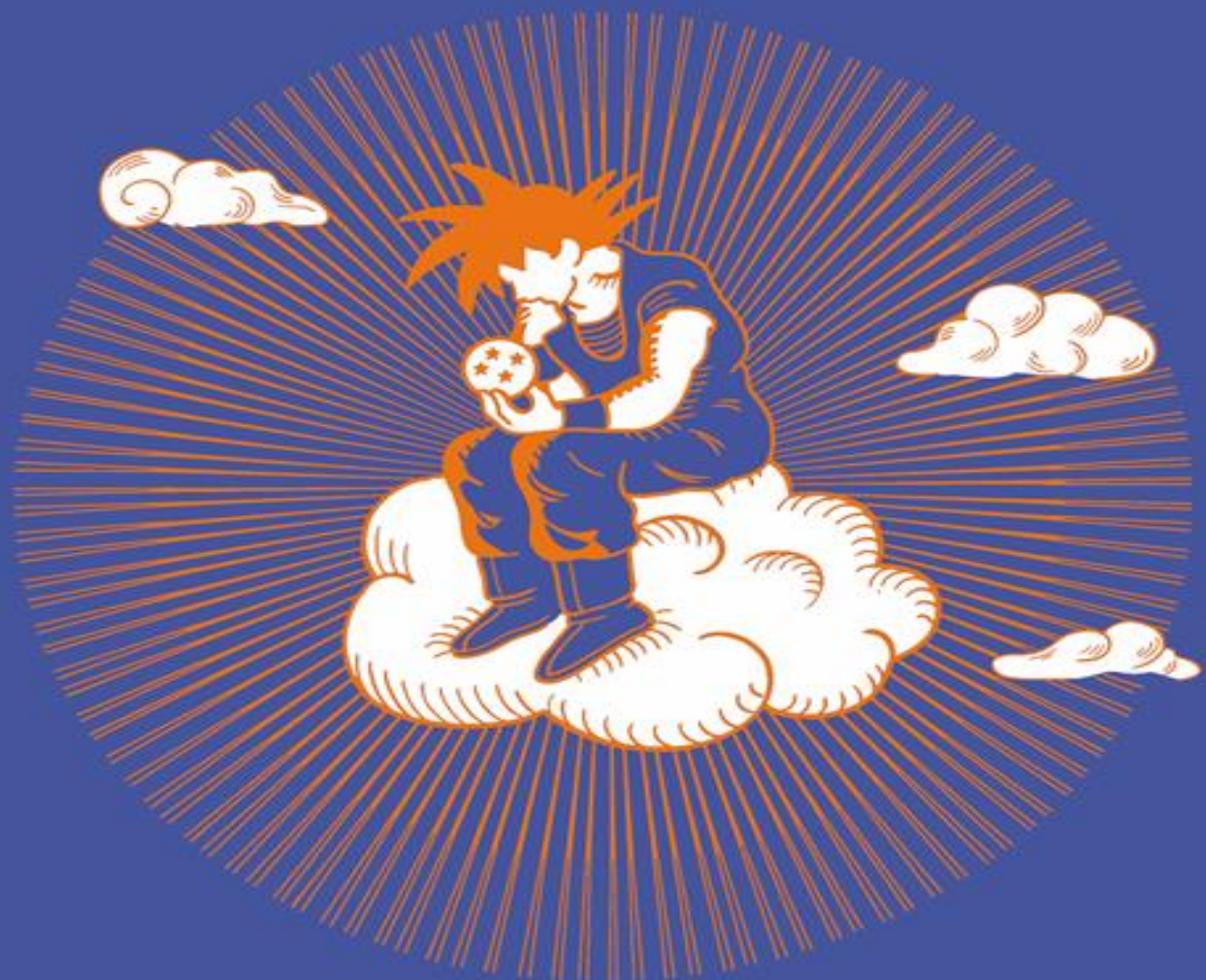


CLAUDIO KULESKO

DRAGON BALL Y LA FILOSOFÍA

FUERZA, PODER Y DESTINO
EN LA CONSTRUCCIÓN DEL HÉROE

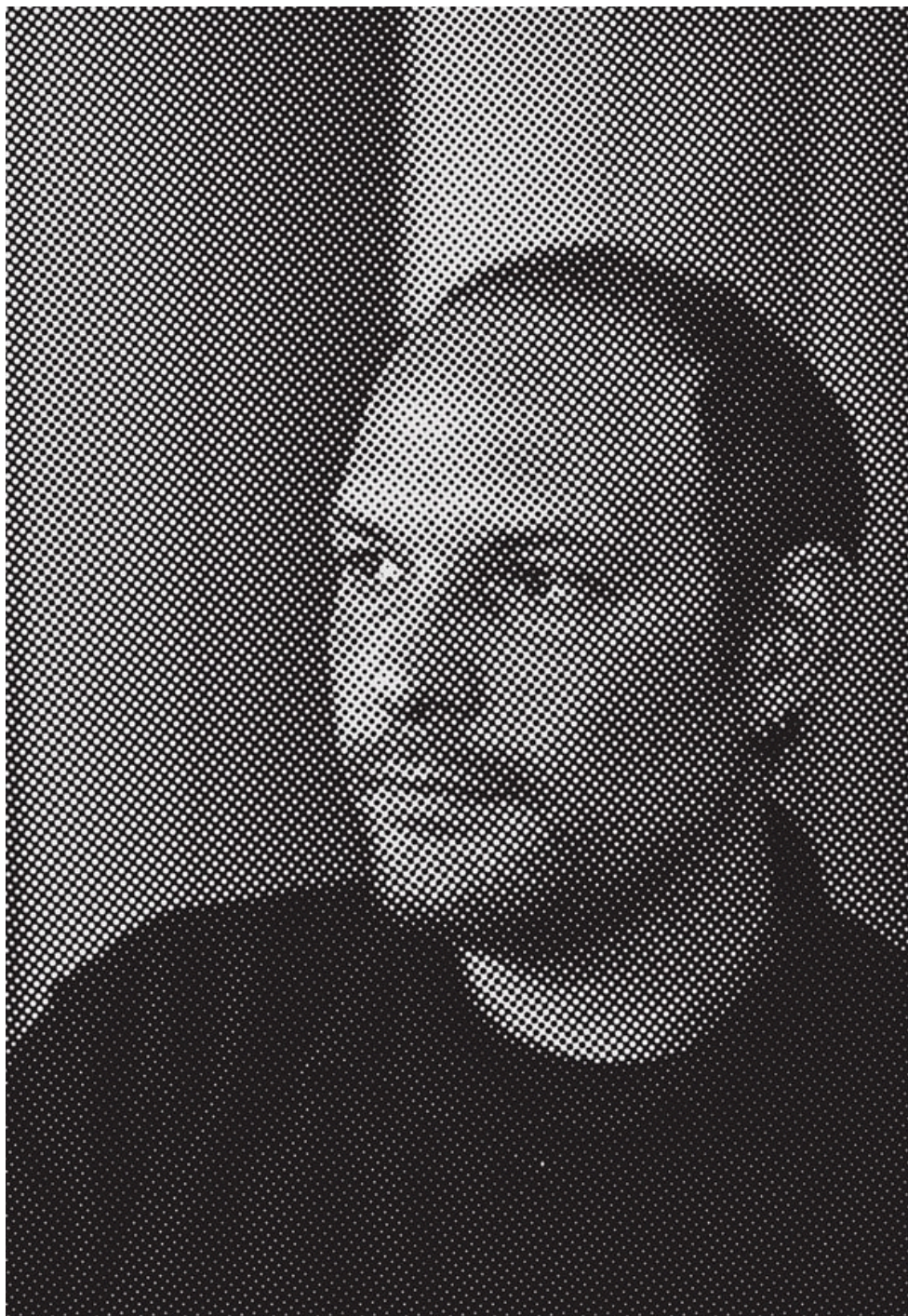




La perrita Blackie no era muy fuerte, ni soñaba con ganar batallas.
Pero era buena. Y en eso nunca le ganó nadie.



DRAGON BALL Y LA FILOSOFÍA



CLAUDIO KULESKO (Roma, 1991) es filósofo, escritor y traductor. En 2023 publicó su primer ensayo, *Ecopes– simismo*, un recorrido filosófico por el calentamiento global, la extinción humana, la naturaleza salvaje y el survivalismo. También es autor de la antología de escritos esotérico-filosóficos *Demonología revolucionaria*, que se convirtió en una verdadera obra de culto en los ambientes underground y académico, y de las novelas *Al límite de lo posible* y *La ciénaga*.

Sus ensayos, entrevistas y relatos han sido publicados y traducidos al inglés, francés, portugués y español en medios como *Not*, *L'Indiscreto*, *Quants*, *Kobo*, *Aut Aut*, *Studi Culturali* y *Razpotjia*. También fue organizador y director artístico de Oblivion, la primera feria romana dedicada a la literatura de género en 2024.

Pero, por encima de todas las cosas, Kulesko es fan incondicional de *Dragon Ball*. Por eso lleva desde los ocho años tomando notas mentales para este ambicioso ensayo, que acompaña a Goku y sus amigos en su emocionante periplo.

cLAUDIO KULESKo

DRAGON BALL Y LA FILOSOFÍA

FUERZA, PODER Y DESTINO
EN LA CONSTRUCCIÓN DEL HÉROE



Prólogo de Noel Ceballos
Traducción de Alfonso Zuriaga

Título original: *Il più forte del mondo. La filosofia di Dragon Ball*

© Claudio Kulesko / Moscabianca Edizioni, 2023

© de la traducción: Alfonso Zuriaga, 2026

© del prólogo: Noel Ceballos

© de la edición: Blackie Books S.L.

Calle Església, 4-10

08024 Barcelona

www.blackiebooks.org

info@blackiebooks.org

Este libro ha sido traducido gracias a una subvención del Ministerio de Asuntos Exteriores y de la Cooperación Internacional italiano / Questo libro è stato tradotto grazie a un contributo del Ministero degli Affari Esteri e della Cooperazione Internazionale italiano

Diseño de cubierta: Sergi Puyol

Ilustración de la cubierta: Cristóbal Fortúnez

Maquetación: Bookwire

Primera edición: febrero de 2026

ISBN: 979-13-88154-05-8

Todos los derechos están reservados. Queda prohibida la reproducción total o parcial de este libro por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, la fotocopia o la grabación sin el permiso expreso de los titulares del copyright.

Índice

[Prólogo Una aventura grande llena de emoción](#)

- 1 [Los orígenes del mito](#)
[Los señores del mundo](#)
[El gran Rey Demonio](#)
- 2 [Llegan los Saiyan](#)
[Monos de guerra](#)
[El Príncipe de los Saiyan](#)
- 3 [La leyenda del Super Saiyan](#)
[El Emperador del Espacio](#)
[Un pueblo pacífico](#)
[La rabia y la pureza](#)
- 4 [Ser perfecto](#)
[Aumento de poder fantasmagórico](#)
[El organismo definitivo](#)
- 5 [Hipóstasis del caos](#)
[Junsui: el Buu puro](#)
- 6 [El triunfo del multiverso](#)
[Hacia el futuro, el fin de todo](#)

Prólogo

Una aventura grande llena de emoción

El 1 de noviembre de 2012, el Salón del Manga de Barcelona fue testigo de un acontecimiento histórico: nada menos que 307 superfans ayudaron a registrar el récord Guinness con el mayor número de personas disfrazadas de alguno de los personajes del universo *Dragon Ball*, que ese mismo año celebraba (en teoría) su segunda década de emisión en nuestro país. Las fotografías del evento llaman la atención por su bajísima media de edad: padres con turbante de Piccolo dan la mano a sus hijas peinadas como Androide 18, lo cual da la medida de hasta qué punto la mitología creada por Akira Toriyama constituye un fenómeno intergeneracional de primer orden, al mismo nivel que *Star Wars* o los Beatles. La familia que bate récords mientras posa en modo Onda Vital unida permanece unida, al menos por aquí, pero nos sentimos en la obligación de matizar levemente el logro en aras de un mayor rigor histórico. Así que allá vamos: a) la única razón por la que el Salón entró ese día en los anales del Guinness fue porque, bueno, a nadie se le había ocurrido hacer algo así antes; y b) el aniversario que estaban celebrando era incorrecto. Aunque, por otro lado, ¿cómo iban a saberlo?

Para aquellos que crecimos en los noventa, resulta particularmente complicado recordar un mundo anterior al de aquel niño con cola de mono bajo la tutela de un viejo verde tan amante de las camisas hawaianas como dotado de un carisma a prueba de bombas. De alguna manera, estos personajes siempre estuvieron ahí: en la pantalla de nuestro televisor, en las páginas del manga, en los dibujos que hacíamos en las esquinas de los cuadernos, en los pósters de nuestra habitación, en los cromos que cambiábamos, en cada maldito recreo y en todas las fiestas de cumpleaños hasta que llegó *Pokémon* y, con él, un cambio de guardia en el *zeitgeist* infantil. Sin embargo, y por difícil de tragar que resulte, hubo una vida anterior a *Dragon Ball*, cuyo aterrizaje entre nosotros estuvo marcado por la visión empresarial de un hombre que ha llegado a

convertirse en una figura mítica entre los entusiastas españoles de Toriyama. Hablamos de Màrius Bistagne i Fabregat (1925-2018), sin quien probablemente jamás se hubiese podido construir esa robusta cultura del anime que nos llevó a todos a creernos Goku durante alguna que otra tarde de verano.

Tras velar sus armas como operador de cámara a las órdenes del cineasta Ignacio F. Iquino, Bistagne saltó a la dirección de fotografía con *El rey de la carretera* (Joan Fortuny, 1954), pasándose más tarde tarde al mundo de la publicidad y los documentales turísticos. A mediados de los ochenta funda Vídeo Ediciones del Mediterráneo S.A., también conocida como VEMSA, una distribuidora audiovisual que aprovechó el estallido del vídeo doméstico para engrosar su catálogo con todo tipo de contenidos. Como VEMSA tenía acuerdos sustanciales con algunos canales autonómicos deseosos de series de animación con las que rellenar sus parrillas, Màrius Bistagne acudía puntualmente al Marché International des Programmes de Télévision (MIPTV) que se celebraba en Cannes. Fue allí donde conoció a la productora japonesa Toei Animation: lo que en principio parecía un stand más dentro de la feria resultó ser, a ojos de este pionero, una auténtica mina de oro.

La primera serie de Toei que VEMSA compró fue *¡Hola, Sandybell!* (1981-1982), un drama rural de Hiroshi Shidara que TV-3 estrenó en septiembre de 1984. Como la experiencia fue buena (su sintonía principal era tan increíblemente pegadiza que no podías sino quedarte atrapado), la cadena le fue pidiendo cada vez más material a un Bistagne que, allá por 1987, tuvo su primer contacto con Toriyama gracias a *El Doctor Slump* (1981-1986), de la que solo se llegó a emitir la primera temporada —el pack de Cannes no incluía más episodios—. A la hora de buscarle un sustituto, los representantes de la Toei en el MIPTV lo tuvieron claro. «Un distribuidor local que siempre nos venía series», relató Oleguer Sarsanedas, por entonces director de programación en TV-3, a *El Periódico de Catalunya*, «nos ofreció una que aseguraba que era muy buena. Cuando fue el momento, la emitimos, pero no sabíamos muy bien de qué se trataba. Mi hijo Jan, que entonces estaba en el

hospital, me dijo que era genial, y decidí ver unos episodios. Me di cuenta de que se trataba de una serie diferente a todo lo demás»¹.

Había nacido oficialmente la fiebre por *Dragon Ball*, cuyo estreno absoluto en nuestro país se produjo el 8 de febrero de 1990 en la Televisión de Galicia. Tres días más tarde llegaría a Cataluña, y solo una semana después debutó en la ETB. Bistagne había doblado esta primera tanda de episodios en sus propios estudios, por lo que controlaba casi por completo un producto que, tras la consolidación de la FORTA (es decir, la Federación de Organismos de Radio y Televisión Autonómicos), pasaría a ser manejado directamente por unas autonómicas cada vez más ávidas de las audiencias que Son Goku les reportaba. Así, a partir de la segunda temporada dejaron de contar con un intermediario que, lejos de haber caído en el olvido con el tiempo, fue reivindicado durante los últimos años de su vida como poco menos que un Hombre Santo. Su milagro se adelantó al advenimiento de *Dragon Ball* en otros países de nuestro entorno, convirtiéndonos así en unos privilegiados, pero también es interesante destacar que ocurrió en el momento especialmente propicio y trascendental: una tormenta perfecta de teles locales, cultura del videoclub e incipiente amor por la cultura pop japonesa acabó transformando a los personajes de Toriyama en iconos absolutos de su tiempo, hasta el punto de que, a día de hoy, siguen haciendo las veces de magdalena proustiana para quienes nos empezamos a adentrar en la cuarentena cual Krilin en el Tenkaichi Budōkai.

Tal como Claudio Kulesko afirma en su introducción al sensacional ensayo que tienes entre manos, es imposible separar *Dragon Ball* del factor nostálgico, no cuando dedicamos tanta energía en una etapa formativa de nuestras vidas a imaginar combates más allá de lo divino y lo humano. De algún modo, este corpus creativo forma parte indisoluble de nosotros, como una extremidad o algunos de los recuerdos rectores de nuestra personalidad adulta. Somos hijos de Toriyama, razón por la que su fallecimiento nos impactó tanto a principios de 2024. Tras conocer la noticia, Eiichirō Oda —creador de *One Piece*, una obra aún en publicación que no podría ser más

deudora de las bolas del dragón— declaró que el vacío dejado era tan insondable que, quizá, nunca podría hablarse de ello: tal es la insoslayable y profunda influencia que este «autor de autores», una de las personalidades más revolucionarias y titánicas del manga, ha ejercido sobre el medio.

Y, de algún modo, Akira Toriyama sigue más vivo y presente que nunca: películas norteamericanas como *Scott Pilgrim contra el mundo* (Edgar Wright, 2010), *Shang-Chi y la leyenda de los diez anillos* (Destin Daniel Cretton, 2021) o *Creed III* (Michael B. Jordan, 2023) contienen referencias directas a sus combates o su imaginario, mientras que muchos videojuegos de moda no pueden resistirse a incorporar elementos de un anime que, por cierto, no ha dejado de evolucionar a través de nuevas adaptaciones para la gran pantalla. Así es cómo todos esos niños y niñas que contribuyeron al récord Guinness de 2012 conocieron a los mejores colegas de sus padres y madres: el mito, como Kulesko explica en estas páginas, no se crea ni se destruye. Solo se transforma, ya sea en forma de homenajes, obras derivadas, nuevos capítulos oficiales o incluso menús de comida rápida. *Dragon Ball* está en todas partes. *Dragon Ball* es un sentimiento planetario, un estado mental, una idea omnipresente que lleva décadas reconfigurando el disco duro mental de varias generaciones en todo el mundo.

En *In Celebration of Goku, a Latino Icon*, el periodista de *Los Angeles Times* JP Brammer se preguntaba cómo era posible que un luchador japonés con superpoderes —e inspirado en leyendas de la mitología oriental— reflejaba tan bien su cultura, su personalidad y sus inquietudes vitales. Todo el mundo elige a sus ídolos, y millones de personas se han visto a sí mismas en Goku. Non está mal, teniendo en cuenta que una de las declaraciones más célebres de Akira Toriyama es aquella en la que afirma que su único afán en este mundo siempre fue dibujar cosas que hicieran felices a la gente. Y ahora, gracias a Claudio Kulesko, entendemos que también nos han hecho pensar, aunque fuese a nivel inconsciente. Hay algo en la apabullante sencillez de estos conceptos, en su trazo claro y en su humor ocasionalmente naíf, que conecta con instancias muy profundas del pensamiento humano, aunque a primera vista solo

parezca una concatenación de peleas en estadios, selvas y desiertos. *Dragon Ball* es importante, luego será mejor que nos encomendemos a la memoria de Màrius Bistagne i Fabregat, volvamos a agradecerle todo lo que hizo por nosotros y nos embarquemos, tras coger impulso, en esta aventura grande llena de emoción.

NOEL CEBALLOS

1. <https://www.elperiodico.com/es/ocio-y-cultura/20121102/songokumania-en-barcelona-2240375>

Introducción

Pocas obras de ficción han entrado en el imaginario del mundo globalizado de la forma en que lo ha hecho *Dragon Ball*. En 2018, una investigación estadística demostró que ocho de las diez regiones donde el manga era más popular se encontraban en América Latina,² y se llegó incluso a decir que las actividades de los carteles de la droga disminuían en los periodos en los que se estrenaba una película o un nuevo capítulo del anime.

Hoy en día, existen figuritas coleccionables, videojuegos, cromos, cartas, juegos de mesa, prendas de vestir, teléfonos inteligentes e incluso bebidas energéticas y suplementos proteicos relacionados con la franquicia. En todo el mundo, Goku sigue siendo uno de los personajes más reconocibles, también para quienes no leen manga, no siguen series de anime y no tienen una consola.

La razón de semejante éxito puede encontrarse tanto en la extrema sencillez de la trama como en el estilo gráfico colorido y cautivador que ya había hecho célebre a Toriyama en la época de *Dr. Slump* (1980). Sin embargo, al analizar la relación establecida entre *Dragon Ball* y sus fans desde una perspectiva más personal, entran en juego otros dos factores que han desempeñado un papel fundamental en el fortalecimiento de este vínculo.

El primero es un sentimiento de nostalgia que remite a la infancia y a la adolescencia, una etapa en la que contrastar la fuerza y los poderes de los personajes podía ocupar gran parte de nuestra energía mental. En el fondo, esta es una actividad que todavía hoy sirve de entretenimiento a los seguidores adultos del género *battle shonen*. El segundo son los mecanismos narrativos que precisamente *Dragon Ball* introduce por primera vez: siguiendo las aventuras de Goku y sus amigos, es inevitable notar cómo los diversos y frecuentes aumentos de poder (*power scaling*) dan pie a una dinámica de escalada que aún hoy no tiene comparación en ningún otro manga o cómic. Es ya un lugar común —y motivo de

disputas entre fans en redes sociales y foros en línea que pueden alargarse años e incluso décadas— la idea de si los personajes de *Dragon Ball* son o no comparables a los de alguna otra obra de ficción.³ Los constantes y surrealistas aumentos de poder han generado en los fans una auténtica adicción, que se manifiesta a través de un sentimiento de asombro mezclado con admiración ante las hazañas sobrehumanas de los personajes.

Si para el filósofo inglés del siglo XVIII Edmund Burke lo sublime es el sentimiento que acompaña a la visión, la escucha o el mero pensamiento de lo infinito y lo incalculable,⁴ entonces *Dragon Ball* es la obra de ficción que más que ninguna otra ha logrado acercarse a convertir lo sublime en un objeto pop. A lo largo de los años, Toriyama ha conseguido ensamblar un dispositivo estético y narrativo que, desde sus inicios, ha sido capaz de producir y replicar una sensación de lo sublime *ready made*, al alcance tanto del espectador más refinado como del público generalista.

Es este «disfrute despreocupado» el que sentó las bases del género manga más popular de todos: el *battle shonen*, un tipo específico de cómic dirigido principalmente a un público adolescente masculino, que sigue las aventuras de uno o varios jóvenes protagonistas y está plagado de combates entre estos y los villanos de turno. Antes de la llegada de la posmodernidad al manga (basta pensar en *One-Punch Man* de One, de 2009) y de la hipermodernidad (*Chainsaw Man* de Tatsuki Fujimoto, 2018); antes de las reflexiones metanarrativas que, poco después, darían origen a algunas de las obras más importantes de la segunda generación del *battle shonen* (*Hunter x Hunter* de Yoshihiro Togashi, 1998), ya existía *Dragon Ball*, una obra en apariencia completamente carente de elementos críticos, teóricos o especulativos.

Al mismo tiempo, a diferencia de otras series basadas en el combate cuerpo a cuerpo que la precedieron o acompañaron durante los años ochenta, como *Ho-kuto no Ken* (o *El puño de la Estrella del Norte*, 1983) de Buronson y Tetsuo Hara, o *Saint Seiya* (aquí más conocida como *Los caballeros del Zodiaco*, 1985) de Masami Kurumada, *Dragon Ball* logró emanciparse del aura de

gravedad y fatalidad que solía acompañar este tipo de narraciones. Así fue como Toriyama consiguió alcanzar el auténtico Santo Grial del entretenimiento.

Los experimentos que condujeron a la versión definitiva del manga fueron varios. A lo largo de 1983, Toriyama publicó en *Fresh Jump* la miniserie en dos capítulos *Dragon Boy* y en *Weekly Shonen Jump* la historia autoconclusiva *Las aventuras de Tongpoo*, protagonizadas por niños dotados de una fuerza sobrehumana a los que acompañan chicas de carácter decidido. En ellas pueden encontrarse los prototipos de Goku y Bulma, así como de Namek, los androides, las cápsulas Hoi-Poi y un gran número de otros personajes y escenarios que más tarde *Dragon Ball* haría célebres. También merece la pena mencionar *Pola & Roid* y *Pink*, dos breves historias de ciencia ficción con estética ciberpunk ambientadas en el espacio, publicadas en *Fresh Jump* entre 1981 y 1982, en las que varios personajes de *Dragon Ball*, como Yamcha y Bulma, ya aparecen esbozados.

Como veremos, el acierto de *Dragon Ball* consistió justo en haber hibridado ese caldero de ideas, imágenes, géneros y sugerencias, en moverse siempre entre la ciencia ficción y la aventura mágica, el cine de terror y las películas de kung-fu.

Este pequeño libro se propone trazar algunos de los aspectos más significativos de esta obra fundamental, a través de la identificación de los conceptos sepultados bajo capas y capas de músculos y explosiones. El método que he decidido emplear es el de la investigación filosófica y narratológica, orientada no tanto a explicar la filosofía a través de los acontecimientos de *Dragon Ball* o, peor aún, con *Dragon Ball* (una fórmula que lleva más de treinta años agobiando a los lectores), sino a arrojar nueva luz sobre lo que ya está contenido en su interior. El error, en este caso, consistiría en pensar que elementos como el viaje en el tiempo de Trunks del Futuro o la búsqueda de las Dragon Ball están conectados, de manera más o menos directa y privilegiada, con la especulación filosófica y con los tropos narrativos del último siglo. Lo

verdaderamente relevante, en cambio, son los mecanismos evidentes que dominan a los personajes como Célula y Majin Buu. Por esta razón, he decidido adentrarme en aspectos o cuestiones que podrían pasar desapercibidos o parecer oscuros incluso para los fans veteranos de la serie, aunque solo en contadas ocasiones.

Me ocuparé tanto de las dos primeras series (con especial atención a lo que en Occidente se conoce como *Dragon Ball Z*) como de *Super*, analizando algunas de las sagas y personajes principales, sin ninguna pretensión de exhaustividad. En cambio, he optado por ignorar casi por completo *GT*, los distintos largometrajes y el universo expandido de *Xenoverse* y *Super Dragon Ball Heroes*, por razones de espacio y coherencia.

No oculto cuánto ha influido *Dragon Ball* en mis gustos estéticos, en mis hábitos, en mi imaginario y en mi forma de entender los *battle shonen*. Incluso creo haber desarrollado, desde que era un niño y comencé a seguir la serie, una especie de extraña dependencia por la supervelocidad y los efectos gráficos de los combates. Solo esto explicaría por qué se me vienen a la cabeza una y otra vez, sin ser invocadas por el inconsciente colectivo.

Con estas páginas espero poder acompañar a quienes, como yo, han pasado horas y horas de su vida comparando niveles de poder e imaginando nuevas transformaciones, en el descubrimiento de los principios y mecanismos que rigen el universo de *Dragon Ball*, desde el *Super Saiyan* hasta los namekianos, desde la Genkidama hasta los dioses de la destrucción.

- [2.](#) Véase «How Latin America Became One of Dragon Ball's Biggest Markets», de Timothy Donohoo, *CBR*, 28 de abril de 2023.
- [3.](#) Entre los más recurrentes, se encuentra sin duda la comparación entre Goku y Superman, que, según el bando desde el que se haga el análisis, da como vencedor a uno u otro.
- [4.](#) Véase E. Burke, *De lo sublime y de lo bello*, Alianza Editorial, 2023.

1

Los orígenes del mito

Cuando lo vemos por primera vez, Goku todavía es un niño. El anciano ermitaño Son Gohan lo encontró no muy lejos de la cápsula de colonización Saiyan con la que Goku había sido enviado a la Tierra por su padre, Bardock; lo crio, educó y le enseñó todo lo que sabía sobre artes marciales. El espectador está a años luz de los esplendores de la saga de los Saiyan, y más aún de las batallas cósmicas por la salvación de los universos en *Dragon Ball Super*. Goku vive solo en las montañas y no sabe nada de la civilización: todo lo que conoce son las criaturas monstruosas que infestan un hábitat inspirado en las regiones más salvajes de China. El encuentro con Bulma, jovencísima científica hija del mayor inventor del mundo (el Dr. Brief, creador de una tecnología que permite transportar cualquier cosa dentro de cápsulas del tamaño de un tubito de pintura) es el acontecimiento que de golpe lo proyecta hacia su destino.

Junto a Bulma notamos que Goku tiene una cola de mono, un elemento que por ahora no posee ninguna connotación especial. Esta elección narrativa hunde sus raíces en una tradición bien conocida tanto por los fans de la serie como por los estudiosos de la literatura oriental. La principal referencia es *Viaje al Oeste. Las aventuras del Rey Mono*, novela china publicada alrededor de 1590, en la época Ming, y atribuida al escritor Wu Cheng'en. En esta obra se relata la historia del monito Sun Wukong, que, tras convertirse en el guerrero más fuerte del mundo y sembrar el caos en el cielo y en la tierra, acaba sepultado por el propio Buda bajo la Montaña de los Cinco Elementos. Quinientos años después, a Sun Wukong se le ofrece la posibilidad de redimirse, acompañando al monje Sanzang en la búsqueda de los *sutras* que contienen las verdaderas enseñanzas de Buda.

La referencia a *Viaje al Oeste* es evidente en toda la primera serie, no solo en los bocetos iniciales creados por Toriyama,⁵ sino

también a través de los ambientes, los vestuarios y los paisajes. Además de a Sun Wukong, durante su viaje Sanzang recluta como discípulos al demonio cerdo Zhu Bajie y al demonio fluvial Bonzo Sha, personajes que encuentran sus equivalentes en el cerdo cambiaformas Oolong⁶ y en el bandido adolescente Yamcha. En este marco, la infantil y egoísta Bulma ocupa el lugar del monje, asumiendo el papel de profetisa de un mundo atrapado en el torbellino de una «gran aceleración»⁷ tecnológica pero aún permeable a la magia, encarnada en las Dragon Ball. En esta primera parte del manga, Goku parece formar parte de ese trasfondo mágico que da vida a la historia: un niño salvaje dotado de una fuerza inmensa y de un cuerpo prácticamente invulnerable, hasta el punto de que ni siquiera las armas de fuego son capaces de herirlo.

La relación dialéctica entre técnica y magia refleja la situación no solo de China sino también de Japón, dos países en equilibrio entre rígidas tradiciones milenarias y un auge tecno-industrial que amenaza con hacer desaparecer lo antiguo entre los engranajes de lo moderno. Sin embargo, al ambientar *Dragon Ball* en una especie de China alternativa, Toriyama no pretende solo escenificar esa transición, sino también abrir el poder imaginativo que surge de la hibridación radical de estos dos mundos.

Los señores del mundo

«¡Un comandante debe ser guapo para tener éxito con las mujeres!»

Comandante Red al ayudante Black

El trabajo de *worldbuilding* realizado por el autor nos presenta un planeta más pequeño que la Tierra, habitado tanto por seres humanos como por animales antropomorfos. La mayor parte de la población vive en aldeas dispersas sobre lo que se presenta como una especie de Pangea rodeada de islas, islotes y atolones.⁸ Los grandes centros urbanos son pocos y las metrópolis, aún menos.

Estas últimas, en particular, se reducen a cuatro capitales regionales, denominadas según su orientación geográfica (Ciudad del Norte, Ciudad del Este, y así sucesivamente). Por las pocas escenas ambientadas en ciudades, se puede constatar que, aunque la moda —como en el caso de la ropa y los relojes de pulsera— se ha mantenido más o menos anclada en los años ochenta, no ocurre lo mismo con las tecnologías de transporte y los medios de comunicación. En las carreteras, los automóviles normales conviven con *hovercars*; junto a los teléfonos fijos y a los móviles se emplean ordenadores portátiles muy avanzados; los robots no son comunes, pero sabemos que diversas industrias y organizaciones los poseen —gracias también al trabajo de científicos e inventores como el Dr. Brief y el Dr. Gero—; e incluso el minúsculo atolón donde vive el Maestro Roshi está equipado con un televisor. En el campo y en las regiones salvajes, por el contrario, la gente vive en condiciones de atraso, practica la agricultura, la ganadería, la caza y la pesca de subsistencia, y no parece haberse beneficiado en absoluto del salto tecnológico que disfrutaban las metrópolis. Es en estos lugares remotos donde es posible encontrar otra serie de objetos, de signo opuesto a los anteriores: bolas de cristal, armas y artefactos mágicos, nubes conscientes, castillos encantados e ídolos tribales; pero también monstruos, brujas, dinosaurios, peces gigantes, espectros, demonios y diablos.

La segunda referencia, menos inmediata que la primera, está ligada a uno de los pilares del pensamiento occidental: la idea del «buen salvaje». Aparecida por primera vez en la novela de 1670 *La conquista de Granada por los españoles*, del poeta inglés John Dryden, esta expresión fue popularizada por el filósofo Jean-Jacques Rousseau en ensayos como *El contrato social* (1762) y *Discurso sobre el origen y los fundamentos de la desigualdad entre los hombres* (1755), así como en su tratado pedagógico *Emilio o de la educación* (1762). Para Rousseau —inspirado por las descripciones antropológicas de los hábitos y el estilo de vida de las poblaciones indígenas de África y América—, el buen salvaje no es más que un individuo nacido fuera de la civilización: un protosujeto que, al igual que un niño, no conoce el dinero, las relaciones de poder, las

injusticias del derecho, la propiedad privada y, en consecuencia, tampoco el egoísmo ni la opresión. En resumen, el buen salvaje sería la demostración de que todo ser humano nace libre, independiente, altruista y dotado de una afinidad espontánea hacia el mundo natural, que luego la sociedad corrompe.⁹

Desde cualquier punto de vista, Goku parece encajar a la perfección en dicho arquetipo, hasta el punto de carecer por completo de deseos, salvo el de enfrentarse a adversarios cada vez más fuertes.¹⁰ Como se sabrá más tarde gracias al relato del Maestro Roshi, Goku no siempre fue así, sino que se convirtió en lo que es únicamente tras la amnesia total que sufrió al caer por un barranco y golpearse la cabeza. Aquí, en realidad, Toriyama nos ofrece una perspectiva completamente opuesta a la de Rousseau: desde el momento en que fue encontrado por Son Gohan hasta el accidente en que se golpeó la cabeza, Goku era un niño violento, destructivo y malicioso; rasgos típicos de los Saiyan que fueron borrados por el azar, gracias a la caída que anuló la identidad de Goku. Solo a partir de ese momento la educación y las enseñanzas del abuelo Gohan pudieron abrirse camino en el niño. Sin embargo, sabemos por diversas entrevistas que Toriyama nunca planificó la trama de *Dragon Ball* a largo plazo, sino que se limitaba a improvisar semana tras semana.¹¹ Nada de todo esto existía en aquel momento.

Desde este punto de vista, cuando Bulma lo encuentra en el sendero de montaña, Goku representa una humanidad potencial y, sin embargo, universal, aún no corrompida por el pecado original de la civilización. Como el salvaje de Rousseau, Goku desconoce por completo conceptos como el dinero, el trabajo, el poder, la política y similares (hasta el punto de ser inmune al Resplandor del diablo, el rayo castiga-malvados del demonio Akkuman). Es esto, en el fondo, lo que distingue a Goku de todos los demás protagonistas *shonen*.

Por último, la esencia salvaje de Goku se manifestó y se amplificó no solo por el hecho de tener una cola, sino también, y sobre todo, por su transformación en Ozaru, que anulaba por completo su carácter y sus facultades mentales. Mucho antes de descubrir la

relación entre los enormes simios, la luna llena y los Saiyan, lo único que sabíamos era que Goku, en un instante determinado, podía transformarse naturalmente en un ser desconsiderado y letal. La frontera que separa ambas dimensiones es la misma que divide al buen salvaje de Rousseau del terremoto de Lisboa descrito por Voltaire en 1755:¹² por un lado, la naturaleza despojada de todos sus aspectos negativos; por el otro, el regreso catastrófico e inhumano de aquello que había sido reprimido.

Las dos primeras sagas del manga y del anime, la de Pilaf y la del Ejército Red Ribbon o Patrulla Roja, escenifican el conflicto entre estos dos elementos: por un lado, la superación de la dialéctica entre magia y tecnología en favor de una visión del mundo compleja, capaz de reunir e hibridar ambos principios; por otro, el reconocimiento de la irreducible naturaleza salvaje de Goku, mitigada únicamente por su ingreso en la sociedad humana, sancionado de manera definitiva en el momento en que Kami le corta la cola de forma permanente.

Desde un punto de vista narratológico, Pilaf y el Comandante Red son adversarios completamente equivalentes. Incluso sería más correcto decir que el segundo no es sino una intensificación del primero. Pilaf es muy rico y cuenta con una considerable cantidad de artilugios, así como con dos fieles ayudantes, la mercenaria Mai y el zorro ninja Shu; sin embargo, no es verdaderamente malvado ni posee las características más básicas para serlo. La Patrulla Roja, por su parte, es un imperio tecnoeconómico que se extiende tanto en el ámbito de la empresa privada como en el del crimen organizado; sus filas se asientan en una rígida jerarquía de tipo militar y están animadas por un espíritu capitalista, especista y colonial (no en vano el General Blue se inspira directamente en las tropas de asalto nazis y en el ideal ario), y es capaz de desplegar robots, androides y máquinas de guerra futuristas. En resumen, si Pilaf desea apoderarse del mundo gracias a las Dragon Ball, la Patrulla Roja ya controla la economía mundial en su totalidad; el Comandante Red, de hecho, desea las Bolas únicamente para ser más alto y así satisfacer su propia vanidad. En ambos casos, sin embargo, son el

poder y el dinero los que mueven a los personajes; lo único que cambia es hasta dónde están dispuestos a llegar para conseguirlos.

La moraleja de estas dos primeras macrosagas, que la magia y la tecnología no son tan diferentes entre sí, será todavía más evidente en la segunda serie. Lo único que importa es quién las controla y qué uso se hace de ellas.

El gran Rey Demonio

«¡Solo quiero ver vuestras caras humanas retorcidas por el miedo!»

Gran Rey Demonio Piccolo

Quinientos años antes de que la aventura de Goku comenzara, el Gran Rey Demonio Piccolo se abatió sobre el mundo como un cataclismo, destruyendo ciudades enteras y matando a miles de personas. Incapaz de derrotarlo en combate, el anciano Mutaito —campeón de artes marciales y maestro de Roshi y Shen— se vio obligado a recurrir a una técnica ancestral, el Mafuba, para sellarlo en un cocedor de arroz eléctrico, que luego arrojó al mar. Siglos después, quien libera a Piccolo de su exilio forzoso es el torpe Pilaf que, tras haber renunciado al dominio del mundo, decide ayudar al demonio a cambio de una modesta porción de su imperio. Una vez más, Pilaf demuestra ser demasiado ingenuo para asumir el papel de villano y, tras ser lanzado fuera de su propia aeronave, se da cuenta de que el verdadero objetivo de Piccolo no es gobernar el mundo, sino destruirlo. Como primera medida, para evitar ser sellado de nuevo con el Mafuba, el Rey Demonio ordena a Tambourine, uno de sus secuaces, que asesine a todos los finalistas del vigésimo segundo Torneo Tenkaichi de artes marciales. Entre ellos está Krilín.

Aunque a lo largo de la serie ya se habían presenciado otras muertes —como, por ejemplo, la del indígena Bora, padre de Upa—, la muerte de Krilín marca la entrada traumática en una nueva fase.^{[13](#)} Lo que hasta entonces era esencialmente una serie animada humorística para niños se tiñe de golpe con inéditas tonalidades

oscuras. Este cambio de registro se debe a la naturaleza del nuevo adversario al que Goku debe enfrentarse: el Gran Rey Demonio Piccolo escapa de las lógicas que dominaban los discursos de Pilaf y de la Patrulla Roja, y no está interesado en el dinero, el poder o la riqueza. El Rey Demonio no es otro sicario, criminal o industrial corrupto más, sino la encarnación de un deseo misantrópico de destrucción absoluta que trasciende la esfera de lo humano.

Su regreso coincide con el debut de Kami, el Dios Supremo de la Tierra. Tal como aprendemos del propio Kami, Piccolo nació precisamente del proceso de purificación de este último, quien, para poder convertirse en el guardián del planeta, se vio obligado a expulsar de su cuerpo cualquier residuo de maldad (un proceso similar al que más tarde hará que Majin Buu se divida en dos). Esto significa que, en origen, Kami y Piccolo eran un solo individuo con una personalidad contradictoria, capaz tanto de actos de altruismo desinteresado como de explosiones de maldad incontrolada.

El relato de Kami (literalmente «espíritu» o «dios») tiene una doble lectura. Por un lado, expresa a través de una formulación mítica una teodicea compleja, es decir, una justificación para la existencia del mal en el mundo: para que una entidad de puro bien pueda velar por la Tierra y preservar el orden de las cosas, es necesario que surja un mal igualmente puro en el extremo opuesto. Se trata, en el fondo, de un mito afín que está en la base del zoroastrismo, en el que Ahura Mazda, el Dios Supremo, se enfrenta al Señor de las Tinieblas Angra Mainyu (o Ahriman).¹⁴ Por otro lado, se orienta hacia una especie de advertencia ética: si existe el bien puro, entonces también debe existir el mal puro.

Ese dualismo —que desde hace miles de años atormenta a las religiones monoteístas y a la propia conciencia del ser humano— no es utilizado por el autor como un mero espejismo para distraer al espectador de un pésimo *character design*. Los únicos tres villanos canónicos que encarnan la esfera del mal puro son, de hecho, Piccolo y, de forma aún más intensa, el Majin Buu puro y el hechicero Moro. Todos los demás, si se observa con atención, están cooptados por deseos mundanos, normas culturales o codificaciones

biológicas profundamente arraigadas: los Saiyan (como demuestra el caso de Vegeta) pueden prescindir de ser estúpidos y brutales; Célula fue creado con el único propósito de convertirse en el más fuerte del mundo; Freezer es esclavo de su ansia de poder y de sus complejos de inferioridad; Zamas es un narcisista con tendencias psicópatas, y así sucesivamente. El mal puro, en definitiva, no es algo que se encuentre todos los días.

El *worldbuilding* de *Dragon Ball* trata el mal como una cuestión religiosa, ante la cual uno debería acercarse con cautela y con cierto respeto. Esto quizá se deba a los rasgos lúdicos e infantiles del estilo gráfico y narrativo de Toriyama, quien siempre evitó mantener durante demasiado tiempo atmósferas opresivas o excesivamente pesadas. Es precisamente esta mirada infantil y evasiva la que hace que el mal parezca más poderoso y majestuoso de lo que realmente es. La percepción de un niño interpreta la muerte de un inocente como algo que trasciende por completo su sistema de pensamiento: algo incomprensible e inasimilable que, por esa misma desmesura negativa, se proyecta en una esfera «paradivina» o «antidivina». En esencia, este es el proceso que transforma el mal en mal puro y, posteriormente, lo diviniza.

En este sentido, la inocencia y la casi animalidad de Goku están íntimamente ligadas al hecho de que sea un niño. Esto da lugar a una especie de juego de espejos infinito entre autor, protagonista y espectador, que podría explicar el repentino cambio de tono. De hecho, en el momento en que otro niño, Krilín, es asesinado por un esbirro de Piccolo, se produce un acontecimiento del que solo la mejor ficción es capaz: el espectador, a su vez un niño o un adolescente que se ha identificado con el protagonista a lo largo de la serie, se enfrenta cara a cara no solo con la muerte, sino con el pensamiento traumático de su propia muerte. Este aspecto se ve acentuado por el desarrollo del combate entre Goku y Piccolo: es la primera vez que Goku sufre heridas realmente graves y que incluso corre el riesgo de perder la vida. Dicho en palabras sencillas, protagonista, autor y espectador son arrastrados a la edad adulta por la figura del Gran Rey Demonio Piccolo.

Un acontecimiento tan intenso en el plano psíquico no puede sino ser reprimido y proyectado en forma neurótica hacia otro lugar. El resultado de este desplazamiento no es otro que Piccolo Jr., la reencarnación del Rey Demonio, convertido en uno de los personajes más queridos por los fans y por el propio autor, así como en uno de los más influyentes de la historia de los *battle shonen*. Desde el principio, no solo en virtud de su naturaleza derivada, sino también por sus actos de heroísmo (como salvar a un niño del derrumbe de una barandilla), Piccolo Jr. se presenta como la reaparición idealizada de un personaje maligno. El discurso de Toriyama, en este sentido, podría formularse más o menos así: «El Gran Rey Demonio Piccolo era, sin duda, malvado; de no haberlo sido, sería más o menos así»; un tipo de lógica que encontramos también en las palabras de hijos maltratados y de amantes traicionados. La aparición misma del Gran Rey Demonio Piccolo, por lo demás, representa una especie de agresión sadomasoquista del autor contra sí mismo y contra el público; un acto al que la mente infantil deberá encontrar remedio de algún modo.

Operar este tipo de inversión se convertirá, en resumen, en la principal función de Piccolo: es el namekiano quien cuida del niño, Gohan (a su vez una reaparición del pequeño Goku), quien lo protege e incluso se sacrifica por él. Una modalidad de compensación ejemplificada, en las películas, por la elección de hacer aparecer a Piccolo siempre en el último momento, en lo alto de una montaña o de un edificio, como si se tratara de una figura más-que-paterna, una figura divina capaz de resolver cualquier problema. No sorprende, por tanto, que entre Gohan y Piccolo se haya instaurado lo que los psicoanalistas denominan la «etapa del espejo»: es decir, el deseo inconsciente del niño de convertirse, de adulto, en alguien exactamente igual a su figura de apego.¹⁵

^{5.} Véase A. Toriyama, *Dragon Ball: A Visual History*, Viz, San Francisco-Los Ángeles, 2019.

- [6.](#) Es interesante ver que Oolong, en su primera y más malévola versión, va vestido con un uniforme militar verde y un sombrero adornado con una estrella roja, atributos típicos de los militantes del Partido Comunista Chino. Una provocación que más tarde se suaviza gracias a una combinación más sobria de camiseta sin mangas, pantalones y tirantes.
- [7.](#) Para una definición más precisa de esta expresión, véase J. R. McNeill y P. Engelke, *The Great Acceleration: An Environmental History of the Anthropocene since 1945*. Harvard University Press, 2016.
- [8.](#) Entre las islas cabe mencionar sin duda Gengoro, en la que se encuentra la Villa Pingüino, hogar de Arale y del Dr. Slump.
- [9.](#) Véase en particular J. J. Rousseau, *Discurso sobre el origen de los fundamentos de la desigualdad entre los hombres y otros escritos*, Tecnos, 2005.
- [10.](#) Por ejemplo, Goku nunca ha utilizado las Dragon Ball con fines personales, salvo para resucitar a las víctimas de sus antagonistas. Su único deseo que podría definirse como «egoísta» es el que expresa un instante antes de que Majin Buu sea destruido por la Genkidama: que el demonio pueda algún día reencarnarse en un individuo de corazón puro.
- [11.](#) En uno de los *omakes* o intermedios cómicos del capítulo 108 (volumen 9 de la edición japonesa) del manga *Dragon Ball*, Toriyama escribe: «Puede que yo sea el autor, pero no tengo ni idea de lo que sucederá la próxima semana. Y es gracias a esto que cada semana, al escribir la historia, quedo maravillado, porque sigo preguntándome cómo se desarrollarán las cosas a partir de ese punto». Una confesión reforzada por numerosas entrevistas publicadas por *Jump* a lo largo de los años.
- [12.](#) En el poema, Voltaire sostiene que el terremoto, que causó entre sesenta mil y noventa mil víctimas solo en Lisboa, demuestra en los hechos que la naturaleza no es buena, como suponían Leibniz y Rousseau. Se trata, en realidad, de uno de los ataques más violentos al optimismo moderno. Véase, también para consultar el poema, *Voltaire– Rousseau. En torno al mal y la desdicha*, Alianza Editorial, 1995.

- [13.](#) Un acontecimiento que se transformará en una especie de rito de paso, replicado a lo largo de la saga de Freezer, o en una extraña tradición señalada con ironía por los fans; quizás incluso sin que el propio Toriyama lo supiera, ya que, como es sabido, solía olvidar con frecuencia la trama de *Dragon Ball*.
- [14.](#) Un detalle que debió de llamar la atención de los dobladores del manga, ya que Kami aquí es presentado como el Supremo.
- [15.](#) A propósito de la fase del espejo, véase J. Lacan, «El estadio del espejo como formador de la función del yo», en *Escritos I*, Paidós, 2005. Para quien prefiera una referencia un poco más accesible, está D.W. Winnicott, *Realidad y juego*, Gedisa, Barcelona, 2009; en esta obra, Winnicott retoma la tesis lacaniana y la expone en términos más fácilmente comprensibles y más vinculados al discurso científico.

2

Llegan los Saiyan

En 1989, todo cambia. En el capítulo 196 asistimos a la conclusión del combate entre Goku y Piccolo Jr., que termina con una ajustada victoria por parte del primero. Como contraste a lo que ocurría antes, la diferencia entre las fuerzas de Goku y sus adversarios se ha reducido, los combates se han vuelto más complejos y los antagonistas más refinados en cuanto a técnicas, diseño y caracterización. Los tiempos en los que Goku era capaz de derrotar sin esfuerzo a hordas de enemigos han quedado atrás. El público objetivo del manga, que ha crecido con el paso de los años, se ha vuelto más adulto.

Sin embargo, este mismo capítulo está destinado no solo a transformar el futuro del manga, sino también a redefinir desde cero la historia de Goku. Introduce un tipo de adversario totalmente distinto a los anteriores: demonios, robots, *cyborgs* y artistas marciales ceden el paso a una nueva especie de alienígenas invasores: los Saiyan.

Con la llegada de Raditz, hermano biológico de Goku, a la Tierra, descubrimos los orígenes extraterrestres de este último: es la primera explicación real que Toriyama ofrece al lector sobre la misteriosa y extraordinaria fuerza de la que el protagonista parece estar dotado. Se trata de un momento esencial, ya que, si en toda la primera parte del manga Goku seguía estando fuertemente vinculado al poema épico del monito Sun Wukong y a sus atmósferas sobrenaturales, a partir de ahora toda la estructura de la obra dará un brusco giro en dirección a la ciencia ficción.

Como veremos también más adelante, la influencia de los cómics y las películas estadounidenses —en particular *Superman* y sus dos primeras adaptaciones cinematográficas en color, *Superman: la película* (1978) y *Superman II* (1980)— desempeñó un papel fundamental. Que Toriyama adoraba *Superman* no es ningún secreto (un ejemplo de ello es el disparatado superhéroe alienígena

Suppaman en *Arale*). En este caso, sin embargo, nos encontramos ante un verdadero plagio. Tal y como revelan el largometraje de 1990 *Dragon Ball Z: Bardock* —comercializado en castellano con el título de *El último combate*— y un breve flashback incluido en el manga durante el combate con Freezer, Goku llega a la Tierra dentro de una especie de incubadora denominada cápsula espacial (*Attack Ball*), una pequeña nave diseñada para mantener con vida al ocupante durante largos viajes interestelares. Es su padre, Bardock, quien lo introduce en la cápsula para que el recién nacido pueda sobrevivir a la destrucción del planeta Vegeta a manos de Freezer. Esta serie de acontecimientos constituye una referencia directa y descarada a la historia de los orígenes de Superman.

A su vez, el arco narrativo de los Saiyan sigue, a grandes rasgos, la trama de la segunda película de *Su-perman* (con guion de Mario Puzo y dirigida por Richard Lester). En la cinta, tres kryptonianos, encarcelados en la Zona Fantasma por Jor-El, el verdadero padre de Clark Kent, son liberados tras la explosión de una bomba de hidrógeno enviada al espacio por el propio Superman. Una vez en la Tierra, los tres exiliados de Krypton, llamados Zod, Ursa y Non, siembran el caos hasta el inevitable enfrentamiento con el héroe.

La irrupción de un pasado que el protagonista se ve de pronto obligado a afrontar y la aparición de una serie de enemigos que superan con creces su fuerza son los principios narrativos que guían ambas historias. Idéntico es también el número de adversarios (Zod, Non y Ursa, por un lado; Vegeta, Nappa y Raditz, por el otro), así como su origen alienígena, y llamativas las afinidades de carácter entre Zod y Vegeta y las semejanzas físicas entre Non y Nappa. La única diferencia está en el orden de llegada: mientras los tres kryptonianos llegan a la Tierra al mismo tiempo, Nappa y Vegeta son precedidos por Raditz, que se adelanta para localizar a su hermano perdido mientras los otros dos Saiyan se detienen a invadir y conquistar nuevos planetas a lo largo del trayecto.

Sin embargo, precisamente este «tributo» sin tapujos hizo posible que *Dragon Ball* se convirtiera en uno de los mangas más influyentes de la historia del cómic. Es raro, de hecho, que obras tan en deuda con iconos del patrimonio cultural colectivo consigan volverse a su

vez icónicas. Y más raro todavía que la saga de los Saiyan pasara a formar parte del imaginario pop hasta el punto de que llegara a influir en las posteriores adaptaciones de *Superman*, en particular en el *reboot El hombre de acero* (2013), donde la huella de *Dragon Ball* es indiscutible tanto en los combates como en los efectos gráficos. Son muchos, además, los usuarios que en foros y *boards* de todo tipo se preguntan quién es más fuerte: Goku o el Hombre de Acero, tanto en sus versiones canónicas como alternativas.

En este sentido, Raditz representa la vanguardia de algo destinado a superar las expectativas tanto de los personajes como de los lectores que habían seguido el manga desde el primer capítulo y habían animado a Goku siempre que se enfrentaba a adversarios cada vez más fuertes, pero no del todo invencibles. El Gran Rey Demonio Piccolo y su hijo Piccolo fueron derrotados por Goku utilizando únicamente su fuerza física: el primero atravesado por el Puño de la Tenacidad; el segundo noqueado con un simple cabezazo, después de haber masacrado al protagonista durante casi una hora. Ambos, en definitiva, podían ser vencidos recurriendo a la estrategia y a las habilidades corporales de guerreros que ya estaban presentes en la Tierra en aquel momento. Es importante señalar —como se reveló en un suplemento de *Weekly Jump* (número 31)— que, en la época del combate entre Goku y el Gran Rey Demonio Piccolo, Yajirobe (un personaje cómico introducido en el manga como compañero de Goku) era casi tres veces más fuerte que el antagonista, pese a ser incapaz de volar o de utilizar la energía espiritual; lo mismo se aplica a Mr. Popo, el plácido guardián del palacio de Kami.

Raditz es completamente distinto. Su fuerza supera con creces la de cualquier luchador presente en el momento de su llegada a la Tierra, por lo que Goku y Piccolo se ven obligados a aliarse en busca de una mínima oportunidad de sobrevivir al combate. Más tarde, con la llegada de Nappa y Vegeta, sabremos que Raditz es el más débil de todos los guerreros Saiyan que sobrevivieron a la destrucción del planeta Vegeta, pero en ese momento el hermano de Goku representa la mayor amenaza existencial para la especie humana que haya aparecido en el manga. Es el primer adversario que no

puede ser derrotado en un combate limpio. Para matar a Raditz, Goku se verá obligado a sujetar al Saiyan por la cola para dejarlo vulnerable, y acabará siendo alcanzado él mismo por la técnica especial más poderosa de Piccolo, el Makankosappo o Cañón de Luz Especial.

Como Toriyama no se ha cansado de subrayar a lo largo de toda la obra, la disposición de Goku a sacrificar su vida para proteger a los demás lo convierte no solo en el protagonista del manga, sino, sobre todo, en el defensor de la Tierra —y más tarde de todo el Universo 7—. De todos los demás personajes de *Dragon Ball*, muy pocos se han ofrecido, como Goku, a recibir un golpe letal con tal de defender a sus amigos, a la humanidad e incluso a los habitantes de otros planetas. Una ética universalista que (además de acercarlo aún más a Superman) le ha permitido forjar alianzas con diversas formas de vida, hasta llegar al propio creador del universo, el infantil Zeno, Rey del Todo.

Esta misma característica se fusiona y se confunde con otro rasgo fundamental de la personalidad de Goku: su inagotable deseo de enfrentarse a adversarios cada vez más poderosos, un impulso que en varias ocasiones lo ha llevado al borde de la muerte o a poner en riesgo el planeta. Con el paso del tiempo, además, su sangre Saiyan lo ha hecho sentirse cada vez más atraído por el peligro y ha instalado una duda en sus seguidores: ¿arriesga su vida para defender la Tierra o para comprobar hasta dónde es capaz de llevar su propia fuerza?

Esto, sin embargo, no invalida el marco ético del manga. Entre proteger el mundo y practicar lo que es, en todos los sentidos, una actividad deportiva, hay un abismo que ya había quedado superado en la primera serie, en la que un Goku niño utiliza su extraordinaria fuerza y su talento en las artes marciales para derrotar a un antiguo demonio encerrado en un cocedor de arroz eléctrico. El hecho de que el hábitat narratológico de *Dragon Ball* esté poblado por entidades capaces de arrasar planetas e incluso galaxias enteras con un solo dedo hace absolutamente necesarios despiadados mecanismos de selección y competición. Es la propia máquina narrativa la que descalifica a personajes queridos por el autor —

como Yamcha, Krilín, Ten Shin Han y, más adelante, Piccolo—, ejerciendo una presión selectiva a la que solo ciertas especies alienígenas, o mejor dicho, solo ciertos individuos muy concretos son capaces de adaptarse y sobrevivir. En la realidad de *Dragon Ball*, ser fuerte, o mejor aún, ser cada vez más fuerte (como veremos en el caso del Torneo del Poder), es un imperativo tanto biológico como moral.

Se trata de un mecanismo desencadenado por los propios protagonistas, que hace que los terrícolas del manga sufran un altísimo nivel de amenazas existenciales: con su extraordinario poder, Goku ha convertido la Tierra en un faro para posibles invasores y rivales de nivel cósmico (Beerus en *Super* no es más que el enésimo ejemplo). Es él mismo quien atrae adversarios cada vez más fuertes y cada vez más malvados. No importa que los guerreros sean capaces de ocultar su aura de combate: en el universo de *Dragon Ball*, la información parece circular con bastante rapidez, como demuestra el hecho de que Freezer ya conociera a Majin Buu.

En cierto modo, *Dragon Ball* anticipa de forma ingenua algunos de los temas y conceptos planteados por el autor chino Liu Cixin en su novela *El bosque oscuro*, cuyo título da nombre al principio original que expone en el libro: la «teoría del bosque oscuro».¹⁶ Según esta doctrina, sería imposible detectar signos de vida extraterrestre debido a la tendencia de todas las especies cultural y tecnológicamente avanzadas a ocultarse de potenciales invasores aún más desarrollados y peligrosos. Imaginemos que caminamos por un bosque: pronto nos daremos cuenta de que todos los animales permanecen escondidos, en silencio, intentando pasar desapercibidos. La misma regla se aplicaría a las diversas civilizaciones dispersas por el universo. De esta tendencia a la mimesis y al camuflaje se desprende un segundo postulado, según el cual cualquier especie, al detectar la existencia de otra, se vería inducida a eliminarla de forma preventiva para evitar ser sometida más adelante. En nuestro propio mundo podemos observar este tipo de comportamiento entre depredadores que ocupan el mismo nicho ecológico, como zorros y grandes rapaces o entre hienas y leones.

Esto significa también que no importa el grado de desarrollo tecnológico o militar que se haya alcanzado, ya que el universo es tan vasto que siempre puede albergar peligros aún mayores.

¿No es precisamente este el principio que condujo a los Saiyan a la destrucción, así como el tipo de guerrilla psicológica empleada por Freezer para mantener a raya a sus rivales?

En este sentido, aunque no son la única especie capaz de alcanzar niveles de poder cósmico, los Saiyan aparecen como una de las más aptas y, sobre todo, más adaptadas a este tipo de «hiperselección natural», ya que no necesitan inventar tecnologías ni técnicas mágicas para suplir las limitaciones materiales del cuerpo. Una preocupación que, en cambio, sí afecta a otras especies alienígenas presentes en la obra, como los namekianos, los tsufrianos, los ceresianos y, muy especialmente, los terrícolas.

No es casualidad que los Saiyan estén bastante atrasados desde el punto de vista tecnológico y cultural, aunque no se trate en absoluto de una especie joven: su mentalidad espartana es el producto de su extraordinario desarrollo físico, que les permite aplastar a la mayoría de los adversarios de forma directa. Por otra parte, en la cultura Saiyan se valora tanto la independencia individual y la evaluación del valor ajeno que los recién nacidos son criados en cápsulas de incubación, con el fin de liberar a las mujeres de la carga del embarazo y el parto y permitir a los hombres observar y medir objetivamente el crecimiento de los niños.

Aunque los orígenes del pueblo Saiyan se pierden en las profundidades del tiempo y ellos mismos nunca hayan desarrollado ninguna forma de historiografía, sabemos que la especie dio sus primeros pasos en el planeta Vegeta original o, tal vez, en el planeta de los tsufrianos, Plant. La versión más fiable de la historia cuenta que ambas especies convivían de forma pacífica, evolucionaban en paralelo y se adaptaban a los desafíos planteados por una gravedad diez veces superior a la de la Tierra y la presencia de nada menos que dos soles. De este modo, los Saiyan habrían desarrollado una fuerza física y una resistencia superiores a las de otras especies, mientras que los tsufrianos, aunque conservaron su baja estatura y

complexión delgada, habrían dado lugar a una sociedad altamente tecnológica, basada en la supremacía del intelecto.

No se sabe con certeza si los Saiyan exterminaron a los tsufrianos para apoderarse de su tecnología o por mera crueldad. Lo único que se sabe es que, a partir de cierto momento, de los tsufrianos nunca nada más se supo.

Monos de guerra

En esta primera parte de la segunda serie asistimos también al estreno en el campo de batalla de Gohan, el hijo de Goku y Chichi, que en aquel momento tiene solo cuatro años. Durante el combate entre Goku, Piccolo y Raditz, Gohan interviene para defender a su padre, demostrando poseer una fuerza latente inmensa (casi el doble de la de Raditz, según la misma medición anterior), aunque solo es capaz de liberarla durante brevísimos instantes. Aquí ya comienzan a vislumbrarse algunas de las características clave que llegarán a definir a los Saiyan: su enorme potencial físico y espiritual, en rápida y constante expansión, así como la influencia drástica de la ira sobre sus niveles de combate. Rasgos que, echando la vista atrás, también pueden reconocerse en el pequeño Goku, aunque en forma embrionaria.

Gohan representa un intento por parte de Toriyama de crear un sucesor y, sobre todo, un sustituto para Goku. Una posibilidad que más tarde quedaría descartada por razones de evidente naturaleza comercial, pero que lo llevó a profundizar todavía más en la biología y la psicología de los Saiyan y a precisar la superioridad combativa de los alienígenas de sangre pura sobre los híbridos. A corto plazo, no obstante, los híbridos Saiyan poseen un potencial mucho mayor que los Saiyan puros, ya que son capaces de desplegar un altísimo nivel de poder y una capacidad de aprendizaje extraordinariamente rápida (ninguno de los híbridos, por ejemplo, tiene dificultades para alcanzar el grado de Super Saiyan). Sin embargo, les falta la obsesión por el combate, la mentalidad egoísta, el temperamento

apasionado y la obstinación autodestructiva que permiten a los verdaderos Saiyan superar una y otra vez sus propios límites.

De hecho, híbridos como Goten, Trunks, Trunks del Futuro, Bra y el propio Gohan no tienen un especial interés en desarrollar su fuerza,¹⁷ por lo que permanecen en segundo plano la mayor parte del tiempo y solo recurren en caso de emergencia a su herencia Saiyan y, sobre todo, a técnicas mágicas como la Fusión o el Potencial Desbloqueado. Es significativo que ninguna de estas técnicas —en especial la Fusión— haya sido capaz de decidir un combate. Todo ello a pesar de que los resultados de las fusiones se cuentan entre los personajes más queridos por los fans. Es como si Toriyama quisiera decir que, a través de estos trucos, no se puede alcanzar la verdadera fuerza necesaria para superar los propios límites y que, en el mejor de los casos, solo se logra ganar tiempo antes de la inevitable derrota.

Lo que distingue a Gohan de los demás híbridos Saiyan, en realidad, es haber tenido un maestro excepcional. Tras la muerte de Goku en el combate contra Raditz, Piccolo, en lugar de eliminar al resto de adversarios y hacerse con el planeta entero, secuestra a Gohan y se lo lleva a las montañas con la intención de entrenarlo y prepararlo para la llegada de los otros Saiyan. Durante este periodo, el antiguo rival de Goku, eclipsado por la amenaza alienígena, acaba encariñándose del hijo del hombre contra quien había jurado venganza y aprende a admirar el espíritu puro e inocente del pequeño. Será con su sacrificio —reflejo, en gran medida, del de Goku frente a Raditz— cuando Piccolo, al defender a Gohan de un ataque de Nappa, pase a formar parte definitivamente del grupo de protagonistas, cerrando un ciclo de redención iniciado en su infancia y juventud.

La propensión de Piccolo a actuar de la forma más racional posible y su carácter reflexivo ejercerán una gran influencia sobre Gohan, que a lo largo de la serie desarrollará hacia el demonio namekiano un sentido de estima y afecto que llegarán a superar los que siente por su propio padre (por el que parece guardar, más bien, una mezcla extraña de respeto y temor reverencial). Durante toda la

segunda serie, y también más allá, es fácil notar cómo Gohan viste el mismo *Gi* (el traje de combate) de Piccolo, la misma capa, los mismos zapatos e incluso unos brazaletes que imitan las venas del namekiano. Del mismo modo, Gohan se esfuerza por diferenciarse de su padre llevando el pelo corto, adoptando un estilo de combate distinto, procurando en todo momento no parecer excesivo ni invasivo, dedicándose a la lectura y al estudio e incluso evitando recurrir a la transformación en Super Saiyan.

La decisión de hacer que el arco de redención de Piccolo pasara a través de Gohan y, en paralelo, que Gohan madurara lejos de su padre alteró por completo el curso de la historia. A partir de ese momento, ambos personajes (al menos hasta la saga de los androides y, más tarde, con el *upgrade* de *Super Hero*) estarán unidos por el hecho de ser, al mismo tiempo, un éxito narrativo total y una decepción absoluta como guerreros. Piccolo nunca sería el rival que Toriyama había concebido para Goku, y Gohan nunca llegaría a ser su sustituto. Esto, sin embargo, no invalida que ambos representen una especie de «antiparadigma» dentro de todo el manga: personajes metanarrativos que van a contracorriente del propio desarrollo de la historia, oponiéndose al narcisismo y egoísmo de los protagonistas, al principio de superación constante y al predominio de la fuerza sobre el espíritu y la inteligencia.

Ninguno de los dos busca la superioridad absoluta; en cambio, comparten un respeto auténtico por la vida —no contaminado por el ansia de poder de Goku ni por la arrogancia de Vegeta—, que los convierte en los más aptos para asumir el papel de defensores de la Tierra. Por otra parte (como el propio autor se ha visto obligado a reconocer en varias ocasiones), esta perspectiva no encaja con las estrictas leyes del ecosistema narrativo del manga. No es casualidad, al fin y al cabo, que Krilín dejara de ser relevante aproximadamente en el mismo momento en el que resucitó el Gran Rey Demonio Piccolo: o se elige seguir creciendo y hacerse cada vez más fuerte, sacrificando todo lo demás y convirtiéndose, poco a poco, en el ideal abstracto de lo que debería ser un combatiente; o se elige la vida, el trabajo, la familia y el crecimiento personal.

El tiempo y la sucesión de episodios fueron acumulando en un segundo plano a un buen número de personajes —incorporaciones más o menos recientes y antiguos villanos, algunos de ellos extraordinariamente poderosos— que nunca llegaron a ocupar un papel de verdaderos protagonistas junto a Goku y Vegeta. Sin embargo, resulta inevitable pensar que son precisamente estos los personajes favoritos de Toriyama: el Androide C17, que abandona la civilización para dedicarse a trabajar como guardabosques; Majin Buu, con su extravagante parque de atracciones; Krilín, que forma una familia con C18; la interminable cadena de fracasos de Yamcha (que comenzó con su derrota a manos de los Saibamen de Vegeta); la carrera de biólogo de Gohan y la vida de ermitaño de Piccolo. En muchos sentidos, la invasión de los Saiyan fue la causa de todo ello, ya que elevó hasta el extremo el límite de poder que los guerreros podían alcanzar.

De hecho, la llegada de los Saiyan introduce uno de los dispositivos más célebres de toda la saga, después del Radar del Dragón: el *Scouter*, un visor empleado por los alienígenas (y, como descubriremos más adelante, por todos los soldados de Freezer y el Rey Cold) para cuantificar la fuerza de sus oponentes. Es este dispositivo el que revela por primera vez al lector la diferencia de poder entre Raditz, Goku y Piccolo, así como sobre el repentino incremento de fuerza de Gohan.

El *Scouter* (inspirado en un aparato que lleva uno de los personajes del manga *Tetsujin 28-go*) es el objeto fetiche de toda una generación de aficionados al manga y al anime, así como el protagonista indiscutible de la icónica escena en la que Vegeta, al percibir el rápido incremento del aura de Goku, destruye el suyo mientras se lamenta de que se ha disparado a «más de ocho mil».¹⁸ Se trata del primer instrumento ficticio capaz de ofrecer al lector parámetros concretos para medir la fuerza de los personajes de un manga. Un invento destinado a condicionar la forma en que los fans se aproximan a cualquier *battle shonen* posterior, al inaugurar una auténtica obsesión por la calculabilidad —o incalculabilidad— de los niveles de poder¹⁹ y su comparación. No importa que, ya durante el

combate entre Goku y Nappa (y, en realidad, desde los repentinos incrementos de fuerza de Gohan), el *Scouter* se demostrara poco fiable e incapaz de medir la energía espiritual oculta; ni que, poco después, casi todos los personajes llegaran a percibir el aura de sus adversarios de forma no numérica.

A partir de este momento, *Dragon Ball* se convertirá principalmente en un «manga de números», hasta alcanzar en *Super* los actuales niveles de poder, que rondan los miles de billones y resultan prácticamente imposibles de cuantificar con certeza. Si bien en parte esta tendencia parece confirmar un escaso interés por la trama tanto por parte del autor como de los lectores (una acusación en cierto modo justificada), no deja de ser cierto que, en el contexto de la hiperselección natural del multiverso, la cuantificación constituye una de las formas más sencillas y eficaces de supervivencia, además de la más importante. Calcular la fuerza de un adversario representa, también para el lector, una manera de visualizar de forma concreta la enorme presión a la que los habitantes del multiverso están sometidos de forma continua: el paso de Goku de los doscientos ochenta de la época del Gran Rey Demonio Piccolo a los ocho mil del combate con Nappa, por ejemplo, no hace sino evidenciar cuán despiadada e inexorable es la metanarrativa del manga.

El Príncipe de los Saiyan

Tras ser atravesado y asesinado por el Makankosappo de Piccolo, Goku se encuentra en el Más Allá, donde Kami lo conduce ante el Gran Rey Enma, una de las máximas autoridades del mundo de los muertos. Allí recibe el permiso para recorrer la Vía de la Serpiente (un camino de un millón de kilómetros suspendido sobre todos los mundos espirituales) y llegar al planeta del Kaio del Norte, donde será entrenado por la divinidad en persona, ya que dentro de dos años deberá ser resucitado para enfrentarse a los Saiyan.

Desde varios puntos de vista, el entrenamiento del Rey Kaio recuerda al que recibió Goku de Mr. Popo, ya que se basa en una

serie de preceptos espirituales y ejercicios que evocan las actividades en apariencia inútiles y repetitivas de *Karate Kid* (1984). Sin embargo, hay dos diferencias esenciales. En primer lugar, mientras Mr. Popo enseña a Goku las bases del combate a alta velocidad que veremos a lo largo de todo el manga, Kaio lo obliga a introducir en sus entrenamientos un factor completamente inédito: la Gravedad Aumentada, que será utilizada en todo el manga tanto por Goku como por Vegeta, e incluso por Freezer, para incrementar su velocidad y fuerza física. Una especie de alegoría de la presión hiperselectiva a la que los personajes estarán sometidos de aquí en adelante.

En segundo lugar, Kaio transmite a Goku dos nuevas técnicas especiales e imbatibles en lo que se refiere a su poder destructivo: el Kaiōken, que permite a quien la utiliza multiplicar su fuerza hasta cien veces, con consecuencias sobre el cuerpo proporcionales a la intensidad de la ejecución; y la Genkidama, una técnica basada en la recolección de la energía espiritual de todos los seres vivos (incluidas plantas y animales) a los que se puede llegar con el pensamiento y la voz. Si el Kaiōken retoma una vez más la idea de presión, es decir, de una fuerza tan vasta que puede aplastar incluso el propio cuerpo, la Genkidama o Esfera de Energía —que será utilizada por primera vez durante la saga de los Saiyan contra Vegeta— es una técnica realmente extraña desde el punto de vista conceptual: la cantidad de energía que se puede acumular es proporcional a la pureza de corazón de quien la invoca, mientras que el daño infligido depende de cuán malvado es quien lo recibe. La Genkidama puede incluso transferirse a las manos o al cuerpo de otro individuo de corazón puro (como sucede con Krilín, que la recibe de Goku, o con Trunks del Futuro, que la canaliza en su espada para derrotar a Zamas). Esta técnica, que va mucho más allá del cuerpo individual —y que introduce elementos tomados de doctrinas budistas y animistas—, parece concebida para subrayar los límites físicos de Goku. La Genkidama privilegia el aspecto colectivo del enfrentamiento entre el bien y el mal y de la lucha universal por la supervivencia. Por esta razón, sigue siendo hoy en día la técnica con el potencial más vasto

que se pueda imaginar, pues hipotéticamente sería capaz de acumular todo el Ki (o energía vital) contenido en el universo entero.

Es fácil imaginar a Goku como un personaje bidimensional; al fin y al cabo, siempre lo hemos hecho. Sin embargo, la Genkidama (que Kaio enseñó única y exclusivamente a Goku y a nadie más) revela varios aspectos que hemos dado por sentados y a los que nunca hemos prestado demasiada atención: un individuo competitivo y obsesionado con el enfrentamiento individual como Goku se ha prestado, no obstante, en más de una ocasión a emplear una técnica que eclipsa el valor individual para derrotar amenazas existenciales de nivel galáctico (como Vegeta, Freezer y Majin Buu). Desde este punto de vista, Goku ha demostrado ser más versátil de lo que algunos fans podían esperarse; los mismos fans que incluso han llegado a secundar diversas teorías según las cuales Goku es el verdadero villano de *Dragon Ball*, ya que ha puesto en riesgo en varias ocasiones la seguridad de toda la galaxia solo para satisfacer su deseo de combatir. Aunque Gohan y Piccolo son candidatos mucho más adecuados para el papel de «defensores de la Tierra» —también por sus vínculos y afinidades con las divinidades del mundo—, Goku sigue siendo perfectamente capaz de dejar a un lado sus obsesiones personales en nombre de la seguridad de todo el universo.

No se puede decir lo mismo de Vegeta (como veremos en detalle en los capítulos dedicados a la saga de Célula y a *Super*). Con su carácter esquivo y su aparición casi siempre lateral —que mantiene hasta cuando utiliza técnicas especiales—, el Príncipe de los Saiyan representa una especie de «individuo absoluto», distante del resto del mundo y casi siempre centrado en perseguir sus propios objetivos personales. También él ha sufrido (y sigue sufriendo hoy en día) una caracterización en apariencia unidimensional, pero en realidad más ambigua de lo que podría pensarse. Desde su primer encuentro con Goku, Vegeta se muestra propenso a la ira y a la deslealtad, dominado por la envidia e incapaz de otorgarse a sí mismo una identidad fija y duradera, es decir, una no basada en lo que hagan o crean los demás. No es casualidad que la transformación definitiva de Vegeta haya sido denominada «Ultra

Ego» (el inverso del Ultra Instinto de Goku): un estado en el que, en lugar de limitarse a potenciarse, se sumerge en una especie de trance sadomasoquista potencialmente autodestructivo. Se trata de una de las más refinadas alegorías psicológicas que Toriyama propone para una técnica especial.

El Príncipe de los Saiyan es, sin duda, el personaje más importante jamás introducido en el manga, hasta el punto de que es imposible sobrevalorar su relevancia. Se puede decir que fue la aparición de Vegeta la que redefinió para siempre el carácter de Goku, desencadenando una furiosa carrera por alcanzar niveles de poder que aún no ha cruzado la línea de meta. Si Piccolo es el personaje más querido por Toriyama, además del coprotagonista elegido por el autor, Vegeta es el más amado por los fans y por los productores de *merchandising*, además de ser el verdadero rival de Goku y el coprotagonista de todos los arcos narrativos posteriores a su llegada a la Tierra. Esto, desde cierto punto de vista, es totalmente comprensible: la fuerza, la obstinación y el temperamento colérico de Vegeta lo convierten en uno de los personajes más icónicos de la historia del manga, así como en el arquetipo de una tipología muy concreta de personaje: la versión masculina de la *tsundere* (es decir, una chica altiva y antipática pero con un corazón de oro).

Se trata del segundo villano que se redime a lo largo de la misma serie. No estamos, sin embargo, ante dos casos idénticos. En la práctica, la conversión de Piccolo se completa con la llegada de Vegeta, mientras que la de este último necesitará toda la serie para concluirse por completo. Un periodo de tiempo un tanto excesivo como para no resultar sospechoso.

Vegeta puede considerarse un caso ejemplar de los mecanismos editoriales que llevan a un autor a alterar de forma significativa sus historias para mantenerse en la cresta de la ola. El amor incondicional de los fans y la progresiva conversión del personaje contrastan con el trasfondo que el propio Toriyama ofrece al lector. El *character design* y la historia de Vegeta lo presentan como un villano de bajo perfil. A lo largo de la serie lo vemos exterminar poblaciones alienígenas enteras y cometer actos de canibalismo con

criaturas antropomorfas. Más adelante, al enterarse de la muerte de Raditz, no muestra la menor señal de compasión; y cuando Nappa, su compañero de viaje y amigo de la infancia, es derrotado por Goku, Vegeta lo mata en un puro arrebató de ira. En Namek, tortura y masacra a la población local para que le revelen la ubicación de las Dragon Ball. Durante el combate con los andróides, siembra el pánico en las calles causando la muerte de un civil y, poco después, permite que Célula alcance su forma final por mera curiosidad. En la saga de Majin Buu, finalmente, Vegeta se deja corromper por el sello mágico de Babidi con el único objetivo de obtener la fuerza necesaria para eliminar a Majin Buu y derrotar a Goku. Son muchos los indicios que dejan entrever un guion completamente distinto, en el que Vegeta estaba destinado a morir definitivamente en Namek a manos de Freezer, sin ser jamás resucitado con las Dragon Ball; una posibilidad que se vislumbra en la irritación del propio Toriyama ante las cartas de fans que celebraban al Saiyan renegado.²⁰

En pocas palabras, Vegeta es un auténtico desastre, tanto desde el punto de vista ético como narrativo. Y, sin embargo, ha sido precisamente su comportamiento cruel, torpe, pasional e impulsivo lo que logró abrirse camino en los corazones de adolescentes de medio mundo: una clara demostración de hasta qué punto estamos dispuestos a suspender nuestros juicios éticos en nombre de la estética y de la identificación catártica. Los atributos conferidos al personaje (el «Príncipe de los Saiyan») y su trasfondo biográfico y cultural definen a Vegeta como un miembro de la élite de una sociedad basada en la violencia y en el darwinismo social, un aristócrata completamente carente de respeto por los más débiles y por la vida misma. Su carácter antisocial, así como su falta de empatía y de remordimientos, se subrayan en cada ocasión, transformando cualquier evento en el que podría mostrar aunque fuera un atisbo de moralidad o compasión en una nueva demostración de un utilitarismo sin escrúpulos. Escenas de este tipo abundan en la saga de Freezer y suelen ir acompañadas de arrebatos de ira aterradores.

Cada buena acción realizada por Vegeta nace del resentimiento y del desprecio que alberga hacia sí mismo, hasta el punto de que, en ciertos casos, lo vemos incluso llorar por no haber logrado los mismos resultados que Goku: un sentimiento que el Saiyan oculta bajo una capa de rencor e indiferencia. Estas tendencias maníaco-depresivas encajan perfectamente con las explosiones de ira y violencia a las que la serie ya nos tiene acostumbrados.

Vegeta está ahí para recordarnos cuánto nos fascinan el mal y la violencia, pero también para hacer que nos recreemos en la ilusión de que un individuo tan corrupto y tan condicionado por la sociedad a la que pertenece pueda, tarde o temprano, cambiar y pasarse al lado de los buenos. Y, sin embargo, la concordancia psicológica y de carácter que se irá creando entre Vegeta y Goku —su desbordada pasión por el riesgo y el combate, así como la indulgencia moral hacia sus adversarios— no hace sino reforzar, una y otra vez, el tema fundamental de la obra: la idea de que solo un ser desprovisto de ataduras físicas y morales puede defender el mundo de los peligros procedentes de las regiones más remotas y etéreas del multiverso.

Quizás este sea el punto pendiente más incómodo de todo el manga.

[16.](#) L. Cixin, *El bosque oscuro*, Nova, 2017.

[17.](#) A excepción de la recién llegada Pan, presentada en *Dragon Ball Super: Super Hero* (2023), la hija de Gohan y Videl, que comparte con su padre el entrenamiento con Piccolo.

[18.](#) «*Over nine thousand*» en el doblaje inglés de la serie.

[19.](#) Sobre esto, habría sido interesante recuperar el artículo de Alessandro Lolli «Il senso di *One-Punch Man* per lo shonen», publicado por *Prismo* en 2016, pero desgraciadamente la página web de la revista no está disponible.

[20.](#) Véase la siguiente entrevista realizada a Toriyama por la revista online *Kanzenshuu*, «Akira Toriyama Super Interview. 2nd Round, the Unpredictable Story»:

<https://www.kanzenshuu.com/translations/daizenshuu-2-akira-toriyama-super-interview/>

3

La leyenda del Super Saiyan

«Terminemos. Has utilizado todo tu poder y estás cansado, y tu fuerza ha comenzado a disminuir rápidamente. Creo que es inútil pelear. Estoy satisfecho.»

Goku SSJ a Freezer

Con la muerte de Piccolo durante el combate contra Nappa, también desaparece Kami, dado que el vínculo entre ambos es tan fuerte como el que existía entre este último y el Gran Rey Demonio Piccolo. Y, junto a ellos, desaparecen también las Dragon Ball. Las víctimas son innumerables: una multitud de civiles pierde la vida durante la invasión Saiyan; Yamcha, Chaoz y Ten Shin Han son eliminados en combate. Después de haberlo dado todo para rechazar a Vegeta, Goku cae en coma y no parece mostrar signos de mejoría. Por primera vez, la situación parece completamente irre recuperable.

Es aquí donde entra en juego Namek, planeta mencionado por los Saiyan y dotado de un juego de Dragon Ball idéntico al de la Tierra, pero aún más poderoso, ya que fue precisamente en estas antiguas esferas en las que el Dios de la Tierra Kami se inspiró para crear las terrestres. Como hemos visto, Namek es el lugar de origen de Kami y de su contraparte malvada, Piccolo. Al igual que Goku, Kami también llegó desde el espacio a bordo de una nave construida por su padre, Katatatsu, para escapar del cataclismo que provocó la casi completa extinción de los namekianos miles de años atrás. Gracias a esta nave, que la Capsule Corp. de Bulma descubre y logra poner de nuevo en funcionamiento, los héroes que sobrevivieron consiguen llegar al planeta tras aproximadamente un mes de viaje.

Desde el principio, Bulma, Gohan y Krilín se encuentran en medio de una invasión alienígena: los soldados de Freezer, un tirano espacial a medio camino entre un conquistador y un especulador inmobiliario, registran el planeta en busca de las Dragon Ball, con las

que Freezer desea obtener la inmortalidad. También Vegeta está allí, igualmente en busca de las Dragon Ball y de la inmortalidad que le permitiría librarse de su odiado amo, Freezer.

Tanto en la saga de los Saiyan como en la de Namek, los héroes más vulnerables ocupan la primera línea durante numerosos episodios, mientras que el protagonismo indiscutible de Goku se reserva para el combate final. La única gran novedad de la segunda respecto a la primera es la gran proliferación de adversarios, muchos de ellos bien caracterizados y visualmente atractivos. Toriyama introduce niveles de poder muy diferentes entre personajes y se esfuerza en diversificar las habilidades y la «especificidad de especie» de los distintos alienígenas. A pesar de la ausencia de cualquier tipo de taxonomía o clasificación, las numerosas especies alienígenas que aparecen en este arco argumental son uno de sus aspectos más interesantes y que más cautivan la imaginación de los lectores y espectadores.

Los acontecimientos que transcurren entre la llegada a Namek y el combate entre Goku y Freezer están plagados de experimentos y variaciones sobre el tema del «alienígena». Entre los secuaces de Freezer, caracterizados por una biología que va de lo antropomorfo a lo cinomorfo, de lo insectoide a lo reptiliano y así sucesivamente, destacan los oficiales: Kiwi, Dodoria y Zarbon. Este último, en particular, aunque a primera vista parece el más antropomorfo de los sirvientes de Freezer (e incluso el más atractivo estéticamente desde un punto de vista humano, hasta el punto de que la propia Bulma se siente fascinada por él), posee en realidad un aspecto radicalmente distinto cuando se transforma: el verdadero Zarbon es un monstruo con rasgos similares a los de un gran reptil o anfibio, dotado de una fuerza física sobrehumana y de una brutalidad desmesurada. Aquí Toriyama alcanza uno de sus mejores momentos en cuanto a *power scaling*, ofreciendo de manera constante nuevos giros argumentales que alteran y actualizan los niveles de fuerza de los personajes. Un crescendo que prepara al lector para el combate final, guiándolo a través de una sucesión de vuelcos y transformaciones posibles gracias a la naturaleza extraterrestre de los adversarios.

El mayor ejemplo de esta «diversidad» —tan adecuada para el ejército de un tirano intergaláctico— son las Fuerzas Especiales Ginyu, un equipo extravagante y el más poderoso entre las tropas de Freezer, con movimientos a medio camino entre las series de Saban y los *Super Sentai*. Esta disparatada fuerza especial evidencia la preferencia de Toriyama por la creación de personajes estrafalarios y al borde de lo ridículo antes que por situaciones o tramas más oscuras y adultas. Supone también una suerte de regreso a los orígenes. Incluso los poderes de los distintos miembros del equipo evocan los códigos de la primera parte del manga (en particular los de los capitanes de la Patrulla Roja), con múltiples guiños a los cómics estadounidenses, como la supervelocidad de Burter y la capacidad de detener el tiempo de Guldo. Es fácil advertir cómo, en la saga de Freezer, Toriyama consiguió condensar años de trabajo, alcanzando la plena madurez artística y fusionando el estilo *weird* que lo distingue como dibujante y autor con las exigencias cada vez más apremiantes del público y sus editores. Una muestra de esa *weirdness* es la técnica característica del Capitán Ginyu, capaz de intercambiar su cuerpo con el de su adversario. Debido a esta habilidad el mismo Ginyu quedará condenado a pasar veinte años en el cuerpo de una rana namekiana.

La intervención de las Fuerzas Especiales Ginyu obliga a Bulma, Gohan y Krilín a aliarse con Vegeta, quien a su vez necesita el Radar del Dragón para encontrar las bolas antes que Freezer. Esta es la primera situación en la que vemos al Saiyan interactuar de manera constructiva con los protagonistas, cooperando con ellos y ocupándose de la estrategia de combate. Sin embargo, los tres guerreros quedan rápidamente superados por la combinación de extraños poderes y fuerza bruta de los miembros Ginyu. Es en este momento cuando entra en escena Goku, quien, tras despertar del coma, se ha puesto en camino utilizando un modelo aún más avanzado de la nave del Kami de la Tierra, gracias al cual consigue aterrizar en Namek en solo seis días. A pesar de la victoria final del grupo, Goku casi muere a causa del intercambio de cuerpos del Capitán Ginyu, pero logra recuperarse gracias a una especie de incubadora de animación suspendida instalada en todas las naves de

combate de Freezer, un dispositivo capaz de curar en pocas horas cualquier tipo de herida no letal.

Mientras tanto, Bulma, Gohan, Krilín y Vegeta, ayudados por el anciano jefe de los namekianos y el pequeño Dende, consiguen reunir todas las Dragon Ball y convocan al dragón Polunga. En ese momento, Piccolo (que se encuentra en el planeta del Rey Kaio del Norte junto a Ten Shin Han, Chaoz y Yamcha para entrenar) se comunica telepáticamente con Gohan y le pide que formule los dos siguientes deseos: que lo devuelvan a la vida —lo que permitirá también el regreso de Kami y de las Dragon Ball terrestres— y que lo teletransporten a Namek. Tras cumplir con las peticiones de Piccolo, Vegeta obliga a Gohan a pedir al dragón que lo convierta en inmortal. Por suerte, Gohan no llega a formular el deseo porque Polunga desaparece. Como revela Dende, el anciano jefe ha muerto de vejez, dejando inservibles las Dragon Ball.

A partir de aquí, los acontecimientos se precipitan rápidamente. Al presenciar la aparición del dragón en los cielos de Namek, Freezer comprende de inmediato lo que está sucediendo; furioso, se lanza al lugar de la invocación, obligando a Gohan, Krilín y Vegeta a enfrentarse cara a cara con él. Ni siquiera la intervención de Piccolo (que se había entrenado y fusionado por el camino con Nail, el guerrero namekiano más fuerte) resulta suficiente para detener al tirano intergaláctico. Es entonces cuando descubrimos que Freezer puede cambiar de forma: primero lo hace para acabar con Piccolo en pocos minutos y, después, para derrotar también a Vegeta gracias a una segunda transformación.

Finalmente, por puro entretenimiento, Freezer alcanza su forma final, cuya aparición coincide con el regreso de Goku a escena.

El Emperador del Espacio

«Hay tres cosas que me niego a tolerar: cobardía, malos cortes de pelo e insurrección militar.»

Freezer a Vegeta

Si preguntarais a cualquier fan cuál es el villano más fuerte, el más atractivo a nivel estético, el mejor caracterizado y el más detestable de toda la serie, casi todos coincidirían en su respuesta: Freezer. No es casualidad que, entre todos, fuera precisamente el déspota intergaláctico el elegido para ser recuperado —y mejorado gracias a una serie de *power ups* o Potenciales Desbloqueados— en la nueva saga de *Dragon Ball Super*.

Si la llegada de los Saiyan a la Tierra sirvió como trampolín hacia nuevos horizontes cósmicos, el enfrentamiento entre Goku y Freezer puede identificarse como el nudo fundamental de toda la trama. Es el propio tirano espacial quien empuja a Goku más allá de todos los límites, desencadenando su transformación en Super Saiyan (SSJ). Además, Freezer es también el primero en llevar los niveles de poder muy por encima de la barrera del millón, lo que conduce a la definitiva obsolescencia de todos los personajes de origen terrestre (con la excepción de los híbridos Saiyan).

Aunque es una mezcla estético-conceptual entre Lex Luthor y Darkseid, Freezer ha conseguido emanciparse de la tradición de los villanos más clásicos, ofreciendo un prototipo futurista de capitalista intergaláctico con tintes de monarca absoluto. Si los enemigos anteriores eran casi todos unos parias o marginados, Freezer representa en todos los sentidos la apoteosis del *statu quo*: un poder tan etéreo como concreto, que existe incluso aunque buena parte del universo no sea consciente de ello. Desde este punto de vista estamos muy lejos de Célula, que es el producto definitivo del tecnocapitalismo, así como de Majin Buu, que a lo sumo podría representar la pulsión atávica hacia la asimilación y el devoramiento. Freezer es el tipo ideal del capitalista, en contraposición a un protagonista (o mejor dicho, a toda una especie, los Saiyan) absolutamente incapaz de concebir el concepto de moneda.

Aunque no es el primer adversario en sacar partido de algún tipo de metamorfosis, Freezer es sin duda el primero en emplear una serie de transformaciones para aumentar de forma exponencial su poder. Esta estrategia, con los años, se convertirá en un auténtico lugar común de la serie (y casi siempre serán tres los estadios por los que se transitará). La progresión de las transformaciones de

Freezer resulta bastante interesante, tanto desde un punto de vista teórico como iconográfico. A lo largo de la batalla, el lector o el espectador descubre que la primera forma de Freezer no es más que un recipiente destinado a contener su verdadera fuerza y no cumple ninguna otra función (aunque, en realidad, el tirano no logra ocultar su nivel de poder). La segunda, como reveló el propio Toriyama, está concebida para recordar a un *Oni* (un demonio japonés) y destaca por su corpulencia y fuerza física. La tercera —también según admite el autor, aunque resulte bastante evidente— está inspirada en el xenomorfo de la película *Alien* y, gracias a su forma afilada y aerodinámica, es varias veces más rápida que la anterior. Cada una fue concebida por el autor para reunir y sintetizar aquellos aspectos que consideraba más aterradores de las distintas representaciones de demonios, monstruos y extraterrestres.²¹ Pero la última y verdadera forma de Freezer, la definitiva, escapa por completo del paradigma del ser sobrenatural, se distancia del monstruo alienígena para entrar de lleno en la esfera de los arquetipos colectivos.

La forma final de Freezer no constituye solo un tropo típico de los *battle shonen*, sino una modalidad específica de construir villanos que es común a una, dos, e incluso quizá tres generaciones. La idea acertada de Toriyama —que en aquella época estaba cansado de los malos con demasiado músculo— consistió en proponer al público un adversario extremadamente poderoso y malévolo, cuya verdadera fuerza se ocultaba tras un físico esbelto y rasgos efébicos, unos modales aristocráticos y una postura marcadamente introvertida.

Hay dos momentos destacados no solo por su espectacularidad visual, sino también porque nos permiten conocer más a fondo al tirano intergaláctico. El primero coincide con la destrucción del núcleo de Namek, cuando Freezer utiliza su Death Ball para hacer volar por los aires a Goku junto con todo el planeta; en este caso, el movimiento torpe que adopta para lanzar su técnica final resulta especialmente apropiado, ya que evidencia hasta qué punto está dispuesto a dejar de lado las reglas de un combate limpio con tal de imponerse. El segundo tiene lugar cuando, tras alcanzar el 100 % de su poder (así como su forma más corpulenta y musculosa), Freezer

se lanza contra Goku Super Saiyan acosándolo con una serie de brutales ataques físicos: aquí, la violencia y la obstinación del personaje emergen más allá de sus modales pausados y de la calculada lentitud de movimientos que había mostrado desde los primeros minutos del combate.

Si la icónica postura de combate de Freezer —brazos abiertos a los lados, manos extendidas, el torso ligeramente inclinado hacia adelante— transmite seguridad en sí mismo y una actitud de apertura, casi como una invitación al adversario, su postura arqueada y tensa, junto con la mirada electrizada que adopta cuando se encuentra en apuros, así como su tendencia a destruir indiscriminadamente el entorno, revelan su carácter infantil, su inclinación a perder el control y su ansia de resolver cualquier conflicto de forma rápida.

Se trata, en resumen, de uno de esos pocos casos en los que el diseño de un personaje de manga encierra a la perfección su carácter, y viceversa. Resulta lógico pensar que haya sido por esa misma razón que Toriyama, Toyotarō y el equipo de Toei prefirieron no alterar el aspecto general de la futura y última transformación de Freezer, limitándose a modificar únicamente el color con la incorporación de una forma Golden y otra Black, que bien podrían interpretarse como un reflejo de las gradaciones cromáticas (y sobre todo de valor) de una tarjeta de crédito Visa.

Un pueblo pacífico

De los namekianos se ha hablado demasiado poco, al menos hasta la llegada de *Dragon Ball Super: Super Hero* y de Orange Piccolo. Descritos como un pueblo pacífico, dedicado a la agricultura y a las artes místicas, parecen inspirados por completo en el clásico mito del alienígena verde, viscoso y con antenas. Unos rasgos que Toriyama supo aprovechar de forma original: los namekianos también presentan características tanto de los moluscos como del mundo vegetal, lo que provoca una especie de desplazamiento semántico. Aunque cultivan frutas y hortalizas, no necesitan alimentarse con

comida sólida, ya que pueden sobrevivir y desarrollarse perfectamente a base de líquidos y luz solar. Además, su cuerpo es capaz de curarse y regenerarse en cuestión de segundos (como cuando Piccolo se regenera el brazo durante su combate con Goku), y pueden reproducirse por partenogénesis: expulsan uno o varios huevos por la boca, de los cuales nacerán individuos genéticamente muy similares al progenitor, en una suerte de transmigración del alma o reencarnación.

La extrema similitud que comparten todos los namekianos se debe quizás a ese parentesco común (que en algún momento, en los orígenes de la especie, debió de rozar la identidad absoluta), y tal vez sea también esa la razón por la que todos pueden comunicarse entre sí telepáticamente, sin importar la distancia que los separe. Esta cercanía psicofísica se manifiesta en la técnica mística más poderosa jamás desarrollada por su especie: la Douka, un procedimiento que permite a un namekiano donar de forma permanente e irreversible su propia energía a otro miembro de su raza.

La sociedad namekiana nunca ha sufrido grandes conmociones culturales: desde mucho antes de que la biosfera de Namek se volviera prácticamente inhabitable, la especie ya estaba dividida en tres castas: la de los civiles, la de los guerreros y la Familia del Dragón, clan poseedor de las artes mágicas y creador del primer y original conjunto de Dragon Ball, del cual forman parte tanto Kami como el Gran Anciano. Aun así, los namekianos que aparecen en la serie no tienen ocupaciones o roles claramente definidos. Esto se debe a que, tras la catástrofe ecológica que asoló el planeta, el aparato científico-tecnológico que había permitido construir una nave tan avanzada como la que trajo a la Tierra al hijo de Katattsu acabó desapareciendo por completo.

Y, sin embargo, aunque no se trate de un pueblo nacido para el combate, a lo largo de la serie no han faltado ejemplos de guerreros namekianos con habilidades y fuerza de pelea nada despreciables. Según el Gran Anciano, el hijo de Katattsu tenía un poder tal que le habría permitido aniquilar a cualquier Saiyan (salvo al Super Saiyan). La propia guardia personal del Anciano, Nail, alcanza un nivel de

combate de cuarenta y dos mil, mientras que el de Zarbon transformado ronda los treinta mil, y el de Vegeta antes de enfrentarse a Freezer apenas supera los treinta y cuatro mil.

El problema, sin embargo, es que ser «fuerte» no significa nada en el universo de *Dragon Ball*: para garantizar la supervivencia de individuos, comunidades y mundos, es necesario alcanzar un nivel de poder que va más allá de toda imaginación. De hecho, solo en contadísimas ocasiones —más únicas que raras— los namekianos han logrado superar el límite marcado por el Super Saiyan. Uno de esos casos es la reunificación de Piccolo y Kami, que devolvió la vida al hijo original de Katatsumi; pero también, y sobre todo, el desbloqueo de su verdadero poder latente, que culmina en la transformación en Orange Piccolo. Tampoco se quedan atrás los namekianos del Universo 6 que aparecen en *Dragon Ball Super*, quienes decidieron fusionarse todos con Saonel, su guerrero más poderoso, para participar en el torneo que decidiría qué universos serían destruidos por la divinidad suprema Zeno; un proceso que, pese a todo, dio como resultado un combatiente inferior incluso a Gohan y Piccolo en su forma básica.

La saga de Freezer parece subrayar, en efecto, que sin la intervención de Goku y sus compañeros, Namek habría caído en manos de la familia real y sus habitantes habrían sido olvidados para siempre (salvo, quizás, por los Kaio, los dioses de la destrucción y los ángeles). Tal vez sea por eso que, a lo largo de todo el arco narrativo, los namekianos irradian constantemente una sensación de resignación, soledad y fatalismo, que no se ve alterada por su valentía ni por su respeto a las tradiciones, como si no fueran más que la alegoría de una civilización ya desaparecida.

Las increíbles habilidades naturales de los namekianos, en definitiva, demuestran que la evolución de órganos y facultades específicas no basta para hacer frente al conflicto universal que atraviesa todo el cosmos. Se trata de un paradigma que ya habíamos visto durante el combate entre Goku y Piccolo: la capacidad de este último de agrandar el cuerpo o alargar los brazos es tan efectiva como el truco de un prestidigitador, a todas luces

insuficiente para contrarrestar la fuerza bruta y la idiota determinación de los Saiyan.

Resulta irónico, en el fondo, que de una especie tan orientada al colectivismo y a la impersonalidad haya surgido uno de los guerreros más grandes de toda la serie: Piccolo. Una prueba más no solo del extremo individualismo que impregna *Dragon Ball*, sino también de esa idea inquietante según la cual, en última instancia, siempre estaremos solos frente a las amenazas que surgen desde lo más profundo del multiverso.

La rabia y la pureza

Hasta el enfrentamiento con las Fuerzas Especiales Ginyu, el estilo de combate de Goku se caracteriza por una gran movilidad, con un equilibrio intenso entre fuerza física, técnica y velocidad. A ello hay que sumar la inventiva y la creatividad que el Saiyan ha sido capaz de desplegar en sus combates contra Tao Pai Pai, el Gran Rey Demonio Piccolo, Piccolo, Nappa y Vegeta. Con el paso de los años, sin embargo, la agilidad y la astucia de Goku se han ido reduciendo progresivamente, dejando paso a una «perfección» del movimiento que roza lo coreográfico y, en ciertos casos, incluso lo monumental. Un recorrido que culmina en la modalidad del Ultra Instinto, basada por completo en una economía radical del movimiento.

La evolución del personaje ha ido siempre de la mano de su creciente poder, con un repertorio técnico realmente notable. Pocos otros luchadores pueden presumir de un número de técnicas comparable al de Goku: el Jan-ken (piedra, papel o tijera), la Kamehameha en sus distintas variantes, el Taiyōken (Golpe del Sol), la Mafuba, el Ryūken (Puño del Dragón), el Kienzan, el Kiai, el Kaio-ken, la Genkidama, el Teletransporte, el God Shot y muchas otras, algunas de las cuales aprendió de amigos, compañeros o rivales, como el Kienzan de Krilín o el Taiyōken de Ten Shin Han. Sin embargo, cada una de estas técnicas —sobre todo a causa del desmesurado *power scaling* del manga— acaba volviéndose rápidamente obsoleta o parcialmente ineficaz, transformándose en

un recurso útil para aplazar la resolución del combate. O bien, al contrario, se redefine como «técnica final definitiva», capaz por sí sola de poner fin a una pelea, como ha ocurrido en repetidas ocasiones con la Super Kamehameha y la esfera Genkidama.

Es precisamente este mecanismo narrativo el que ha convertido a *Dragon Ball* en una serie basada en la lógica de la transformación. Allí donde el villano de turno dispone de una gama de *power ups* en forma de metamorfosis, evoluciones o técnicas de potenciación (basta pensar, fuera del canon, en el Saiyan Turles), también el elenco de personajes principales es susceptible no solo de alcanzar nuevos niveles de poder o sufrir *retcons* llamativos, sino, sobre todo, de desbloquear transformaciones inéditas y a menudo completamente imprevisibles. Es el caso de Golden Freezer, Black Goku Rosé, Orange Piccolo, Beast Gohan y, en el caso de la serie no canónica *Dragon Ball GT*, del Super Saiyan de cuarto nivel y de Super C17. Todas ellas, soluciones de muy escasa justificación desde el punto de vista de la *lore*.

El Super Saiyan es el primer paso hacia este tipo de motor narrativo, y también el primer caso en el que el autor, de forma bastante descarada, propone al lector una interpretación colectiva según la cual no existiría nada que pudiera siquiera compararse con la transformación, fusión o forma definitiva alcanzada en un momento dado. Un mecanismo astuto, que habría permitido (y que, de hecho, ha permitido en más de una ocasión) cerrar el manga tras cualquier arco argumental, pero que también ha servido para sorprender y entusiasmar al lector durante décadas. Sin embargo, por esa misma razón *Dragon Ball* resulta redundante, previsible e incluso banal, por más que no parezca haber cansado ni a los veteranos lectores ni a los espectadores más jóvenes. Tal vez porque uno nunca se cansa del todo de presenciar esta loca y paroxística escalada hacia el poder cósmico.

La génesis narrativa del Super Saiyan se encuentra en el mito de un guerrero Saiyan invencible, capaz de canalizar su rabia en un estado mental de pura calma y concentración. La personalidad del guerrero, además, se transforma junto con su aspecto, volviendo brutales y despiadados a los individuos benevolentes y acentuando

aún más la crueldad de aquellos que ya lo eran. Este es el Super Saiyan de primer nivel que aparece en el clímax de la batalla contra Freezer, justo después de que Krilín estalle por los aires a manos del tirano espacial. Como de costumbre, Toriyama combina con gran acierto el concepto, la estética y la animación, ralentizando los movimientos de Goku y otorgando un peso especial a cada una de sus acciones. Este *modus operandi* se extenderá a casi todos los Super Saiyan posteriores (con raras e interesantes excepciones), y sentará las bases de personajes cada vez más estáticos y con movimientos cada vez más depurados.

Aunque los Saiyan y sus transformaciones son los protagonistas indiscutibles de la serie, resulta interesante observar, una vez más, cómo el Super Saiyan —con su multitud de niveles y estados alternativos— representa una adaptación perfecta a la presión selectiva ejercida por el multiverso: un estado de conciencia superior desencadenado por la urgencia, la ira y la desesperación provocadas por acontecimientos catastróficos a escala cósmica. Se trata de una facultad concedida a una especie que, por su propia naturaleza, se siente atraída por el conflicto y posee, en general, niveles de combate notables, pero que, al mismo tiempo, solo cuenta con unos pocos individuos verdaderamente excepcionales.

Conviene recordar que, en la *lore* de *Dragon Ball* y en especial en este punto de la trama, se hace referencia con frecuencia a dos tipos de Saiyan: los buenos y los malvados. Los primeros estarían más próximos a Goku y Bardock que a Nappa y Raditz, y poseerían una naturaleza esencialmente benévola y altruista; los segundos, en cambio, no serían más que los antepasados del pueblo de invasores que acabaron colaborando con Freezer para no ser aniquilados. Esta distinción es clave para comprender la idea general que hay detrás del concepto de Super Saiyan. El matiz moral que introduce Toriyama esconde en realidad una fractura de tipo político: fueron precisamente los Saiyan «malvados» quienes iniciaron una guerra civil que llevó a la eliminación de la facción de Saiyan «buenos», opuesta a la invasión de los territorios Tsufuru.

El dominio de los Saiyan malvados condujo a una rígida división en castas, así como al ascenso de la aristocracia: una línea de

sangre formada por los distintos reyes Vegeta que se sucedieron a lo largo de los siglos. Esta división llevó a los Saiyan, ya de por sí poco interesados en el desarrollo espiritual, a considerar la posición social como sinónimo de fuerza, lo que los llevó a sobrestimar de forma supersticiosa el nivel de poder de los miembros de las castas superiores.²²

Esa brusca transición política tuvo consecuencias considerables. Antes de la guerra civil y de la toma del poder, los Saiyan —que compartían tanto los rasgos psicofísicos de sus congéneres actuales como una disposición pacífica hacia otras especies— no tenían dificultad en alcanzar el estado de Super Saiyan (un ejemplo de ello es Cabba, el Saiyan procedente del Universo 6). Por el contrario, los Saiyan malvados se dejaron arrastrar por la barbarie y por ese motivo se volvieron completamente incapaces de alcanzar dicha transformación. Ironías del destino: esa misma imposibilidad fue lo que provocó su casi total extinción a manos de su propio amo.²³

El ritual capaz de dar origen a un Super Saiyan God parece subrayar esta situación. La ceremonia, en sí misma, requiere que cinco Saiyan de corazón puro establezcan entre ellos un pacto destinado a conferir un poder divino a un sexto individuo. Y, sin embargo, no han sido muchos los guerreros que han alcanzado ese estado: el primero y único mencionado en la serie habría sido nombrado Super Saiyan God con el único propósito de poner fin a la guerra civil entre los Saiyan buenos y los Saiyan corruptos, aunque sin éxito. La solución al enigma es, en realidad, bastante sencilla. Como afirma el propio Vegeta durante la saga de Freezer, a los Saiyan no les importan demasiado los demás, ni siquiera los miembros de su propia especie; el egoísmo y el individualismo son los únicos rasgos que comparten todos los Saiyan —incluso Goku, como ya hemos visto—. La dificultad reside, por tanto, en encontrar a cinco Saiyan con un corazón puro... y luego lograr que acepten hacer a un sexto millones de veces más poderoso que ellos.

Por eso, en el momento mismo en que Goku alcanza una meta que resulta impensable para cualquier otro miembro de su especie, el mito irrumpe de pronto en un *continuum* histórico dominado por

los intereses económicos capitalistas y por la violencia colonialista. Desde esta perspectiva, resulta especialmente significativo que Freezer fuera el primer adversario en experimentar la ira del Super Saiyan, así como que Vegeta solo alcanzara ese estado después de comenzar a integrarse en la población terrestre. La leyenda del Super Saiyan, bien mirada, habla de una cultura ancestral atomizada por el egoísmo y el conflicto interno, que colapsó a causa de su propia arrogancia, pero que fue capaz de reencontrarse consigo misma y resurgir de sus cenizas gracias a una recuperación inconsciente de sus propias tradiciones, al encuentro, a la solidaridad, al intercambio e incluso a la hibridación con otras especies alienígenas.

- [21.](#) Véase «The Surprising True Story Behind Dragon Ball Z's Most Evil Villain», de Orestes Adam, *Collider*, 14 de octubre de 2023: <https://collider.com/dragon-ball-z-frieza-true-story/>
- [22.](#) Recuérdense que Nappa, descendiente de la casta nobiliaria del planeta Vegeta, tiene un nivel de poder de cuatro mil, mientras que Bardock, un simple soldado de infantería Saiyan, posee en el momento de su enfrentamiento con el ejército de Freezer un aura cercana a los diez mil.
- [23.](#) Solo Bardock, tras haber caído en un agujero de gusano al ser derrotado por Freezer y haber retrocedido cientos de años en el tiempo, logrará finalmente alcanzar el estado de Super Saiyan. Véase el episodio especial *Dragon Ball Z: El origen del mito* (1990).

4

Ser perfecto

«¿Quieres saber de qué me sirve un torneo de artes marciales? Eso es algo de lo que ni yo mismo estoy seguro.»

Célula a Trunks

Estamos en 1991, a comienzos de la segunda época dorada de los *shonen*. La saga de los androides se abre con una descarada celebración del poder de los Super Saiyan, con Trunks del Futuro haciendo pedazos en pocos segundos a Mecha Freezer y a su padre, el Rey Cold. Una apoteosis seguida de inmediato por la profecía de una nueva amenaza.

Esta vez será mejor seguir bien de cerca los acontecimientos, ya que, de todas las tramas ideadas por Toriyama, esta es una de las más complejas y desordenadas.

En el futuro del que proviene Trunks, Goku ha muerto a causa de una enfermedad cardíaca. Como consecuencia, con la aparición de dos *cyborgs* que han sembrado el caos por todo el mundo y exterminado a gran parte de la humanidad, solo Trunks y Bulma han logrado sobrevivir. Gohan, maestro de Trunks, fue el último en caer, sumiendo a los supervivientes en la desesperación. Por eso Trunks viajó al pasado con la máquina del tiempo construida por Bulma: para administrarle a Goku una medicina capaz de salvarlo y ayudar a los Guerreros Z a derrotar a los *cyborgs*.

Pero enseguida algunas diferencias en el desarrollo de los acontecimientos revelan que la línea temporal ha sido alterada por la interferencia de Trunks. Tres años después, los primeros *cyborgs* en hacer su aparición no son los que destruyeron el futuro, sino su creador, el Dr. Gero, convertido en el *cyborg* número C20, y su asistente, C19.

Llegados a este punto, un nuevo acontecimiento no previsto altera la cronología de Trunks, demostrando así que el pasado que

este último quería modificar está desviándose del futuro que él conoce. La capacidad de los *cyborgs* de absorber energía directamente del cuerpo humano acelera la aparición de la enfermedad de Goku, que se derrumba en pleno combate.

Justo cuando la situación parece fuera de control, Vegeta demuestra que también es capaz de transformarse en Super Saiyan y acaba con C19. Antes de que el Príncipe de los Saiyan lo alcance, el Dr. Gero huye y consigue regresar a su laboratorio secreto a tiempo para activar a sus dos *cyborgs* más poderosos. Se trata de una pareja de gemelos, C17 y C18, que, tras destruir el mando a distancia capaz de desactivarlos y eliminar a su creador, despiertan a un tercer *cyborg*, el pacífico C16. Son precisamente C17 y C18 quienes han devastado el futuro de Trunks, solo que en esta línea temporal parecen más decididos a rebelarse que a conquistar el mundo.

En este brevísimo lapso de tiempo suceden varias cosas que enrevesan la trama todavía más y confunden al espectador. En primer lugar, Krilín y Trunks del Futuro, que llegan primero al lugar junto con Vegeta, destruyen el laboratorio del Dr. Gero, eliminando el embrión que habría dado origen a Célula. Poco después, Piccolo, Ten Shin Han e incluso Vegeta y Trunks del Futuro son derrotados por C17 y C18, y los dos *cyborgs* —completamente invisibles a distancia, ya que no poseen aura— roban una furgoneta y huyen.

Es entonces cuando Kami advierte a Piccolo de que los habitantes de Ginger Town están desapareciendo uno a uno. Dado que ninguno de los guerreros parece capaz de detener la nueva amenaza, Kami acepta volver a fusionarse con Piccolo, reconstituyendo al individuo original que en su día fue hijo de Katatsumi. El nuevo Piccolo, potenciado, vuela a Ginger Town, donde se encuentra con Célula en su primera forma larvaria, ocupado en absorber la biomasa de los seres humanos con su aguijón. El propio Célula explica a Piccolo que también él es un *cyborg* creado por el Dr. Gero, llegado del futuro tras matar a una versión alternativa de Trunks del Futuro y apoderarse de la máquina del tiempo. En la línea temporal de la que procede Célula, Trunks consiguió desactivar a C17 y C18 utilizando el mando a distancia hallado en un presente alternativo, impidiéndole

así absorber a los dos *cyborgs* y alcanzar su forma perfecta. En apuros por los nuevos poderes de Piccolo, Célula logra huir gracias al uso de técnicas pertenecientes a varios guerreros de la Tierra, revelando así que es una mezcla genética de distintos individuos.

El tema de los viajes en el tiempo, inspirado (tanto como los propios *cyborgs*) en *Terminator*, el clásico de ciencia ficción estrenado en 1984, sufre aquí una interesante torsión. En el mundo de *Dragon Ball*, viajar en el tiempo no significa solo arriesgarse a alterar de forma involuntaria el futuro, sino también, y sobre todo, dar lugar a la aparición de una línea temporal paralela. Toriyama reelabora aquí de forma original una de las soluciones más extrañas que la física especulativa ideó para el dilema del viaje en el tiempo. También en este caso, la soledad de quien lucha por la supervivencia de su mundo excluye cualquier tipo de estratagema o escapatoria. Serán únicamente las habilidades y los conocimientos adquiridos a lo largo de sus viajes los que hagan a Trunks lo bastante fuerte como para destruir a los *cyborgs* que dominan su época.

Más en general, sin embargo, como muestra la síntesis de la trama, la saga de los *cyborgs* está impregnada de una atmósfera de inminencia y limitación que puede resumirse en el término «cronopresión»: ²⁴ la sensación de tener que actuar a toda costa antes de que ya no exista la posibilidad de hacerlo. El tiempo es aquello que Trunks creyó engañar pero que a su vez lo engañó a él; es lo que separa a Goku de la sentencia de una enfermedad desconocida; lo que obliga a Kami a tomar una decisión ética y renunciar para siempre a sí mismo; y lo que empuja a los combatientes, y al propio Célula, a alcanzar y superar cuanto antes sus propios límites.

Quizá por eso Toriyama creó la Sala del Espíritu y del Tiempo: un espacio vacío, en apariencia infinito, con una gravedad diez veces superior a la terrestre y en el que un año entero equivale a un solo día en el mundo exterior. Un limbo sin estímulos sensoriales ni distracciones, donde los Saiyan pueden encontrar refugio frente al rápido e inexorable colapso de la especie que amenaza el planeta.

Aumento de poder fantasmagórico

«Gohan, protege a los seres vivos y a las plantas de este mundo que tanto amé. Te lo encargo.»

C16a Gohan

En una isla cercana a la Kame House, Piccolo desafía a C17a campo abierto, poniéndolo en serios aprietos. Ninguno de los dos sabe que Célula los espía, esperando el momento justo para atacar y dejar fuera de combate al namekiano. Sin embargo, un instante antes de que el *biocyborg* consiga absorber a C17, el pacífico y silencioso C16 decide intervenir y acaba hecho pedazos por Célula, quien obtiene vía libre para alcanzar su segundo estadio evolutivo.

Esta es una de las mayores oportunidades perdidas por parte de Toei en lo que respecta al relanzamiento de Piccolo. La supremacía que le otorgó la fusión con Kami no dura más que un puñado de episodios, sin resultar, además, tan espectacular como para justificar su inclusión. Esto se debe a que toda la saga se centra en el nuevo Super Saiyan y en su superación, apoyándose en una dialéctica que analizaremos con más detalle más adelante.

En general, todo el reparto queda a merced de los *cyborgs* y de Célula, lo que evidencia por segunda vez en pocos años las consecuencias de la repentina ausencia de Goku de la escena. Es un fracaso que, desde el punto de vista narrativo, podría atribuirse a un *character design* cada vez más débil y cada vez más condicionado por las exigencias de los fans. Una dinámica en la que el papel del autor pasa a ser el de un *trickster* empeñado en aguar la fiesta a los lectores, acorralando tanto a los personajes secundarios (los preferidos de Toriyama) como a los principales (los favoritos del público).

Esta actitud se expresa mediante una serie de decisiones ejemplares. Para enfrentarse a los *cyborgs*, Vegeta y Trunks se entrenan en la Sala del Espíritu y del Tiempo. Durante el entrenamiento, ambos logran desarrollar dos nuevas formas del

primer estadio del Super Saiyan: la primera, dotada de una mayor fuerza física y explosiva (el Super Saiyan de segundo grado); la segunda, totalmente musculosa e hipertrofiada, que consiste en desbloquear el 100 % de la fuerza y la resistencia disponibles (el Super Saiyan de tercer grado). Ambos intervienen justo a tiempo para impedir que Célula absorba a C18, pero Vegeta, aún más arrogante gracias a su nueva fuerza, renuncia a matar al *cyborg* y le permite absorber a C18. Tanto él como Trunks acabarán barridos por la tercera y última metamorfosis del *biocyborg*, Célula Perfecto.

Mientras tanto, Goku y Gohan, que entraron en la Sala justo después de Vegeta y Trunks, continúan su entrenamiento para superar sus límites de Super Saiyan, hasta alcanzar el Super Saiyan de segundo nivel (el SSJ2), mucho menos vistoso que el de segundo y tercer grado. Un detalle que pone de relieve, de forma simple y clara, la nueva orientación narrativa de Toriyama: favorecer personajes cada vez menos musculosos y testosterónicos en favor del desarrollo de nuevas soluciones.

Desde cierto punto de vista, esta saga representa una autocrítica a la idea de superación continua que domina el manga, así como a la representación hipervirilizada que se dio al Super Saiyan en el combate contra Freezer. Los propios Super Saiyan de segundo y tercer grado, caracterizados por una lentitud y una torpeza tan realistas que ponen en duda todas las demás transformaciones hipermusculosas ideadas por Toriyama, parecen remitir a la transformación 100 % de Freezer, tanto desde un punto de vista estético como conceptual.

Toda la saga de los *cyborgs* no es más que una constante y despiadada prueba de fuerza. Tanto es así que, tras alcanzar su forma perfecta, Célula anuncia por televisión los Juegos de Célula: un Torneo de las Artes Marciales retransmitido a todo el mundo que se celebrará diez días después, en el que él será el único adversario. Manipulado por los genes Saiyan implantados en su cuerpo por Gero, el *biocyborg* no desea otra cosa que demostrar al mundo su supuesta invencibilidad.

En este contexto, no está claro cuál es exactamente el papel de C16, el silencioso gigante que acompaña a los otros dos *cyborgs* en

su descubrimiento del mundo. Aunque es un verdadero punto de referencia para los dos jóvenes, C16 es también un firme opositor al combate y la violencia. Con todo, hace su aparición en pleno desarrollo del arco narrativo más conflictivo de todos, erigiéndose como la única fuerza opuesta a los combates y rivalidades que atraviesan toda la saga.

Resultaría del todo superfluo identificar a C16 como la enésima víctima de la voluntad de poder de Célula. No es, desde luego, el *biocyborg* quien dio inicio a la secuencia de acontecimientos que arrasó con los personajes. Quizá sea precisamente el pacifismo radical de C16 la causa de su destrucción: una lectura cínica y, sin embargo, compatible con el ecosistema narrativo de la obra. Incluso podría interpretarse su sacrificio en un sentido literal: un volverse «sagrado» determinado por haber perdido la vida en un estado de pureza o inocencia. Sería difícil encontrar, dentro de la saga y de toda la obra, un personaje dotado de tanta empatía hacia quienes no son combatientes.

De hecho, junto al de la fuerza, en el centro de la trama está también el tema de la debilidad. Una vez más, los seres humanos se ven impotentes ante adversarios situados más allá de su comprensión, y Krilín, Yamcha e incluso Ten Shin Han quedan reducidos a personificaciones de los límites impuestos a nuestra especie. No obstante, es precisamente durante los Juegos de Célula cuando conocemos al mayor héroe de la humanidad: Mr. Satán, un luchador que acaba de convertirse en campeón del mundo de artes marciales y que ha decidido enfrentarse a Célula para aumentar su patrimonio y su visibilidad.

Satán es uno de los personajes más extraños jamás introducidos en la serie, y tiene un valor particularmente ambiguo con respecto al concepto general que domina el manga. Por un lado, encarna la impotencia de la humanidad, la incapacidad de comprender y enfrentarse a lo desconocido que llega desde el espacio profundo y otras dimensiones. En este sentido, Satán, con sus pretensiones, su estupidez y sus delirios de grandeza, ridiculiza a toda la especie humana, superada por alienígenas dotados de poderes semidivinos.

Por otro lado, hemos visto a Satán oponerse a adversarios que podrían haberlo matado con solo tocarlo, allí donde incluso Yamcha, Krilín y Ten Shin Han habrían perdido toda esperanza. En esta segunda faceta, Satán representa el espíritu inquebrantable del ser humano, el reverso de la moneda que hace que la ignorancia se transforme en valor. Una actitud completamente opuesta a la arrogancia y el egocentrismo de los Saiyan y, en particular, de Vegeta.

Este arco narrativo pesa como una losa sobre toda la serie, también porque da un primer y tímido paso hacia la redención del propio Vegeta, un personaje que Toriyama sigue presentando de forma extremadamente antipática (no en vano se trata del personaje más odiado por el autor). A estas alturas, sin embargo, Vegeta parece haberse vuelto casi independiente del autor, gracias a su integración en la Tierra (no olvidemos su relación con Bulma, con quien incluso tiene un hijo: el pequeño Trunks). No sorprende que la noticia sea recibida por todos los demás con terror y consternación: hasta hace poco, el Príncipe de los Saiyan había intentado activamente matar a los Guerreros Z, sin mostrar la menor piedad ni siquiera por Bulma. Y, aun así, algo empieza a cambiar justo cuando Vegeta parece haber alcanzado la cima de su detestabilidad.

La relación entre Vegeta y Trunks del Futuro es uno de los puntos más destacados de toda la saga, ya que el vínculo entre ambos parece casi más fuerte que el que une a Vegeta con el «verdadero» Trunks; un afecto arraigado en el extraordinario talento de combate del Trunks del Futuro (con el que el Trunks del presente no comparte nada más que el aspecto). La sensibilidad y el carácter afable de Trunks del Futuro obligan a Vegeta a replantearse todo su sistema de valores: ¿cómo puede un guerrero tan poderoso ser, al mismo tiempo, tan esclavo de los sentimientos? Este cortocircuito se activa cuando el padre se reconoce proyectado en el hijo, pero ese reflejo, a su vez, es capaz de reconfigurar a un nuevo Vegeta. El amor paterno y el respeto que siente hacia Trunks se convierten en el signo de su propia debilidad.

Será esta misma dialéctica, durante la saga de Majin Buu, la que conduzca a Vegeta a la autodestrucción.

El organismo definitivo

Conceptualmente inspirado en clásicos del cómic estadounidense como Ultrón y Brainiac, y con un diseño que recuerda a cucarachas, mosquitos y saltamontes, Célula no es solo el ser perfecto, sino también la perfecta alegoría de una mentalidad típica de los villanos y de los personajes secundarios de los *battle shonen*: un guerrero que se percibe invencible, que actúa como si lo fuera y que combate en función de esa imagen autopercebida.

Entre todos los villanos de *Dragon Ball*, Célula es con toda probabilidad el más manejable, hasta el punto de que casi da la impresión de que Goku se haya dejado derrotar únicamente para inducir a Gohan a tomar las riendas de la situación.

Para comprender la trayectoria de Célula es necesario partir de la idea de que se trata de un *patch-work* de las habilidades, poderes y rasgos psicológicos y comportamentales de otros personajes. La arrogancia de Célula Perfecto reproduce punto por punto la de Freezer y Vegeta, incluida la megalomanía y la tendencia a subestimar al adversario. En cambio, su gélida racionalidad, sus modales y su capacidad para mantener la calma incluso bajo presión son, en todo, los de Piccolo, mientras que el deseo irracional de medir su fuerza contra oponentes cada vez más poderosos es propio de Goku. Estos son, en el manga, los principales individuos que componen el patrimonio genético de Célula.

Sin embargo, lo que lo separa de los luchadores a partir de los cuales fue creado es que, con el paso de los años, cada uno de ellos se ha vuelto mucho más fuerte de lo que era en un principio. Desde un punto de vista filosófico, de hecho, lo que define a Célula es la incapacidad constitutiva de incrementar su fuerza más allá de los límites impuestos por su propio código genético. El propio Célula Max, construido por el Dr. Hedo —nieto del Dr. Gero— casi veinte años después, no es más que una especie de reedición del Célula original, carente de todos los recuerdos y capacidades de este último. En resumen, por irónico que parezca, la principal

característica del ser perfecto consistiría precisamente en no poder mejorar de ningún modo.

Otro aspecto sobre el que vale la pena detenerse es la radical falta de libre albedrío del *biocyborg*. Cuando Trunks le pregunta cuál es el verdadero propósito detrás de la idea de organizar un torneo, Célula responde que ni siquiera él lo sabe realmente. Esto significa que es su propia programación la que actúa y habla por él, siguiendo los dictados procedentes de rasgos psicológicos *hardwired* que dependen, en última instancia, de los genes de individuos ajenos a su propio cuerpo.

En calidad de *biocyborg* y a diferencia de C17 y C18 —que no pueden evitar ponerse a buscar a Goku—, Célula parece dominado por una «alteridad» que llega a abarcar criaturas alienígenas de las que ni siquiera ha oído hablar. El sadismo que Célula ha heredado de Freezer, por ejemplo, lo impulsa a escenificar (también en un sentido psicoanalítico) la destrucción de sus propios adversarios, mediante los Juegos de Célula y su retransmisión obligatoria a través de las principales cadenas de televisión, sin que ello esté justificado más allá de la mera esfera pulsional.

Esta es otra de las características del ser perfecto: la imposibilidad de comprender sus propias razones.

Se trata, en realidad, de atributos teológicos que distintas religiones monoteístas asignan al propio Dios: no poder ser más ni menos de lo que es; no poder actuar de forma distinta a como actúa; no tener «porqués» ni fines últimos.

Al mismo tiempo, estos aspectos limitan de forma radical la fuerza de Célula, convirtiéndolo, en teoría, en el adversario más débil al que jamás se han enfrentado los Guerreros Z. Si se acepta la idea de que el principio absoluto de la serie es la potenciación constante, se sigue de manera del todo lógica que Célula queda excluido de ese mismo principio. Su mera existencia viola la regla fundamental sobre la que se basa el ecosistema cósmico del multiverso.

Por otra parte, queda reafirmada la ley establecida por el propio autor según la cual cualquiera que posea potencial latente recibirá, tarde o temprano, un aumento de poder a su altura. Quien derrota a Célula, de hecho, es Gohan, el único combatiente que nunca había

participado activamente en un enfrentamiento. Es su propia capacidad de mejorar de forma instantánea y evidente la que convierte a Gohan en la némesis de Célula, así como en su doble asimétrico. Sin embargo, lo que realmente contrapone a Gohan frente a Célula —y también frente a los individuos a partir de los cuales este último fue creado— es su desprecio hacia el conflicto y el enfrentamiento físico.

Si Célula representa la espectacularización de la violencia, así como la presunción de salir indemne de cualquier combate,²⁵ Gohan encarna algo totalmente opuesto: la retirada, la renuncia y la necesidad. No por casualidad, la pasión de Gohan por la naturaleza (expresada, en su juventud, por su compasión hacia los animales²⁶ y, en la edad adulta, por su carrera como entomólogo) lo distancia de todos los demás personajes, excepto precisamente de C16.

Esto deja entrever que Gohan es el único personaje que puede permitirse desobedecer el principio de selección sin incurrir por ello en ningún castigo. ¿Por qué? Lo que define a Gohan no es ser un Saiyan, ni mucho menos su capacidad de transformarse en Super Saiyan de primer o segundo nivel, sino ser *Beast*: un término que designa la transformación específica que Gohan alcanza en el transcurso de sus dos combates contra Célula. Estar en *Beast mode* significa no cultivar ni planificar la propia fuerza, entrenarse sin un método y dejarse llevar por el instinto o por las emociones del momento.

Es este ímpetu salvaje e incontenible, que trasciende tanto el talento de Goku como la obstinación de Vegeta, lo que hace de Gohan el verdadero «ser perfecto», el único ente capaz de soportar la presión selectiva sin siquiera darse cuenta. A excepción, claro está, de Broly.

^{24.} Véase «Risk, time pressure, and selection effects», de Martin G. Kocher, David Schindler, Stefan T. Trautmann y Yilong Xu, *Experimental Economics*, Springer; Economic Science Association, vol. 22(1), pp. 216-246, marzo de 2019.

^{25.} En una palabra, *el poder*.

[26.](#) En cambio, en la primera serie, Goku nunca muestra una compasión especial hacia los animales no humanos.

5 Hipóstasis del caos

«No me digas que ese es el terrible Majin Buu.»

Vegeta

«Esta vez me has hecho enfadar de verdad.»

Majin Buu a Vegeta

El arco narrativo que cierra la segunda parte de *Dragon Ball* es uno de los más extraños y, en ciertos aspectos, remite al del Gran Rey Demonio Piccolo. La idea de que algo peligroso haya sido sellado por ser indestructible aparece tanto en la serie como en el imaginario fantástico y superheroico desde los años sesenta en adelante.²⁷ En este caso, el demonio exiliado no se limita a atravesar el velo e invadir otro plano de existencia, sino que trae consigo jirones de «otra dimensión». Majin Buu trastorna el mundo no tanto por su fuerza o por sus técnicas de combate, sino por el hecho de haber introducido —o mejor, reintroducido— la magia en él.

El término *majin* significa «persona mágica» y es, en cierto modo, equivalente a la palabra árabe *yinn*, una alusión que se hace evidente en el atuendo de aire arabesco de Buu. En la obra de Toriyama, el arquetipo de este personaje es el Genio de la Tetera, aparecido en el capítulo 219 de *Dr. Slump* (1985), mientras que los grandes gatos Nekomajin, protagonistas de la serie homónima de 1999, representan una versión enteramente benigna. Aunque el universo expandido de *Xenoverse* (franquicia vinculada a una serie de videojuegos y a un anime derivado) presenta a los *majin* como alienígenas o seres extradimensionales, la interpretación canónica sugiere que proceden del Mundo Demoníaco, el mismo del que provienen el mago Bibidi y su hijo Babidi, y del que Dabra es el rey.

Es interesante observar cómo Majin Buu sintetiza «en potencia» los rasgos principales de todos los villanos creados por Toriyama: puede ser arrogante como Vegeta, sádico como Freezer y calculador como Célula. El autor desarrolla este principio narrativo según una extraña ética de la maleabilidad. Como ya se demostró en *Dr. Slump* y a lo largo de la serie de videojuegos *Dragon Quest*, Toriyama es un auténtico amante de lo naíf y lo estafalario. Rasgos más que evidentes en el diseño de personaje de Buu, que no posee un carácter propiamente dicho, sino una potencialidad ilimitada, sustentada en la capacidad de moldear más o menos según su voluntad el cuerpo y la psique. Buu no es sino la totalidad abierta de todas sus experiencias, sumadas a los rasgos psicofísicos de todos los individuos que ha absorbido.

Desde cierto punto de vista, Majin Buu representa todo aquello que Célula no fue: un ser capaz de mejorarse a sí mismo de forma empírica, experimental, adaptativa y, sobre todo, radical. En el fondo, es una manera de relanzar y sublimar el tópico del ser perfecto, pero dándole una interpretación de signo totalmente opuesto.

La misma elasticidad física de Majin Buu es indicio de su flexibilidad en combate. En teoría, no hay límite a las transformaciones y adaptaciones a las que Buu puede someter su propio cuerpo, ni parece estar de ningún modo sujeto a una ética o a algún tipo de código. Lo que domina a Buu —y, sobre todo, al Majin Buu bondadoso y al Majin Buu puro— son los afectos. Todo el cuerpo de Buu está atravesado y alterado por las emociones primarias, que son las únicas que es capaz de experimentar. Un carácter caótico que alcanza su punto álgido en el momento mismo en que Super Buu queda «vaciado» y privado de todos sus atributos secundarios —es decir, de todos los núcleos generados por los individuos absorbidos a lo largo de millones de años—. Lo que queda es un vacío aterrador, un abismo impulsivo e impersonal, privado de todo aquello que hace de un cuerpo un Yo.

Con esta saga se confirma también la técnica de la «espiral adaptativa», según la cual, ante la aparición de un nuevo antagonista, los personajes deben plegarse a las mecánicas

generales que lo rigen. Si Freezer obligó a Goku a transformarse y Célula empujó a todos a alcanzar los límites extremos de su fuerza, Majin Buu obliga a los Guerreros Z a volverse igualmente maleables, a idear estratagemas, a dejarse gobernar por poderes malignos, a fusionarse y a combatir del modo más disparatado posible. No por casualidad, este arco narrativo presenta el mayor número de transformaciones y técnicas especiales inéditas, algunas de ellas absurdas e incluso «maximalistas» (como la Big Bang Kamehameha o el Super Ghost Kamikaze Attack).

Al mismo tiempo, Majin Buu representa el deseo de cerrar un ciclo narrativo bajo el signo de la simplicidad. Si ya el Super Saiyan 2 había demostrado ser casi del todo inútil para obtener una ventaja aplastante sobre el adversario, el Super Saiyan 3 se revela incluso contraproducente. De hecho, es el propio Kaio Shin quien, tras haber desbloqueado el potencial latente de Gohan, concluye que ya no hay ninguna necesidad de nuevas transformaciones ridículas.

A fin de cuentas, el Majin Buu puro (conocido también como Kid Buu) no es derrotado gracias a la enésima transformación «definitiva» de Goku, sino mediante una técnica más que clásica, la Genkidama, alegoría de un poder cósmico colectivo que en modo alguno puede ser obtenido ni dominado por un solo individuo.

Junsui: el Buu puro

«[Buu] Antes era más maduro, más equilibrado, por así decirlo; ahora ha regresado a su forma original. En cierto sentido, es mucho más peligroso.»

Kaio Shin del Este

El final de *Dragon Ball* ha traído consigo una serie de invenciones brillantes, pero, al mismo tiempo, no ha dejado de defraudar bastantes expectativas. En ciertos casos, el cierre de la historia ha llegado incluso a traicionar el espíritu con el que Toriyama había concebido a algunos personajes.

Por mucho que las últimas escenas del manga y de la serie de animación (en las que también aparecen Pan y Uub) resulten bastante ambiguas, apuntando tanto a una posible continuación como a un horizonte dejado a la imaginación del lector, es inevitable percibir una sensación de final inconcluso antes que de nostalgia. El último combate, que enfrenta a Goku y Vegeta con Buu, hace justicia únicamente a los dos personajes más queridos por los fans y deja en segundo plano al resto del reparto. Del inmenso potencial latente de Gohan no queda sino una breve escaramuza con Super Buu. Por no hablar de Piccolo, Krilín, Ten Shin Han, Yamcha e incluso c17 y c18.

En la batalla contra Majin Buu, la primacía Saiyan es más que evidente, empezando por la decisión de enfrentar a Vegeta y Goku en uno de los primeros momentos clave de todo el arco. Bajo el hechizo de Babidi, el personaje bautizado por los fans como Majin Vegeta sacrifica su propia voluntad con el único fin de obtener el plus de potencia que considera necesario para derrotar tanto a su eterno rival Goku como a Majin Buu. Con ello, Vegeta logra la hazaña de vencer a Goku en duelo, y luego explota mediante una técnica de sobrecarga a escasa distancia del demonio rosa para acabar con él. Lástima que no previera las facultades regenerativas de Buu, que sale completamente ileso del ataque suicida.

Así, el Príncipe de los Saiyan muere en vano y demuestra una vez más que no es capaz de renunciar a su irreductible egoísmo. Un problema menor en un universo donde la muerte nunca es definitiva. Con todo, es inevitable pensar que este enésimo cambio de rumbo ha tenido una función catártica para Vegeta. Con su último y trágico acto de *hibris*, el Príncipe de los Saiyan se ha purificado, en cierto modo, del último residuo de maldad que infestaba su corazón. El Vegeta que se enfrenta al Majin Buu puro en el planeta de los Kaioshin es un hombre dispuesto a darlo todo por la salvación del universo, incluso a sacrificar su «última vida» para proteger a los suyos.^{[28](#)}

Entre la derrota de los dos protagonistas y su revancha final, se despliega una serie de potenciaciones rocambolescas con un regusto

extraño. Buena parte del arco narrativo contrapone la habilidad de Majin Buu para absorber a sus rivales con la de los protagonistas para fusionarse entre sí.

La Danza Metamor, conocida también como «Fusión» (una técnica extraterrestre que Goku aprendió durante sus viajes espaciales, al igual que el Teletransporte), es una de las invenciones más estrafalarias de Toriyama y, a la vez, una de las más divertidas. Consiste en una danza cómica que permite a dos individuos fusionarse en uno solo durante media hora, multiplicando de forma exponencial su poder de combate. Sin embargo, si se falla en algún movimiento de la coreografía, por mínimo que sea —el más difícil es la coincidencia perfecta de los dedos índices de ambos—, la fusión se complica y da lugar a una versión obesa o, por el contrario, raquítica del guerrero híbrido. No solo se fusionan los cuerpos, sino también los rasgos mentales de los dos individuos. La primera fusión que aparece es la de Goten y Trunks: Gotenks, un mocoso insolente e hiperactivo, dotado de un poder colosal y con capacidad para transformarse en Super Saiyan 3, pero totalmente incapaz de rematar un combate.

La inmadurez y la insolencia de Goten y Trunks, multiplicadas al mismo ritmo que su fuerza, se convierten para Toriyama en una ocasión para parodiar las técnicas especiales que, hasta ahora, han funcionado como «motor estético» de la serie: el Cañón vengador, el Ataque kamikaze de los superfantasmas, la ráfaga de misiles «Muere, muere», el Dolor de cabeza lacerante, los Dónuts galácticos y el Asalto de voleibol Ultra-Buu-Buu. El repertorio de Gotenks no es más que un catálogo de movimientos especiales con nombres y ejecuciones absurdos, concebidos por la mente de un niño e ideales para los fans más hiperexcitables.

La segunda fusión de la saga puede considerarse el «sueño húmedo» de los espectadores: Vegetto, la fusión entre Goku y Vegeta.²⁹ Es difícil entender por qué el autor decidió introducir un segundo dispositivo de fusión: los pendientes Potara. Quizás el límite de media hora impuesto por la Danza Metamor habría hecho más complejo plantear un combate en pie de igualdad. O quizás el

objetivo fuera aterrorizar a los fans insinuando que Goku y Vegeta no volverían a aparecer por separado. También esto último podría ser una broma o una tomadura de pelo más: la enésima en una saga que no hace sino repetir viejos trucos narrativos y ridiculizar otros.

Analicemos la «traición» del autor hacia Gohan desde este punto de vista. El enésimo desbloqueo del potencial latente de Gohan no conduce sino a un combate de pocos minutos, al final del cual el Saiyan híbrido es absorbido por Buu, que alcanza así el culmen de su fuerza. Dejar ir de este modo a un personaje en el que se ha apostado tanto desde el principio equivale a renegar de diez años de escritura: una secreta admisión de cansancio y, además, una rendición total ante los fans. ¿Para qué seguir el mismo guion hasta el final, atribuyendo cada vez más fuerza y carácter a un personaje que, en el fondo, nadie querría ver en el papel de protagonista?

No cabe duda de que la batalla final funciona como una suerte de manifiesto póstumo de lo que Toriyama deseaba para la serie: dos guerreros que han llegado al final del viaje, adonde nadie más ha conseguido llegar, obligados a dejar a un lado su orgullo y sus objetivos personales. Goku y Vegeta, hombro con hombro. Ninguna transformación. Ninguna técnica secreta salvo la Genkidama. Una admisión implícita de los límites del individuo.

- [27.](#) Piénsese, por ejemplo, en el diablo Zom, adversario e involuntaria fuente de poder del Doctor Extraño, aparecido por primera vez en *Strange Tales*, número 156, en 1967.
- [28.](#) En el mundo de *Dragon Ball*, «morir» cuando ya se está muerto significa desvanecerse del horizonte de los acontecimientos y quedar condenado a la nada eterna.
- [29.](#) Es interesante que, en este caso, Toriyama haya preferido cederle las riendas a Vegeta. Es fácil darse cuenta de que Vegetto no es «Vegeku» ni «Gogeta» (la fusión Metamor de Goku y Vegeta), sino la unión de Vegeta y Kakarot, el verdadero nombre Saiyan de Goku. Un rasgo visible tanto en la estética de Vegetto como en su actitud arrogante y narcisista.

El triunfo del multiverso

Dragon Ball Super, nueva saga inaugurada en 2015, marca el inicio de la colaboración entre el ya veterano Toriyama y el joven Toyotarō —una suerte de superimitador capaz de «plagiar» casi por completo el estilo del autor—. Esta serie representa la digna continuación de un recorrido que se había cerrado hacia mediados de los años noventa de manera algo brusca y apresurada. Tras el parcial fracaso de *Dragon Ball GT*, una *space opera* de tonos exagerados que quedó fuera de canon, la reincorporación de Toriyama como guionista y asesor gráfico permitió expandir la serie más allá de los límites del universo, profundizando en el *worldbuilding* y proponiendo al lector nuevos mecanismos narrativos. El verdadero mérito de *Super* reside en haber sistematizado la deconstrucción de los estilemas ideados por el propio Toriyama, iniciada en la época de Célula.

Tomemos, por ejemplo, el Super Saiyan 4 que aparece en *Dragon Ball GT*. El diseño de esta transformación, al igual que su génesis, se escapa a toda lógica. No se explica por qué está cubierto de vello rojo, ni por qué el pelo se espesa de golpe, ni tampoco por qué sería el resultado de la «domesticación» de un Ozaru Super Saiyan. El cuarto estadio del Super Saiyan no es más que la apoteosis del *fandom*: un personaje creado con el único propósito de complacer los gustos de un público cada vez más ávido de estéticas viriles, extrañas y exageradas. Un paradigma en abierto contraste con la idea del último Toriyama de hacer que los aumentos de poder de los personajes sean cada vez menos musculosos y agresivos. Buen ejemplo de ello es el Super Saiyan God, que hace su aparición en los primeros episodios de *Super*: el Goku «divinizado» se asemeja mucho más al Goku que vemos al inicio de la segunda serie, el que se enfrentó a Piccolo durante el Torneo de las Artes Marciales, que al Super Saiyan que derrotó a Freezer en Namek. Los únicos rasgos distintivos del Super Saiyan God son el aura y el cabello rojo intenso (quizás un guiño irónico precisamente al Super Saiyan 4), sin

alteración alguna en el físico ni en el comportamiento de Goku. Es también una ocasión para recuperar el estilo de combate original del protagonista, dejando atrás la ceremoniosidad del Super Saiyan. Incluso el Super Saiyan God Super Saiyan, nombre extendido de Super Saiyan Blue, no introduce grandes cambios en el diseño de Goku: pese al colosal incremento de poder, pasa simplemente del rojo al azul.

Esta nueva dialéctica quedaría incompleta si no hubiera novedades significativas también en el terreno de los antagonistas. *Super* introduce nuevas tipologías de adversarios cósmicos, extradimensionales e hiperdimensionales. El primero en aparecer es Beerus, el Dios de la Destrucción del Universo 7, un gato sphynx antropomorfo que llega a la Tierra tras recibir de un pez mágico la profecía de la aparición de un guerrero tan poderoso como para rivalizar con los propios dioses. Beerus es uno de los antagonistas más originales y mejor contruidos de toda la serie: es tan fuerte que no puede compararse ni de lejos con Goku en Super Saiyan God, y su naturaleza frívola y su carácter imprevisible encajan a la perfección con su aspecto felino.

Lo aún más interesante, sin embargo, son los vínculos que Beerus mantiene con el concepto de «Gran Filtro»^{[30](#)} y con la imagen del «Bosque Oscuro» que hemos venido empleando para describir el universo de *Dragon Ball*. De hecho, los Dioses de la Destrucción fueron creados por Zeno (el Rey del Todo) con el único propósito de impedir la superpoblación de los distintos universos y el monopolio por parte de imperios galácticos. Además, estas divinidades «negativas» no siguen ninguna lógica particular: se limitan a destruir planetas según su arbitrio y sus gustos y, a menudo, por mera antipatía.

La idea lovecraftiana de que el universo sería un lugar hostil y peligroso, incubada desde la saga de los Saiyan, alcanza aquí su punto álgido. Con Beerus, Toriyama y Toyotarō han apostado por un endurecimiento radical de las escalas de grandeza, situando a los personajes ante una jerarquía que todo ser vivo, mortal o inmortal, está obligado a respetar. Una asimetría tal que deja a Goku y Vegeta

por completo a merced de los acontecimientos. La situación se vuelve aún más surrealista cuando se descubre que Whis, el mayordomo de Beerus, no es tan inofensivo como parece: es el ángel guardián encargado por Dios mismo de vigilar y contener al Dios de la Destrucción, y no existe nadie capaz de rivalizar con los ángeles, que representan el límite natural absoluto del escalado de poder. Esto es particularmente cierto en el caso del Gran Sacerdote, padre de todos los ángeles y asistente personal de Zeno.

Este marco sirve de trampolín para explorar nuevas estéticas y soluciones narrativas. Aunque Goku y Vegeta hayan alcanzado su última transformación, eso no significa que en todo el multiverso no existan decenas —o incluso centenares— de individuos igual de poderosos. Ese es el tema del segundo gran evento de *Su-per*, la saga del Universo 6, que sigue a la revelación, por parte de Whis y Beerus, de la existencia de otros once universos además de aquel en el que transcurre la serie. Aquí se enfrentan un pequeño equipo formado por Goku, Vegeta, Majin Buu, Piccolo y el inofensivo alienígena Monaka (incluido por Whis solo para hacer bulto), y una escuadra integrada por algunos de los mejores combatientes del Universo 6.

Este mismo tópico se retoma con el Torneo del Poder, una versión ampliada del Torneo de las Artes Marciales, convocado entre los universos 6 y 7, en el que se enfrentan ocho equipos formados por los diez mejores combatientes de cada universo —con la salvedad del primero, el quinto, el octavo y el duodécimo—. Este recurso narrativo permite que en los equipos haya también individuos malvados. Así nos enteramos de que Zeno ha decidido poner en marcha una suerte de reinicio cósmico, aniquilando todos los universos salvo uno: el vencedor del Torneo, que además obtendrá la posibilidad de formular un deseo. Por ello, reclutando a los Saiyan para su equipo y entrenándolos personalmente, Whis y Beerus esperan ganar el Torneo y garantizar así la supervivencia del Universo 7. No hace falta decir que el equipo vencedor —naturalmente, el de Goku— pedirá a Zeno reconstruir los universos destruidos tal y como eran antes del Torneo.

Más allá del implacable mecanismo de selección, la idea fundamental de Toriyama y Toyotarō consiste en un juego imaginativo con el que dar vida a guerreros alienígenas de fuerza inaudita, capaces de rivalizar con los Saiyan aun sin disponer de interminables series de transformaciones. Entre todos, brillan Hit, un asesino a sueldo procedente del Universo 6 (el universo gemelo del 7), y dos guerreros del Universo 11, Toppo y Jiren. Este último, en particular, demuestra una fuerza tal que logra superar tanto a Goku como a Vegeta, obligando al primero a desarrollar la habilidad clave de toda la segunda parte de *Super*: el Ultra Instinto.

El mismo esfuerzo imaginativo, sin embargo, vale para el equipo del Universo 7, compuesto por Goku, Vegeta, Gohan, Piccolo, Krilín, C17 y C18, el Maestro Roshi, Ten Shin Han y... Freezer. El regreso del tirano espacial tiene lugar justo después del combate entre Goku y Beerus, en su nueva forma Golden, capaz de rivalizar con el Super Saiyan God. Este acontecimiento convierte a Freezer en un personaje activo y recurrente, además de en uno de los protagonistas del Torneo del Poder, donde destaca por sus tácticas poco limpias y también por su genuino deseo de preservar el universo que tanto ansía conquistar. Sin duda, la reincorporación de un personaje tan querido y a la vez tan odiado por los fans, y tan ligado a los orígenes míticos de la serie, contribuyó a que *Super* resultara mucho más orgánica e interesante que *GT*. Por no mencionar que es el propio Goku quien elige a Freezer como miembro del equipo, admitiendo, por un lado, el respeto que sentía hacia las capacidades del villano, y por otro, que la lucha por la existencia (por decirlo con Mao) «no es una cena de gala».

Sin embargo, lo que hace de la primera parte de *Su-per* —hasta el final del Torneo del Poder— un enorme paso adelante respecto a la segunda parte es la visión de un renacimiento de la especie Saiyan como pueblo diaspórico, resurgido en forma de mosaico interespecífico y capaz de volver a las raíces de su propia tradición. Este proceso culmina en la disolución de los propios Saiyan, con el abandono del Super Saiyan y la introducción de las nuevas modalidades Ultra, concebidas para limitar el componente de especie

inherente a la transformación y subrayar aún más los rasgos individuales de cada personaje.

Esta nueva dirección emprendida por la serie no hace sino retomar el tema fundamental de todo *Dra– gon Ball*, perdido durante y después de la saga de Célula: la celebración del proceso por el cual el individuo se esfuerza por volverse absoluto, por sobrepasar todo límite —tanto interno como externo— y por encontrar la auténtica perfección en sí misma. He ahí el significado último del «Potencial Desbloqueado».³¹

Hacia el futuro, el fin de todo

Los demás arcos narrativos de *Super*, tanto el que precede al Torneo del Poder como los posteriores, se distinguen por la complejidad del entramado, lo que no había ocurrido en toda la serie si exceptuamos la saga de Célula. A diferencia de los antagonistas del pasado, personajes como Zamasu, Freezer, el nuevo Broly, Moro, Gas y Granolah poseen historias de trasfondo elaboradas y son capaces de poner en marcha acontecimientos complejos. Es más, puntualmente llegan a reforzar el reparto principal en calidad de aliados. Como vimos antes, tampoco se quedan atrás la recuperación y la actualización de personajes clásicos como el Maestro Roshi, C17, Gohan, Piccolo e incluso Bardock.

Pese a que las decisiones de ambos autores, muchas veces poco coherentes con el pasado y la lógica interna de *Dragon Ball*, dieron rienda suelta a la interpretación de los fans, es innegable que el objetivo de imaginar un universo expandido (algo parecido a los multiversos de Marvel y DC) ha tenido un notable impacto en el conjunto de la obra.

Si lo que se buscan son defectos, habrá que reconocer que en esta nueva etapa suceden demasiadas cosas en un lapso de tiempo demasiado breve. La obsesión de Toriyama por los viajes en el tiempo encontró desahogo en la nueva saga de Trunks del Futuro, jugando con el papel clave de los Kaio Shin y con el tema del doble. La afición por la magia y la alteración de la forma se expresó con

Moro, el Devorador de Planetas (brillante guiño a Galactus). Y la querencia por los antihéroes dio su mejor versión con Granolah, antagonista involuntario que sirve de telón de fondo al ascenso de Black Freezer.

Fijar un límite infranqueable en los ángeles, por otra parte, ha hecho mucho más difícil para los personajes obtener potenciaciones realmente significativas. La idea de poner freno a las transformaciones, ya madurada durante la saga de Majin Buu, se ha concretado en una serie de técnicas espirituales que permiten emplear la forma base de cada personaje en consonancia con sus tendencias individuales, entrelazando así el diseño de personaje y la jerarquía de fuerzas. Son ejemplo de ello el Ultra Instinto de Goku, el Ultra Ego de Vegeta, la forma Beast de Gohan, el Super Saiyan Legendario de Broly, Orange Piccolo y las variaciones de color de Freezer. Esto provoca que varios adversarios resulten, en todos los sentidos, invencibles, y que solo puedan ser derrotados mediante tácticas no convencionales (como ocurre con Moro y Gas) o mediante *deus ex machina* de los propios autores (como en el combate final con Zamasu). Todo ello sobre el telón de fondo de una intensificación descontrolada de los niveles de potencia, ya tan elevados que resultan incalculables.

Lo que nos reserve el futuro puede que no sea tanto, en el fondo. Como franquicia, *Dragon Ball* podría continuar otros cinco o incluso diez años, sobrevivir a la muerte de su propio autor y empeñarse en repetir hasta el infinito esquemas manidos. Como historia, sin embargo, quizá no logre resistir a las profundas modificaciones introducidas por Toriyama. ¿Durante cuánto tiempo más podrán idearse nuevos trucos capaces de llevar a los personajes al enésimo aumento de poder? ¿Y cuánto más podrán alterarse las dinámicas de los combates y los mecanismos de *worldbuilding* antes de que la obra se transforme en algo totalmente distinto de lo que fue en origen? Eso es, de hecho, lo que ya está ocurriendo, y lo que hace esperar que esta espléndida máquina productora de imaginarios se detenga antes de griparse del todo.

La verdadera novedad, sin embargo, es que la profecía que llevó a Beerus a la Tierra —la de la aparición de un guerrero capaz de

rivalizar con los propios dioses— ya no parece concernir solo a Goku. Han aparecido nuevos contendientes en el horizonte, cada uno animado por la lúcida conciencia de que no basta con ser fuerte para sobrevivir a la presión selectiva ejercida por un multiverso tan implacable como cruel. No el más fuerte del mundo, sino del universo entero.

[30.](#) La idea del Gran Filtro es la respuesta que el economista estadounidense Robin Hanson dio a la paradoja de Fermi, formulada así: «Si las civilizaciones desarrolladas pululan en el universo y nuestra galaxia, ¿dónde están?». En este sentido, el Gran Filtro representa un límite natural o artificial al desarrollo de las civilizaciones que haría que, al alcanzar cierto grado de evolución, cada especie inteligente del universo sea simplemente barrida por un mecanismo desconocido.

[31.](#) A este respecto, véase el largometraje *Dragon Ball Super: Super Hero* (2022).



