájaros cantand o			Goku	

6	36	Goku mira hacia la piedra donde se ha ocultado Bulma y corre hacia la roca		Cámara fija con ángulo a ras de suelo	sonido de pájaros cantando			Goku	
6	37	Aparece en primerísimo primer plano un gran pterodáctilo y, tras la apertura de plano, Vemos que tiene agarrada a Bulma. Le pregunta a Goku que quién es		zoom out			Bulma	Bulma Pterodáctilo	
6	38	Goku le responde altero dáctilo con su nombre y le pregunta si es amigo de Bulma le dice que sí es su amigo y que tiene que hablar con ella. saca una cuerda para atar a Goku		Cámara fija				Goku Bulma Pterodáctilo	
6	39	Aparece Goku en primer plano y la garra del pterodáctilo, con la que se dispone a atarle. Goku desaparece tras el ala		Cámara fija				Goku Pterodáctilo	
6	40	Goku está atado a un árbol	Ha atardecido. el sol está poniéndose, o se ha puesto recientemente	movimiento de Cámara vertical ascendente	sonido de platillos orientales			Goku	
6	41	El pterdoáctilo, con Bulma en la mano, alza el vuelo dejando a Goku atado y generando una fuerte ventisca		Cámara fija	sonido de aleteo			Goku Bulma Pterodáctilo	
6	42	El animal vuela, alejándose del suelo, con Bulma agarrada		travelling de seguimiento inverso	sonido de aleteo			Bulma Pterodáctilo	
6	43	Goku pregunta cuánto tiempo tiene que estar esperando atado		Cámara fija				Goku	
6	44	Bulma, en la barra del animal, responde enfadada para que Goku la salve		travelling de seguimiento	sonido de aleteo		Bulma	Bulma Pterodáctilo	
6	45	Goku observa como el pterodáctilo se aleja con Bulma		Cámara fija	sonido de aleteo			Goku Bulma Pterodáctilo	
6	46	Goku deshace el nudo de la cuerda con su rabo y piensa qué hacer para salvarla		Cámara fija	sonido de acción con el rabo			Goku	
6	47	Goku se dirige hacia la moto		Cámara fija	sonido de velocidad rápida al correr			Goku	
6	48	Goku sube a la moto preguntándose cómo se conduce		Cámara fija			AF4029 CAPSULE 9	Goku	
6	49	Goku coge el acelerador de la moto		Cámara fija	sonido de acción de la			Goku	



					aceleradora				
6	50	Goku mueve torpemente la moto		plano picado en grúa	sonido de motor				
6	51	Goku va montado en la moto		travellin de seguimiento	sonido de motor		AF4029 CAPSULE9	Goku	
6	52	En primerísimo primer plano se ve como Goku Acciona el acelerador a fondo		Cámara fija	sonido de motor aceleran do			Goku	
6	53	La moto derrapa fuertemente con su rueda trasera, provocando un caballito. la moto se dispara y Goku grita asustado. la moto se aleja por el camino en dirección al pterodáctilo		travelling de seguimiento	sonido de motor a toda velocidad		AF4029 CAPSULE9	Goku	
6	54	Aparece la sombra del pterodáctilo, mientras vuela, y se observa al fondo la moto pilotada por Goku acercándose		travelling de seguimiento. ángulo picado	sonido de motor				
6	55	Vemos a Goku perseguir al pterodáctilo con la moto desde detrás de él		travelling de seguimiento. ángulo contrapicado	sonido de motor			Goku Bulma Pterodáctilo	
6	56	Goku alza la vista, decidido a atacar		Cámara fija. ángulo picado	sonido de motor			Goku	
6	57	En un repecho, la moto sale disparada volando hacia el tero dáctilo		travelling de seguimiento. ángulo contrapicado a ras de suelo	sonido de motor	*Pirafuto Sono Buka/Pilaf and His Henchmen*	CAPSULE9	Goku	
6	58	La moto se dirige disparada hacia su objetivo		Cámara fija. ángulo contrapicado	sonido de movimiento	*Pirafuto Sono Buka/Pilaf and His Henchmen*	AF4029	Bulma Pterodáctilo	
6	59	De Bulma dentro de la garra, asustada, y Goku poniéndose a su altura con la moto		travellin de seguimiento		*Pirafuto Sono Buka/Pilaf and His Henchmen*	AF4029 CAPSULE9	Goku Bulma Pterodáctilo	
6	60	Bulma estira su mano para tratar de que Goku la salve. Éste, todavía en ascenso con la moto, se dispone a saltar desde su cúpula		travelling de seguimiento. ángulo picado		*Pirafuto Sono Buka/Pilaf and His Henchmen*		Goku Bulma Pterodáctilo	
6	61	El pterodáctilo se da cuenta de las intenciones de Goku		travelling de seguimiento		*Pirafuto Sono Buka/Pilaf and His Henchmen*		Pterodáctilo	
6	62	Goku comienza a caer junto con la moto		travelling de seguimiento. ángulo picado		*Pirafuto Sono Buka/Pilaf and His Henchmen*		Goku Bulma Pterodáctilo	



6	63	El Pterodáctilo sorie maliciosamente		Travellin de seguimient o		*Pirafu to Sono Buka/Pil af and His Henchm en*		Pterodáctilo	
6	64	En primer plano aparece el pterodáctilo riendo. Goku salta desde la moto hacia él, aunque el salto no es suficiente y vuelve a caer		travelín de seguimient o		*Pirafu to Sono Buka/Pil af and His Henchm en*		Goku Pterodáctilo	
6	65	Goku coge su bastón, en plena caída, y le ordena que se alargue		travelling de seguimient o	sonido del bastón mágico al activars e	*Pirafu to Sono Buka/Pil af and His Henchm en*		Goku	
6	66	Se observa cómo se ha alargado el bastón		movimient o de Cámara vertical	sonido del bastón mágico al alargars e				
6	67	Goku, cayendo, lanza un bastonazo		travelling de seguimient o				Goku	
6	68	Se ve el bastón dirigirse a toda velocidad hacia su objetivo		travelling de seguimient o	sonido del bastón mágico al alargars e				
6	69	El bastón mágico impacta contra el pterodáctilo, partiéndole la cresta, con una mueca exagerada de dolor. en fondo negro, que pasa a aclararse y aparecer el fondo del cielo normal		travelling de seguimient o	sonido de impacto y grito de dolor			Pterodáctilo	
6	70	La garra que sostenía a Bulma se abre de pronto, dejándola caer		travelling de seguimient o	sonido de caída			Bulma Pterodáctilo	
6	71	El pterodáctilo cae derribado, y con él Bulma y Goku		travelling de seguimient o	sonido de caída			Goku Bulma Pterodáctilo	
6	72	Bulma está cayendo a plomo y grita horrorizada, mientras sacude brazos y piernas a toda velocidad		travelling de seguimient o vertical	sonido de caída			Bulma	
6	73	Caen Goku Bulma y el animal muerto		travellin de seguimient o y vertical	sonido de caída			Goku Bulma Pterodáctilo	
6	74	Goku celebra su victoria con los dedos índice y corazón hacia Bulma. le lanza el bastón		travellin de seguimient o y vertical	sonido de caída			Goku	es el mismo gesto de victoria de Winston Churchill
6	75	El bastón asciende hacia Bulma que sigue cayendo						Bulma	
6	76	Goku aterriza sobre sus propios pies sin ningún problema. entra en el plano por la parte superior el		Cámara fija efecto shaking en Cámara	sonido de pasos al aterrizar			Goku Pterodáctilo	

		animal abatido y desaparece por la inferior, cayendo al barranco. Goku se asoma al barranco							
6	77	Al fondo del barranco el animal yace muerto		Cámara fija. plano cenital	sonido de impacto			Pterodáctilo	
6	78	Goku asegura que ya no saldrá más y oye llorar a Bulma		Cámara fija				Goku	
6	79	Se ve en unos puntos brillantes y la Cámara asciende para encontrar su origen. la Cámara enfoca a Bulma quien está sujeta por el bastón, como si fuese una percha, contra la roca. del miedo se ha orinado		movimiento de Cámara ascendente				Bulma	
6	80	Goku sonríe al ver que Bulma se encuentra bien, en primer plano		Cámara fija		*Pirafuto Sono Buka/Pilaf and His Henchmen*		Goku	
6	81	Pasa la motocicleta con Bulma y Goku a gran velocidad. la Cámara haciende y enfoca al horizonte, donde el sol se está poniendo, que es la misma dirección hacia donde se dirigen Goku y Bulma. el narrador cierra el episodio.		movimiento de Cámara ascendente	sonido de motor	*Pirafuto Sono Buka/Pilaf and His Henchmen*		Goku Bulma	es una referencia al libro "viaje hacia el oeste", ya que Bulma y Goku van en esa dirección
7		**CRÉDITOS FINALES**							
7	1	Esta Bulma escuchando los cascos frente a la ventana se ve reflejada en el cristal. en el exterior, la lluvia cae y se pueden ver las montañas Paozu de fondo y un bosque		zoom out		*Romantikku Ageru Yo/I'll Give You A Romantic Night*		Bulma	
7	2	Bulma se encuentra apoyada en una columna de un templo a orillas de un río o un lago. de fondo el sol se pone entre las montañas. mira hacia el oeste. el viento mueve su vestido		Cámara fija		*Romantikku Ageru Yo/I'll Give You A Romantic Night*	créditos en japonés 97	Bulma	otra referencia hacia la obra "viaje hacia el oeste"
7	3	Sale el radar del dragón en primerísimo primer plano sujetado por una mano izquierda, presumiblemente la de Bulma. el radar refleja en su pantalla ondas de sonido		Cámara fija		*Romantikku Ageru Yo/I'll Give You A Romantic Night*		Bulma	
7	4	Bulma deja de mirar el radar y mira al frente. el viento mueve el		movimiento de Cámara derecho		*Romantikku Ageru Yo/I'll*		Bulma	

		pelo de Bulma hacia un lado				*Give You A Romantic Night*			
7	5	Se ajustan unos guantes		Cámara fija primerísimo primer plano		*Romantikku Ageru Yo/I'll Give You A Romantic Night*		Bulma	
7	6	Se coloca colgadas del cuello unas gafas contra el polvo		Cámara fija primerísimo primer plano		*Romantikku Ageru Yo/I'll Give You A Romantic Night*		Bulma	
7	7	Mete un cargador de balas en una ametralladora		Cámara fija primerísimo primer plano		*Romantikku Ageru Yo/I'll Give You A Romantic Night*		Bulma	
7	8	Desde el final del cerrojo, vemos como tira de este para cargar la ametralladora		Cámara fija primerísimo primer plano Angulo a ras de superficie de la ametralladora		*Romantikku Ageru Yo/I'll Give You A Romantic Night*		Bulma	
7	9	En el desierto, aparece Bulma con un atuendo táctico y la ametralladora en la mano. tras ella una moto de Cross se mantiene en vertical. a la parte izquierda de la imagen, Goku asciende hacia arriba y a la izquierda sujetando su bastón		Cámara fija		*Romantikku Ageru Yo/I'll Give You A Romantic Night*		Goku Bulma	
7	10	Bulma se sitúa junto a la barandilla de una escalera curva, con tonalidades y fondo azul pastel, de estilo barroco, vestida con un frac, pajarita y chaleco blancos. sostiene una chistera con la mano derecha y los guantes con la mano izquierda		Cámara fija		*Romantikku Ageru Yo/I'll Give You A Romantic Night*	créditos en japonés	Bulma	
7	11	Aparece de nuevo el radar en la mano de Bulma emitiendo las mismas ondas de sonido		Cámara fija		*Romantikku Ageru Yo/I'll Give You A Romantic Night*			
7	12	En una escalera idéntica, curva, de estilo barroco, pero Con tonalidades Rosa pastel, se encuentran Goku, Yamcha, Puar y		Cámara fija		*Romantikku Ageru Yo/I'll Give You A Romantic Night*	créditos en japonés	Goku Yamcha Puar Oolong	

		Oolong vestidos de mujer con traje de época. Éste Último lleva, hasta incluso, un lazo.							
7	13	Aparece la moto de Bulma, con Goku agarrado atrás, circulando por el desierto de las setas		travelling de seguimiento		*Romantikku Ageru Yo/I'll Give You A Romantic Night*	créditos en japonés	Goku Bulma	
7	14	Bulma y Oolong viajan en un diminuto coche tras Goku, que va montado en su nube kinton, con montañas orientales de fondo		travelling de seguimiento		*Romantikku Ageru Yo/I'll Give You A Romantic Night*	créditos en japonés 34	Goku Bulma Oolong	
7	15	Bulma y Goku van montados en un dinosaurio (o dragón) a la carrera. Goku va sentado en una silla de montar, de espaldas a la Cámara, Bulma se agarra a la cola del animal y, el dinosaurio, que lleva un atuendo de montura clásica oriental, mira a la Cámara, girando la cabe. Goku sostiene una alabarda China.		travelling de seguimiento		*Romantikku Ageru Yo/I'll Give You A Romantic Night*		Goku Bulma	
7	16	Posan, como para una foto fija, Yamcha, Mutenroshi, Bulma, Oolong, Goku y Puar		Cámara fija		*Romantikku Ageru Yo/I'll Give You A Romantic Night*		Yamcha Mutenroshi Bulma Oolong Goku Puar	
7	17	Bulma está sentada, vista desde atrás y de perfil, en una aeronave de combate. los cristales no dejan ver el exterior. Agarra con la mano derecha el timón de dirección, con la izquierda la palanca de aceleración y lleva unos cascos con micrófono incluido		Cámara fisa		*Romantikku Ageru Yo/I'll Give You A Romantic Night*	créditos en japonés	Bulma	
7	18	Bulma posa en la base aérea, junto al avión de combate bi hélice, con ropa de aviadora		Cámara fija		*Romantikku Ageru Yo/I'll Give You A Romantic Night*	créditos en japonés STOP	Bulma	
7	19	Bulma se encuentra en su habitación, en la cama, al parecer llorando, pues se encuentra cabizbaja aunque no se le vea la cara. se sitúa junto a la ventana del		Cámara fija		*Romantikku Ageru Yo/I'll Give You A Romantic Night*		Bulma	

		inicio del ending, en la que sigue resbalando el agua de lluvia y aparecen de fondo las montañas y el bosque. en primer plano, a la izquierda, podemos adivinar una bola de dragón. a la derecha, un televisor y un video VHS.							
7	20	Desde detrás de Cámara aparece una bola de dragón que se dirige hacia las otras 6 para chocar contra ellas, como si fuesen bolas de billar. se encuentran en un suelo ajedrezado de tonalidades rosas y un fondo también Rosa. las bolas chocan y salen despedidas, generando chispas luminosas		Cámara fija		*Romantikku Ageru Yo/I'll Give You A Romantic Night*	créditos en japonés		
7	21	Bulma aparece junto a la ventana, esta vez sonriente, y la lluvia ha parado en el exterior, ya que se ve en gotas en el cristal		Cámara fija		*Romantikku Ageru Yo/I'll Give You A Romantic Night*		Bulma	
7	22	De noche, con la luna menguante y las estrellas en lo alto, se ve el paisaje de las montañas orientales y la vegetación del bosque que se sitúa a sus pies. de una hoja de bambú cae una gota de Rocío		Cámara fija		*Romantikku Ageru Yo/I'll Give You A Romantic Night*			
7	23	Con un fondo similar, también de noche, vemos la casa cápsula de Bulma, de la que sale humo. una estrella brilla sobre ella cuando, de pronto, cae en forma de estrella fugaz		Cámara fija		*Romantikku Ageru Yo/I'll Give You A Romantic Night*	créditos en japonés		
8		**AVANCE**							
8	1	Aparece el logotipo de Dragon Ball, azul y rojo, con el medallón del dragón shenron y las 7 bolas, con el texto avance en la parte superior de la imagen		Cámara fija		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	avance en japonés		
8	2	Goku delante de un espejo mirando con asombro hacia el techo		travelling de seguimiento		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*		Goku	

8	3	Bulma ríe con un mando a distancia en la mano		Cámara fija		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	Room (bath?)	Bulma	
8	4	Sale Goku desnudándose en el cuarto de baño. tira su gi al cesto de la ropa sucia		Cámara fija		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*		Goku	
8	5	Bulma, agachada junto a una bañera, sostiene en su mano izquierda un palo con una esponja en su extremo. Goku se la quita de las manos con su cola		Cámara fija		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*		Goku Bulma	
8	6	Goku se frota la espalda con la esponja ayudándose de su cola ante el asombro de Bulma		Cámara fija		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*		Goku Bulma	
8	7	Bulma, visiblemente contenta, se encuentra dentro de un baño de espuma y se gira, mirando fijamente a Cámara. de pronto, pone cara de consternación.		Cámara fija		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*		Bulma	
8	8	Goku se encuentra en el umbral de la puerta, llegándole desde detrás de la Cámara un bote de jabón e impactándola en la cabeza		Cámara fija		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*		Goku	
8	9	Se abre una caja verde donde reposa una bola de dragón sobre un cojín morado. la bola resplandece		Cámara fija		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*			
8	10	Vemos a Pilaf en primerísimo primer plano		Cámara fija ángulo contrapicado		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*		Pilaf	
8	11	Un cuadrado de un techo con filigranas decorativas orientales se abre y surge Mai		Cámara fija		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*		Mai	
8	12	Aparece Mai en primer plano cayendo		travelling de seguimiento		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*		Mai	
8	13	Mai aterriza y, a su vez, se agacha en gesto de reverencia		Cámara fija		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*		Mai	
8	14	Pilaf, sentado en un trono de estilo		Cámara fija		*Makafushigi*		Pilaf	podemos ver una bandera

		oriental, señala con el dedo visiblemente molesto. de fondo parece tener las montañas orientales con fondo blanco y sin color del inicio del episodio. en primer plano, aunque desenfocados, aparecen alimentos y, uno de ellos, lleva una banderita de Japón a modo decorativo				*Adobenchā!/Mystical Adventure*			de Japón decorando los alimentos de Pilaf
8	15	Vemos la casa cápsula de Bulma en el fondo nocturno con las montañas y el bosque orientales, así como el cielo estrellado		Cámara fija		*Makafushigi Adobenchā!/Mystical Adventure*	en japonés supone que no nos perdamos el siguiente episodio		



h) Listado de actores de doblaje




ZEKBAR

h. Listado de actores y actrices de doblaje

Personaje	Japonés (Seiyū)	Español (Castellano)	Valenciano (Bola de Drac)
Son Gokū	Masako Nozawa	José Antonio Gavira	Martí Pich (episodios 1–58), José Antonio Gavira (59–167), Miguel Ángel Montero (168–291)
Vegeta	Ryō Horikawa	Alberto Hidalgo	Francesc Fenollosa (147–167), Martí Pich (168–232)
Son Gohan	Masako Nozawa	Ana Cremades / Alejandro Albaiceta	Montse Anfruns (1–146), Ana Cremades (147–167)
Piccolo	Toshio Furukawa	Antonio Inchausti / Luis Fernando Ríos	Martí Pich (147–167), Aureli Delgado (168–232)
Krilin	Mayumi Tanaka	Ángeles Neira	Montse Anfruns (1–146), Ana Cremades (147–167)
Bulma	Hiromi Tsuru	Nonia de la Gala	Montse Anfruns (1–146), Ana Cremades (147–167)
Trunks	Takeshi Kusao	Luis Fernando Ríos	Martí Pich (147–167), Aureli Delgado (168–232)
Freezer	Ryūsei Nakao	Ángel Corpa	Martí Pich (147–167), Aureli Delgado (168–232)
Kame Sennin	Kōhei Miyauchi	Mariano Peña	Martí Pich (147–167), Aureli Delgado (168–232)
Yamcha	Tōru Furuya	David Arnaiz	Martí Pich (147–167), Aureli Delgado (168–232)
Ten Shin Han	Hirotaka Suzuoki	Daniel Palacios	Martí Pich (147–167), Aureli Delgado (168–232)
Chaoz	Hiroko Emori	Inma Font	Montse Anfruns (1–146), Ana Cremades (147–167)
Oolong	Naoki Tatsuta	Antonio Inchausti	Martí Pich (147–167), Aureli Delgado (168–232)
Puar	Naoko Watanabe	Pilar Valdés	Montse Anfruns (1–146), Ana Cremades (147–167)

Mr. Satán	Daisuke Gōri	Jorge Tomé	Martí Pich (147–167), Aureli Delgado (168–232)
Videl	Yūko Minaguchi	Mercedes Hoyos	Montse Anfruns (1–146), Ana Cremades (147–167)
Majin Boo	Kōzō Shioya	Daniel Palacios	Martí Pich (147–167), Aureli Delgado (168–232)
Dende	Aya Hirano	Inma Font	Montse Anfruns (1–146), Ana Cremades (147–167)
Shen Long	Ryūzaburō Ōtomo	Jorge Tomé	Martí Pich (147–167), Aureli Delgado (168–232)
Narrador	Jōji Yanami	Jorge Tomé	Martí Pich (147–167), Aureli Delgado (168–232)



DRAGON BALL

i) Glosario





i. Glosario

Nombre	Descripción
Abanico Bashō Sen	Abanico legendario con el poder de apagar cualquier fuego. Gokū lo busca para extinguir las llamas del monte Frypan.
Agua Sagrada (Suishōsui)	Líquido que elimina toxinas y efectos malignos. Usada para purificar a los poseídos por el mal..
Agua Ultradivina (Chōseisui)	Agua sagrada que incrementa el poder de quien la bebe, pero es extremadamente peligrosa.
Árbol Sagrado (Shinseiju)	Árbol que absorbe la energía vital del planeta para generar una fruta que incrementa el poder del consumidor.
Bastón Mágico (Nyoi Bō)	Bastón que puede extenderse infinitamente.
Cámara del Tiempo (Sala del Espíritu y el Tiempo)	Sala donde un día equivale a un año. Se usa para entrenamientos intensivos.
Cápsulas Hoi-Poi (Cápsula Corp)	Tecnología de la Corporación Cápsula. Permiten almacenar objetos de gran tamaño en cápsulas portátiles.
Cápsulas Médicas	Cámaras de curación usadas por Freezer y su ejército para recuperar energía vital.
Danza de la Fusión (Metamoru)	Técnica de fusión por sincronización perfecta, usada por Gotenks y Gogeta.
Dragon Balls (Esferas del Dragón)	Siete esferas mágicas que al reunirse convocan a Shenlong, quien concede un deseo. Existen varias versiones (Tierra, Namek, Super, Oscuras).
Dragon Balls Oscuras	Esferas defectuosas de GT con estrellas negras, que causan caos si se abusa de sus deseos.
Esfera de Transporte Instantáneo	Usada por algunos Kaioshin para moverse entre mundos.
Espada Z	Espada legendaria donde estaba sellado el Kaiōshin Anciano. Solo los fuertes pueden empuñarla.
Habitación del Tiempo	Sala en el Palacio de Kamisama con clima extremo. 1 día en el exterior equivale a 1 año dentro.
Hakkero (Caldero de los Ocho Trigramas)	Caldero místico que genera el fuego eterno en el monte Frypan; está conectado al otro mundo.
Libro de las Dimensiones	Artefacto místico mencionado en Super Dragon Ball Heroes, que conecta mundos y realidades.

Llave del Espacio-Tiempo	Artefacto usado para viajar entre líneas temporales o dimensiones.
Máquina de rayos Blutz	Dispositivo creado por Bulma para simular la luz de la luna y provocar la transformación en Ōzaru.
Nube Kinton (Nube Voladora)	Nube mágica que solo pueden montar quienes tengan el corazón puro. Gokū la recibe de Kame Sen'nin.
Orbe de Cristal de Uranai Baba	Bola mágica que permite ver lo que sucede en cualquier lugar del mundo.
Organización de Comercio Planetario	Imperio de Freezer que compra y vende planetas conquistados.
Organización Red Ribbon	Ejército que busca poder y dominación mundial. Crea androides y el Ejército del Listón Rojo.
Palacio de Kamisama	Santuario celestial donde reside el Dios de la Tierra. Desde allí se vigila el planeta.
Patrulla Galáctica	Organización intergaláctica encargada de mantener el orden en el universo. Jaco es uno de sus miembros.
Planeta del Gran Kaio	Planeta donde los luchadores del más allá compiten.
Planeta Kaio	Pequeño planeta donde vive Kaiō del Norte. Lugar de entrenamiento para guerreros fallecidos.
Pothara	Aros mágicos usados por los Kaiōshin para realizar fusiones permanentes (o temporales en mortales).
Radar del Dragón	Dispositivo creado por Bulma para localizar las Dragon Balls mediante la energía que emiten.
Radar Espacial	Tecnología para rastrear planetas o naves en el espacio profundo.
Sala de Control	Centro de operaciones del Palacio de Kamisama, con tecnología avanzada.
Scouter	Dispositivo utilizado por los Saiyajin y soldados de Freezer para medir el nivel de poder de sus oponentes. También permite comunicarse.
Semilla Senzu	Semilla cultivada por Karin. Restaura salud y energía al 100%.
Super Dragon Balls	Esferas del tamaño de planetas, creadas por Zarama. Pueden conceder cualquier deseo sin límites.
Torneo del Poder	Combate multiversal organizado por Zeno-sama con la existencia de universos en juego.

Torneos Tenkaichi Budōkai	Torneos de artes marciales más importantes del mundo.
Torre de Karin	Torre mística donde habita Karin-sama. Desde allí se accede al Palacio de Kamisama.
Torres del Otro Mundo	Torres en el más allá usadas por los muertos para entrenar o transportarse.
Trono de Zeno-sama	El lugar sagrado donde reside el Rey de Todo, Zeno-sama.



REFERENCIAS INDEXADAS DE PORTADAS, CONTRAPORTADAS Y OTRAS IMÁGENES

Nombre/Nº	DESCRIPCIÓN	REFERENCIA
Portada	Vegeta Ozaru ataca a Goku	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 16 (cap. 233 - pág. 71). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada	Vegeta Ozaru encolerizado	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Cap. 1: Introducción	Bulma y Goku en la moto de Bulma	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 1 - Portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Cap. 1: Introducción	Goku atándose su cinturón	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap. 1A: Objetivos	Los protagonistas miran en dirección a Namek	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 243 - Portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap. 1A: Objetivos	Scouter rastreador de poder	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap. 1B: Marco Teórico	Lámina para la ciencia en Dragon Ball	Obtenido de: 《七龍珠科學展》將在台場富士電視台登場 En: https://news.gamme.com.tw/1140328
Contraportada Ap. 1B: Marco Teórico	Gohan mirando por el microscopio	Adaptado de: 《七龍珠科學展》將在台場富士電視台登場 En: https://news.gamme.com.tw/1140328
Ilustración Post. Página 15	Vehículo de competición - F1	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 203 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Portada Ap. 1C: Metodología	Goku y Krilin estudian con Mutenroshi	Captura de: Toei Animation. (1986, 25 de junio). (Episodio 18) [Episodio de serie de televisión]. En *Dragon Ball*. Toei Animation.
Contraportada Ap. 1C: Metodología	Goku y Krilin entrenan con el método de Mutenroshi	Adaptado de: Captura de: Toei Animation. (1986, 25 de junio). (Episodio 18) [Episodio de serie de televisión]. En *Dragon Ball*. Toei Animation.
Portada Ap. 1D: Estado de la Cuestión	Trunks visita a Gohan, quien está estudiando	Captura de: Toei Animation. (1996, 17 de enero). *(*Episodio 38) [Episodio de serie de televisión]. En *Dragon Ball Z*. Toei Animation.
Contraportada Ap. 1D: Estado de la Cuestión	Gohan leyendo un manga de Toriyama	Adaptado de: Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 176). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Ilustración Post. Página 24	Launch, con una moto futurista	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 2 (cap. 26 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Portada Ap. 1E: El padre de Dragon Ball, Akira Toriyama	Montaje de imagen de Toriyama y Guerreros Z	Adaptado de: Obtenido en: https://www.playgroundweb.com/cultura/akira-toriyama-murio-quien-fue-el-creador-de-dragon-ball-29509
Contraportada Ap. 1E: El padre de Dragon Ball, Akira Toriyama	Caricatura del propio Toriyama como autómata de cuerda	Adaptado de: Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 196). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Ilustración Post. Página 41	Tori Bot, con pluma y cubo de tinta	Adaptado de: Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 198). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Portada Ap. 1F: Otras obras de Toriyama en el Universo Dragon Ball	Personajes de otras obras de Toriyama	Adaptado de: Obtenido en: https://www.cbr.com/best-akira-toriyama-series-not-dragon-ball/
Contraportada Ap. 1F: Otras obras de Toriyama en el Universo Dragon Ball	Nekomajin Z	Adaptado de: Toriyama, A. (1999-2005). *Nekomajin Z (Portada)*. Shueisha.
Ilustración Post. Página 114	Ackman armado	Adaptado de: Obtenido en: https://dbuniverso.com/2023/12/24/toyotaro-go-go-ackman/
Portada Cap. 2: La base	Gohan ataviado con vestimentas orientales	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 207 - portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.

mitológica y tradicional de la historia	clásicas (como Sung Wukong) y un bosque de bambú de fondo	
Contraportada Cap. 2: La base mitológica y tradicional de la historia	Los protagonistas de Dragon Ball ataviados como en Viaje hacia el oeste	Adaptado de: Pillonetto, I. (2021). *La odisea del rey mono: El origen de Dragon Ball*. (Portada). Héroes de Papel.
Ilustración Post. Página 117	Son Goku y Sung Wukong	Adaptado de: Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 149). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Portada Cap. 2A: Viaje hacia el Oeste	Los componentes del grupo de Viaje hacia el Oeste	Obtenido en: Journey to the West Galaxy. (2013, 21 de junio). *Wu Cheng'en ~ Journey to the West* [Ilustración]. Siruela.
Contraportada Cap. 2A: Viaje hacia el Oeste	Tang Sanzang	西游记人物 (4) – Obtenido en: https://www.aigei.com/element/element/xi_you_ji_1/
Portada Ap. 2B: Bushido, o el camino del guerrero	Vegeta meditando	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 22 (cap. 93 - pág 13) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 2B: Bushido, o el camino del guerrero	Casco Samurái de Cooler	Adaptado de: Obtenido en: https://www.behance.net/gallery/115957945/Dragon-Ball-Villains-Redesign-Vol02/modules/661523055
Portada Ap 2C: Los Tenkaichi Budokai	Tatami principal del Tenkaichi Budokai	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 3 (cap. 35 - pág. 77). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 2C: Los Tenkaichi Budokai	Símbolo del Tenkaichi Budokai	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 218	Jackie Chun en posición	Adaptado de: Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 57). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Portada Cap. 3: Del mito al logos. Cosmogonía de Dragon Ball	Goku, Zeno Sama y el Daishinkan	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Serie Roja (cap. 13 - Portada) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
Contraportada Cap. 3: Del mito al logos. Cosmogonía de Dragon Ball	Zeno Sama	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 5 (cap. 26 - pág 68) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
Portada Ap 3A: Creación, universos y realidad de los mismos	Whis y los 12 universos	Captura de: Toei Animation. (2016, 24 de enero). (Episodio 28) [Episodio de serie de televisión]. En *Dragon Ball Super*. Toei Animation.
Contraportada Ap 3A: Creación, universos y realidad de los mismos	El Daishinkan	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 299	Dende como Kami Sama	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Cap. 4: El mundo sensible y el mundo inteligible	Entrada al Palacio de Enma, en el más allá	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 205 - pág. 151). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Cap. 4: El mundo sensible y el mundo inteligible	Enma Daioh Sama	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 4A: El Ser: Cuerpo, alma, muerte, vida.	Goku y Kaio Sama en el más allá	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 26 (cap. 417 - Portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.

Contraposición y dualidad		
Contraportada Ap 4A: El Ser: Cuerpo, alma, muerte, vida. Contraposición y dualidad	Ogro nº 1 del infierno	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 320	Ogro nº 2 del infierno	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 4B: El ki: concepto, referencias, diferencias y similitudes	Goku con el Kaio Ken al máximo nivel	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 26 (cap. 313 – pág. 234). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Portada Ap 4B: El ki: concepto, referencias, diferencias y similitudes	Goku Kaio Ken	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 333	Vegeta lanzando una ráfaga de ki	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 4C: Posesiones y cambios de cuerpo	Yamcha, Shen y Kami	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 12 (cap. 175 – Portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 4C: Posesiones y cambios de cuerpo	Shen en acción	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 342	Rana namekiana (Ginyu)	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 4D: Más allá: limbo, cielo e infierno	Goku en el comienzo del Camino de la Serpiente	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 205 – pág. 157). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 4D: Más allá: limbo, cielo e infierno	La Princesa Serpiente	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 4E: El mundo demoníaco	Dabra, Rey Demonio	Captura de: Toei Animation. (1994, 11 de mayo) (Episodio 11) [Episodio de serie de televisión]. En *Dragon Ball Z*. Toei Animation.
Contraportada Ap 4E: El mundo demoníaco	Dabra, Rey Demonio	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 4F: El purgatorio y la familia del mal de Piccolo Daimaoh	Piccolo Daimaoh junto a su hijo y asistente, Piano	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 10 (cap. 135 – pág. 11). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 4F: El purgatorio y la familia del mal de Piccolo Daimaoh	Piccolo Daimaoh	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 10 (cap. 142 – pág. 119). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Ilustración Post. Página 363	Garlic Jr.	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 4G: Resurrección	Personajes resucitados muertos a manos de Piccolo y su familia	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. (Varios). Planeta DeAgostini. Viñetas reproducidas.
Contraportada Ap 4G: Resurrección	Bora y Upa	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 368	Krilin	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 4H: Reencarnación	Goku junto a Ub	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 31 (cap. 519 - pág. 226). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.

Contraportada Ap 4H: Reencarnación	Ub	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 371	Kid Bu	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Cap. 5: La Filosofía Política en Dragon Ball. Organización, cultura y estética	Freezer en su primera forma	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 19 (cap. 296 - Portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Cap. 5: La Filosofía Política en Dragon Ball. Organización, cultura y estética	El Rey Cold	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 372	Chilled	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 5A: Imperio de los Demonios del Frío	Freezer y Cold en el Planeta Vegeta	Captura de: Nagamine, T. (Director). (2018). *Dragon Ball Super: Broly* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
Contraportada Ap 5A: Imperio de los Demonios del Frío	Cooler	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 5B: Reino de los Saiyajin	Salón del Trono del Rey Vegeta III	Captura de: Nagamine, T. (Director). (2018). *Dragon Ball Super: Broly* [Película]. Toei Animation. Selecta Vision
Contraportada Ap 5B: Reino de los Saiyajin	Príncipe Vegeta IV	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 381	Rey Vegeta III	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 5C: Tsufurs	Tsufurs se defienden de los saiyajin	Captura de: Toei Animation. (1989, 20 de septiembre).[Episodio de serie de televisión, Episodio 20] En *Dragon Ball Z*. Fuji TV. Selecta Vision
Contraportada Ap 5C: Tsufurs	Dr. Raichi	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 5D: Planeta Namek	Un poblado namekiano en sus quehaceres diarios	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 259 - pág. 191). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 5D: Planeta Namek	Cargot	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 386	Slug	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 5E: Planeta Cereal	Granola llega en su nave al planeta Cereal	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 16 (cap. 69 - pág 7) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 5E: Planeta Cereal	Policía Shuga	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* a Color Vol. 16 (cap. 69 – pág. 52) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
Ilustración Post. Página 389	Granola	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 5F: Planeta Tierra	Palacio del Rey del Mundo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 10 (cap. 149 - pág. 215). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 5F: Planeta Tierra	Rey del Mundo	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 5G: Universo 6	Participantes del universo 6	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Contraportada Ap 5G: Universo 6	Hit	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 406	Frost	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/

Portada Cap. 6: La Religión en Dragon Ball	Goku en el escenario de lucha de Baba	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 7 (cap. 102 - Portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Cap. 6: La Religión en Dragon Ball	Kami Sama	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Cap. 7: El amor, relaciones y dinastías en Dragon Ball	Cell, nº 18 y Krilin con el mando de desactivación de androides	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 380 - Portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Cap. 7: El amor, relaciones y dinastías en Dragon Ball	Maron	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Cap. 8: Ética y cosmovisiones en el universo de Dragon Ball	Piccolo y Kami Sama en paralelo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 13 (cap. 180 - Portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Cap. 8: Ética y cosmovisiones en el universo de Dragon Ball	Pilaf con pijama	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 8A: Concepciones del bien	Kami Sama observa a Piccolo desde su atalaya	Toei Animation. (1989, 25 de octubre). (Episodio 25) [Episodio de serie de televisión]. En *Dragon Ball Z*. Toei Animation.
Contraportada Ap 8A: Concepciones del bien	Míster Popo	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 427	Upa	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 8B: Concepciones del mal	Piccolo Daimaoh	Toei Animation. (1989, 25 de octubre). (Episodio 25) [Episodio de serie de televisión]. En *Dragon Ball Z*. Toei Animation.
Contraportada Ap 8B: Concepciones del mal	Piano	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Cap. 9: Espacio y tiempo en Dragon Ball	Goku y Gohan en la sala del tiempo y el espíritu	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 387 - Portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Cap. 9: Espacio y tiempo en Dragon Ball	Gohan adolescente	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 438	Garlic Jr. transformado	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 9A: Las diferentes líneas temporales en Dragon Ball	Foto de la máquina del tiempo utilizada por Cell	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 23 (cap. 358 – pág. 143). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 9A: Las diferentes líneas temporales en Dragon Ball	Cell en estado embrionario	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 9B: El universo Xeno - What if…?	Kakarot y Vegeta con los papeles invertidos	Dragonball Sai (Vegeta statt Goku auf der Erde), en: https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=pgReX8Aj1RM
Contraportada Ap 9B: El universo Xeno - What if…?	Cellin	DRAGON BALL: Transformaciones y Formas Exclusivas en los videojuegos. En: https://www.akibastation.es/2015/09/dragon-ball-transformaciones-y-formas.html
Ilustración Post. Página 539	Ginyu en el cuerpo de Goku	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/

Portada Cap. 10: El nihilismo en Dragon Ball	Moro, devorador de planetas	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 11 (cap. 49 - Portada) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
Contraportada Cap. 10: El nihilismo en Dragon Ball	Moro anciano	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 564	Bu maligno	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 10A: El Superhombre y la muerte de Dios	Kami Sama se desvanece al morir Piccolo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 223 – pág. 163). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 10A: El Superhombre y la muerte de Dios	Piccolo se sacrifica para salvar a Gohan	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 10B: Los futuros postapocalípticos	Los androides destruyen de manera indiscriminada	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 25 (cap. 402.5 – pág. 276). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 10B: Los futuros postapocalípticos	Los androides del futuro de Trunks	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 571	Gohan del futuro	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 10C: El plan "Cero humanos" de Zamasu	Zamasu	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotaro. (2017). *Dragon Ball Super* Color Vol. 2 (cap. 15 - Portada) Planeta Cómic. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 10C: El plan "Cero humanos" de Zamasu	Gowasu	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 576	Goku Black SSJG Rosé	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 10D: El fin del mundo	La Tierra explota por acción de Majin Bu	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 32 (cap. 508 - pág. 90). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 10D: El fin del mundo	Freezer prepara una Supernova	Adaptado de: Captura de: Toei Animation. (1991, 4 de diciembre). (Episodio 32) [Episodio de serie de televisión]. En *Dragon Ball Z*. Toei Animation.
Portada Cap. 11: La profecía autocumplida y el efecto Pigmalion en Dragon Ball	Goku en SSJ y Freezer	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 21 (cap. 318 - Portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Cap. 11: La profecía autocumplida y el efecto Pigmalion en Dragon Ball	Goku en SSJ	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 587	Gohan de niño	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Cap. 12: El concepto de humanidad	Bulma vestida de astronauta	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 16 (cap. 245 - Portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Cap. 12: El concepto de humanidad	Yamcha ejecutando el Souki Dan	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 592	Panputt	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 12A: Seres humanos	Grada del Tenkaichi Budokai	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 4 (cap. 45 – pág. 6). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 12A: Seres humanos	El Rey Chappa	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/

Ilustración Post. Página 593	Giran	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 12B: Terrícolas	Yajirobe, Krilin y Yamcha	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 15 (cap. 213 – pág. 20). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 12B: Terrícolas	Yajirobe	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 596	General Blue	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 12C: Alienígenas	Raditz y Goku	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 14 (cap. 196 – Portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 12C: Alienígenas	Burter	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Cap. 13: Transformaciones	Zarbon en sus dos versiones	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. (Varios). Planeta DeAgostini. Viñetas reproducidas.
Contraportada Cap. 13: Transformaciones	Zarbon ejecutando su técnica	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 13A: Licantropía	Vegeta transformándose	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 16 (cap. 232 – pág. 59). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 13A: Licantropía	Piccolo destruye la Luna	Captura de: Toei Animation. (1989, septiembre 6).[Episodio 18, Serie de televisión]. *Dragon Ball Z*. Selecta Vision
Ilustración Post. Página 663	Goku bebé	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 13B: Animalina	Oolong jadeando	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 5 - pág. 82-87). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 13B: Animalina	Oolong	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 664	Arckaman	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 13C: Absorciones	Cell absorbe a nº17	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 372 - pág. 87). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 13C: Absorciones	Cell	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 673	Strong Bu	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 13D: Fusiones	Gotenks	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 30 (cap. 477 - pág. 113). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 13D: Fusiones	Gogeta	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 13E: Uniones/Asimilaciones	Piccolo y Nail se fusionan	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 19 (cap. 295 - pág. 221-222). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 13E: Uniones/Asimilaciones	Nail	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Cap. 14: Arquitectura y tecnología	Freezer 79	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 17 (cap. 246 - pág. 8). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Cap. 14: Arquitectura y tecnología	Radar del Dragón	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 14A: Capsule Corp.	Capsule Corp.	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 16 (cap. 245 - pág. 233). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 14A: Capsule Corp.	Cápsula Hoi-Poi	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 14B: Vehículos	Bulma en un Abarth	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 22 (cap. 334 - Portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 14B: Vehículos	Bulma en su moto	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 746	Mecha de Pilaf	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/

Portada Ap 14C: Naves espaciales	Llegan las Fuerzas Ginyu en sus naves	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 272 - Portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 14C: Naves espaciales	Nave de Freezer	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 14D: Androides	Los androides 16 y 18	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 376 – pág. 146). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 14D: Androides	El Androide nº16	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 746	Androide pirata	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Cap. 15: Artes marciales, técnicas y estilos de lucha	Goku con el sansetsukon	Adaptado de: Adaptado de: Toriyama, A. (2011). Dragon Ball: Ilustraciones completas (pág. 27). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Cap. 15: Artes marciales, técnicas y estilos de lucha	Tenshinhan con un Kiai	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Cap. 16: Intertextualidad. Cine y animación en la serie.	Goku y nº8 en la Torre Músculo	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 5 (cap. 63 – Portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Cap. 16: Intertextualidad. Cine y animación en la serie.	La Momia	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 16A: Referencias en la serie a la misma serie o a OVA's	Freezer recuerda a Bardock	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 20 (cap. 307 - pág. 148). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 16A: Referencias en la serie a la misma serie o a OVA's	Metal Cooler	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Cap. 17: Crossovers	Goku y Arale con el vestuario cambiado	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 6 (cap. 83 - Portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Cap. 17: Crossovers	Gatchan	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 896	Jaco	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Cap. 18: Curiosidades de Dragon Ball	Fuerzas especiales Ginyu	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 18 (cap. 273 - Portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Cap. 18: Curiosidades de Dragon Ball	Fuerzas especiales Ginyu	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 907	Vegeta pelo rojo	Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 18A: Nombres, referencias y diseños de los personajes	Mutenroshi ejecuta su Kamehameha	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. (Varios). Planeta DeAgostini. Viñetas reproducidas.
Contraportada Ap 18A: Nombres, referencias y diseños de los personajes	Kakarrot	Obtenido en: https://www.redbubble.com/es/i/lamina-fotografica/Zanahoria-kakarot-goku-de-GamersHeaven/40108331.6Q0TX
Tabla de personajes de	Todos los personajes	Obtenidos en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/



nombres curiosos p. 909 a 926		
Ilustración Post. Página 926	Bibidi, Babidi, Bu	Obtenido en: https://animanga.es/dragon-ball-y-cenicienta-el-guino-de-este-anime-a-la-pelicula-de-disney-no-122843/
Portada Ap 18B: Planificación y Temporalización	Toriyama resfriado	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 11 (cap. 150 - Portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 18B: Planificación y Temporalización	Goku en el momento en que Namek explota	Toei Animation. (1991, 28 de agosto). (Episodio 42) [Episodio de serie de televisión]. En *Dragon Ball Z*. Toei Animation.
Portada Cap. 19: Dragon Ball como obra de culto	Goku viéndose a sí mismo en la TV	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 5 (cap. 64 - Portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Cap. 19: Dragon Ball como obra de culto	Mister Satán	Obtenidos en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 19A: Aparición e influencia en oriente y occidente	TV antigua con el especial de Bardock	Captura de: https://www.tiktok.com/@icaro.1991/video/7363452074077539590
Contraportada Ap 19A: Aparición e influencia en oriente y occidente	Bardock	Obtenidos en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 19B: El fenómeno social y sus seguidores: Mangakas, otakus y cossplayers	Cossplay de Tao Pai Pai	Obtenidos en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Contraportada Ap 19B: El fenómeno social y sus seguidores: Mangakas, otakus y cossplayers	Tao Pai Pai	Obtenidos en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 19C: Merchandising	Colección de figuras de acción	Obtenido de: https://es.wallapop.com/item/coleccion-gashapones-dragon-ball-1125409039
Contraportada Ap 19C: Merchandising	Gohan en Namek con bola de dragón	Obtenido de: https://www.fnac.es/Figura-Tamashii-Nations-S-H-Figuarts-Dragon-Ball-Son-Gohan-con-traje-de-combate-y-Bola-magica-de-tres-estrellas-10cm-Goodies-Figura-grande/a9848562
Ilustración Post. Página 990	Zarbon transformado	Obtenido en: https://es.aliexpress.com/item/1005008177598216.html
Portada Cap. 20: El manga y el anime japonés	Goku y Oolong transformado	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 1 (cap. 5 - pág. 82-87). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Cap. 20: El manga y el anime japonés	Guts y Casca	Creación propia. Sin referencia. Basado en: Portada de: Miura, K. (2019). *Berserk* (Vol. 1, Ed. Maximum). Panini Manga.
Portada Cap. 21: Bird Studio / Shueisha	Tori Bot trabajando	Obtenido en: https://lavidaesunvideojuego.com/2016/12/18/dragon-ball-xenoverse-2-ha-sido-calificado/
Contraportada Cap. 21: Bird Studio / Shueisha	Tori Bot con capa	Obtenido en: https://www.ntrguadalajara.com/post.php?id_nota=210980
Portada Cap. 22: Toei Animation y el proceso de animación	Logo de Toei	Obtenido en: https://www.toei-animation-la.com/

Contraportada Cap. 22: Toei Animation y el proceso de animación	Logo de Toei	Obtenido en: https://www.mangaupdates.com/author/34r25ba/todo-izumi
Portada Cap. 23: La música de Dragon Ball	Portada del primer recopilatorio oficial	Obtenido en: https://www.discogs.com/es/search/?q=dragon+ball&type=all
Contraportada Cap. 23: La música de Dragon Ball	Tapión tocando su ocarina	Obtenido en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 1063	Gohan y su dragón bailando	Adaptado de: Captura de: Toei Animation. (1991). *Dragon Ball Z: El Super Guerrero Son Goku*[Película]. Dirigida por Mitsuo Hashimoto. Toei Company.
Portada Cap. 24: Dragon Ball live action	Portadas de las películas live action de Dragon Ball	Adaptado de: Captura de: Joe, C. (Director). (1991). *Bola de Dragón: La película* [Película]. Paragon Films L Wong, J. (Director). (2009). *Dragonball Evolution* [Película]. 20th Century Fox. Capturas de: Wong, J. (Director). (2009). *Dragonball Evolution* [Película]. 20th Century Fox.
Contraportada Cap. 24: Dragon Ball live action	Piccolo	Captura de: Wong, J. (Director). (2009). *Dragonball Evolution* [Película]. 20th Century Fox.
Portada Cap. 25: Los videojuegos de Dragon Ball, su evolución y aportaciones	Goku lucha contra Nappa	Captura de: Tose. (1992). *Dragon Ball Z: Super Saiya Densetsu* [Videojuego]. Bandai.
Contraportada Cap. 25: Los videojuegos de Dragon Ball, su evolución y aportaciones	Goku y Vegeta en SSJ juegan a la Super Nintendo	Obtenido en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Cap. 26: Obras inspiradas en Dragon Ball	Portada Dragon Ball Multiverse	Obtenido en: https://www.dragonball-multiverse.com/es/page-0.html
Contraportada Cap. 26: Obras inspiradas en Dragon Ball	Diferentes versiones de Vegeta	Obtenido en: https://www.dragonball-multiverse.com/es/page-24.html#h_read
Ilustración Post. Página 1072	Portada de Rademption	Obtenido en: https://rademption.thecomicseries.com/comics/first/#content-start
Portada Ap 26A: Referencias implícitas	Robin con el pelo al estilo de Son Goku	Captura de: Wolfman, M. (Creador), & Pérez, G. (Creador). (2003–2006). *Teen Titans* [Serie de televisión]. Warner Bros. Animation.
Contraportada Ap 26A: Referencias implícitas	Guiño de Black clover	Obtenido en: https://latam.ign.com/black-clover/59038/news/black-clover-hizo-una-adorable-referencia-a-dragon-ball
Portada Ap 26B: Reinterpretaciones e historias alternativas no oficiales u oficializadas	Yamcha y los saibaiman	Adaptado de: DragonGarowLEE. (2016–2017). *Dragon Ball Gaiden: Aquella vez que me reencarné en Yamcha* (Vol. único). Shueisha.
Contraportada Ap 26B: Reinterpretaciones e historias alternativas no oficiales u oficializadas	Yamcha muerto por la explosión del saibaiman	Adaptad de: Captura de: Toei Animation. (1989, 11 de octubre). (Episodio 23) [Episodio de serie de televisión]. En *Dragon Ball Z*. Toei Animation.
Portada Cap. 27: Obras inspiradas en Dragon Ball	Goku y Supermán con el vestuario intercambiado	Obtenido en: https://www.reddit.com/r/TopCharacterTropes/comments/1fwspe0/two_characters_where_their_fanbase_is_always/?tl=es-es
Contraportada Cap. 27: Obras	Astroboy	Obtenido en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/

inspiradas en Dragon Ball		
Ilustración Post. Página 1091	Endoesqueleto del Terminator T800	Obtenido en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Cap. 28: Estructura, distribución temática y reparto de episodios	Colección de manga y anime de Dragon Ball	Composición propia. Sin referencia. Obtenido de: https://www.amazon.es/stores/SelectaVisi%C3%B3n/page/C6A54009-C412-42CC-BEBF-99E7FEC55767
Contraportada Cap. 28: Estructura, distribución temática y reparto de episodios	Ninja Murasaki	Obtenido en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 28A: Dragon Ball	Goku y sus amigos	Obtenido en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Contraportada Ap 28A: Dragon Ball	Tortuga Umegame	Obtenido en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 1106	Muten Tsuru	Obtenido en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 28B: Dragon Ball Z	Personajes de Z	Obtenido en: https://www.t13.cl/noticia/tendencias/espectaculos/los-imperdibles-retratos-clanes-familiares-aparecen-dragon-ball
Contraportada Ap 28B: Dragon Ball Z	Dodoria	Obtenido en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 1117	Pui Pui	Obtenido en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 28C: Dragon Ball Super	Personajes de Super	Obtenido en: https://www.lavanguardia.com/peliculas-series/series/dragon-ball-super-62715
Contraportada Ap 28C: Dragon Ball Super	Monaka	Obtenido en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 28D: Dragon Ball Daima	Personajes rejuvenecidos de Daima	Obtenido en: https://www.fayerwayer.com/entretenimiento/2024/10/24/dragon-ball-daima-crunchyroll-publica-el-listado-del-cast-que-interpretan-a-los-personajes-mini-del-anime/
Contraportada Ap 28D: Dragon Ball Daima	Vegeta SSJ3	Obtenido en: https://www.deviantart.com/dgw3sk3r/art/Vegeta-Mini-SSJ3-dragon-ball-Daima-1140047132
Portada Cap. 29: OVA's. Descripción espacio/temporal y/o multiversal	Box de películas de Selecta Vision	Obtenido en: https://www.amazon.es/Dragon-Ball-Pel%C3%ADculas-Colecci%C3%B3n-Completa/dp/B095KBPCTF
Contraportada Cap. 29: OVA's. Descripción espacio/temporal y/o multiversal	Turles	Obtenido en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 1184	Janemba	Obtenido en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Cap. 30: Dragon Ball GT	Portadas de Dragon Ball GT	Captura de: Toei Animation. (1996). *Dragon Ball GT* (Episodio 27).
Contraportada Cap. 30: Dragon Ball GT	Dragon Shenlong oscuro	Obtenido en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 1193	Gogeta SSJ4	Obtenido en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Cap. 31: Hasta siempre, Maestro Toriyama	Akira Toriyama	Obtenido en: https://www.diaridegirona.cat/cultura/2024/03/09/akira-toriyama-dibuixant-revolucionar-l-99233079.html
Contraportada Cap. 31: Hasta	Akira Toriyama	Obtenido en: https://www.inewsweek.cn/wh/2024-03-11/21411.shtml



siempre, Maestro Toriyama		
Ilustración Post. Página 1196	Foto actual de Akira Toriyama	Obtenido en: https://x.com/MrKaytos/status/1766595040522944845
Portada Cap. 32: Motivaciones, dificultades y conclusiones	Goku llega a la nave de Freezer	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 21 (cap. 328 - pág. 213). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Cap. 32: Motivaciones, dificultades y conclusiones	Goku, con Namek a punto de explotar	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 21 (cap. 328 - pág. 218). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Portada Cap. 33: Bibliografía	Gohan y Trunks	Captura de: Toei Animation. (1996, 17 de enero). (Episodio 38) [Episodio de serie de televisión]. En *Dragon Ball Z*. Toei Animation.
Contraportada Cap. 33: Bibliografía	Gohan	Captura de: Kodama, T. (Director). (2022, 11 de junio). *Dragon Ball Super: Super Hero* [Película]. Toei Animation.
Ilustración Post. Página 1279	Gohan estudiando	Captura de: Shigeyasu, Y. (Director). (1991, 20 de julio). *Dragon Ball Z: Los mejores rivales* [Película]. Toei Animation.
Portada Cap. 34: Anexos	Súper Vegeta	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 24 (cap. 377 - pág. 162-165). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Cap. 34: Anexos	Súper Vegeta	Obtenido en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 34A: Personajes	Personajes de Dragon Ball	Obtenido: https://codigoespagueti.com/noticias/cultura/todos-los-personajes-de-dragon-ball-reunidos-en-una-sola-imagen/
Contraportada Ap 34A: Personajes	Personajes de Dragon Ball	Obtenido de: https://retratoon.com/blogs/es/tagged/dragon-ball-z
Tabla de personajes de nombres curiosos p. 1280 a 1338	Todos los personajes	Obtenidos en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Post. Página 1339	Saibaiman	Obtenido en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Portada Ap 34B: Entrevistas a Akira Toriyama	Akira Toriyama	Obtenido de: https://monde-dragonball.fr/index.php?page=auteur
Portada Ap 34B: Entrevistas a Akira Toriyama	Akira Toriyama en un programa de TV	Captura obtenida en: https://www.youtube.com/watch?v=YN9aaKHuHX8
Ilustración Post. Página 1367	Escrito y dibujo de Toriyama	Obtenido en: https://dbuniverso.com/2022/05/28/breve-entrevista-akira-toriyama/
Portada Ap 34C: Listado de episodios y capítulos	Box de Blue-Ray de Dragon Ball	Obtenido de: https://www.fmmoviesandtoys.com/es/blu-ray/dragon-ball-coleccion-box-1-7-episodios-1-a-153-blu-ray-
Contraportada Ap 34C: Listado de episodios y capítulos	Portada con Merus atacando a Moro	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotarō. (s. f.). *Dragon Ball Super* (Serie Super Nº 69 / Nº 280). Planeta Cómic. (Portada)
Ilustración Página 1396	Héroes de Super en su máximo poder	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotarō. (2025). *Dragon Ball Super* (Vol. 24.). Planeta Cómic. Portada
Ilustración Post. Página 1396	Black Freezer	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotarō. (2025). *Dragon Ball Super* (Vol. 24.). Planeta Cómic. Contraportada
Portada Ap 34D: Listado de Álbumes Musicales	Gran Kaio Sama	Captura de: Toei Animation. (1993). *Dragon Ball Z* (Episodios 196–200). Selecta Vision
Contraportada Ap 34D: Listado de Álbumes Musicales	Mutenroshi Makaai	Obtenido en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Tabla de álbumes musicales. Carátulas y logo. p. 1397 a 1542	Todas las carátulas	Obtenidos en: https://www.discogs.com/es/search/?q=dragon+ball&type=all



Portada Ap 34E: Listado de videojuegos oficiales	Carátula del DB Xenoverse 2	Obtenido en: https://animesdream.com/producto/dragon-ball-xenoverse-2-ps4
Contraportada Ap 34E: Listado de videojuegos oficiales	Carátula de DB Super Butouden	Obtenido en: https://www.amazon.es/Third-Party-Occasion-nintendo-0045557873110/dp/B0006TNCYG
Ilustración Página 1546	Los Guerreros Z juegan a los videojuegos	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotarō. (2022). *Dragon Ball Super*, capítulo 88. Planeta Cómic.
Portada Ap 34F: Cronología en Dragon Ball	Anillos del Tiempo	Obtenido de: https://www.quotev.com/stories/c/Fanfiction/Goku+X+Vegeta?featured=1&page=3&v=top
Contraportada Ap 34F: Cronología en Dragon Ball	Bardock SSJ	Obtenido en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración post. Página 1557	Gohan con la máscara	Obtenido en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Página 1557	Goku Black	Adaptado de: Toriyama, A., & Toyotarō. (2021). *Dragon Ball Super* (Vol. 15). Planeta Cómic.
Portada Ap 34G: Análisis fílmico	Freezer y Cold en la filmación de *Broly*	Obtenido de: https://playview.blog/noticias/nuevo-trailer-de-dragon-ball-super-broly/
Contraportada Ap 34G: Análisis fílmico	Goku en la introducción del episodio	Captura de: Toei Animation. (1986, 26 de febrero). (Episodio 1) [Episodio de serie de televisión]. En *Dragon Ball*. Fuji TV.
Ilustración Página 1593	Goku entrenando	Captura de: Toei Animation. (1986, 26 de febrero). (Episodio 1) [Episodio de serie de televisión]. En *Dragon Ball*. Fuji TV.
Portada Ap 34H: Actores de doblaje	Mariano Peña, vos de Mutenroshi	Obtenido de: https://www.marca.com/tiramillas/series/album/2024/10/14/670d669de2704e66488b45a0_15.html
Contraportada Ap 34H: Actores de doblaje	Mutenroshi	Obtenido en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Página 1595	Masako Nozawa, voz de Goku	Obtenido en: https://vandal.elespanol.com/random/la-actriz-de-voz-de-goku-renuncia-a-la-jubilacion-y-se-compromete-a-hacer-dragon-ball-hasta-los-182-anos/32054.html
Portada Ap 34i: Glosario	Cell Jr.	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 26 (cap. 407 - Portada). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.
Contraportada Ap 34i: Glosario	Cell Jr.	Obtenido en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Ilustración Página 1598	Cell Jr.	Obtenido de: https://shop.selecta-vision.com/dragon-ball-z-box-10-
Ilustración Post. Página 1598	Gohan despidiéndose	Captura de: Toei Animation. (1989, 26 de abril). *Detekoi Tobikiri Zenkai Power!* [Canción de cierre]. En *Dragon Ball Z* (Episodio 1). Fuji TV.
TODAS las imágenes a pie de página, junto a la numeración, PIXELART	Todas las Imágenes	Obtenidas de la colección Pixelart DB en: Obtenido en: Captura en línea de: https://es.pinterest.com/
Trasera	Vegeta Ozaru	Adaptado de: Toriyama, A. (2014-2017). Dragon Ball Color. Vol. 16 (cap. 234 - pág. 98). Planeta DeAgostini. Viñeta reproducida.

¡Gracias por la atención!



¡Hasta la vista!



VNIVERSITAT DE VALÈNCIA