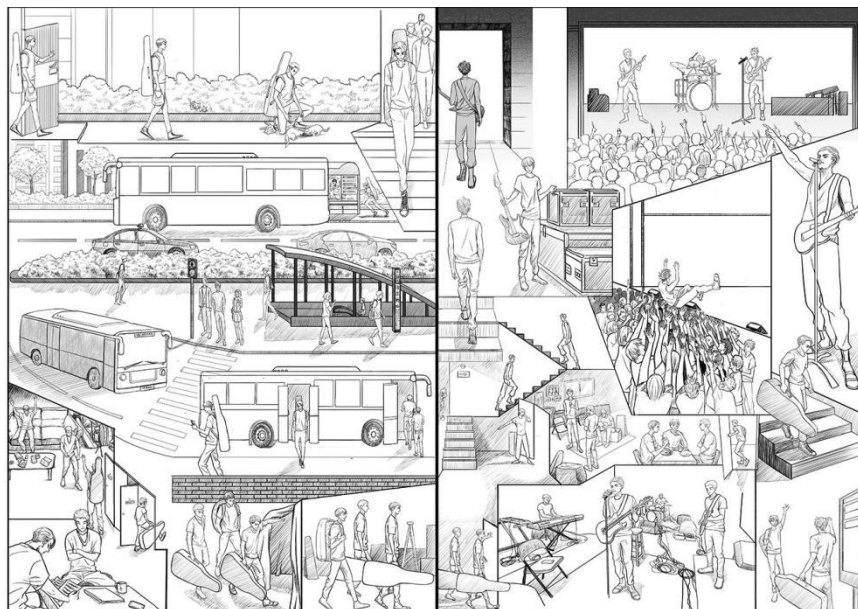




UNIVERSIDAD  
DE GRANADA



# TFM Trabajo Fin de Master

**Título:**  
**CÓMIC CONTEMPORÁNEO BASADO EN LOS  
DIBUJOS DE LA CHINA CLÁSICA.**

**Autor/a:** Qianyi Cui  
**Tutor/a:** Sergio García Sánchez

**Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:**  
Cómic  
Departamento de Dibujo

**Convocatoria:** septiembre  
**Año:** 2019

# **TFM** Trabajo Fin de Master

**Título:**  
**CÓMIC CONTEMPORÁNEO BASADO EN LOS DIBUJOS  
DE LA CHINA CLÁSICA.**

**Autor/a:** Qianyi Cui  
**Tutor/a:** Sergio García Sánchez

**Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:**  
Cómic  
Departamento de Dibujo

**Convocatoria:** septiembre  
**Año:** 2019

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

D. Qianyi Cui

con D.N.I. nº E27711901, alumna del Master Universitario en Dibujo en el curso académico 2018-2019, por el presente escrito asumo la autoría del Trabajo Fin de Master titulado Cómic contemporáneo basado en los dibujos de la china clásica.

presentado para su defensa en la convocatoria de Septiembre, entendido como un trabajo de elaboración propia habiendo citado todas las fuentes utilizadas para su realización.

Y para que conste, firmo la presente Declaración en Granada, a 4 de septiembre de 2019.

Fdo. 

## ÍNDICE

Resumen.....	1
Abstract.....	2
Capítulo 1 Introducción.....	3
1.1 La importancia de la investigación.....	3
1.2 Definición de cómics modernos.....	3
Capítulo 2 Justificación y objetivos.....	5
2.1 ¿Se pueden usar los elementos clásicos todo el tiempo?.....	5
2.2 La escala de la innovación para los elementos clásicos.....	7
2.3 La popularidad y comerciabilidad de los cómics.....	7
Capítulo 3 Metodología.....	9
Capítulo 4 Investigación.....	10
4.1 El desarrollo de los cómics chinos.....	10
4.2 Análisis de las obras representativas de cómics de diferentes épocas en China.....	11
4.3 Tendencia de desarrollo del cómic chino.....	30
4.4 Estudio comparativo de cómics clásicos chinos y los cómics contemporáneos.....	36
Capítulo 5 Cómic diseño y práctica.....	40
5.1 Ideas y efectos de diseño.....	40
Capítulo 6 Conclusión.....	46
Bibliografía.....	49
Apéndice.....	51

## **Resumen**

El cómic, como una forma de arte más tradicional, con el progreso continuo de la sociedad, en Internet y los nuevos medios continúan desarrollándose rápidamente, se ha desarrollado con el tiempo. Los cómics en diferentes países tienen diferentes historias y características, los cómics contemporáneos son características más pluralistas e inclusivas.

Esta tesis toma la comics chinos como objeto de análisis, ha hecho la elaboración de la definición de comics contemporáneos, ha explorado el proceso de desarrollo de la comics chinos, toma el análisis y el contraste. La comics clásicos chinos y la cómics contemporáneos como la clave, entienden la demanda de los contemporáneos y mercado del cómic chino, predice el desarrollo futuro del cómics chinos. Después de eso, a través del estudio de la teoría anterior, creó mis propias obras de cómics.

Palabras clave: cómics chinos, contemporáneo, clásicos, tendencias de desarrollo.

## **Abstract**

Comic, as a more traditional art form, with the continuous progress of society, on the Internet and new media continue to develop rapidly, it has developed over time. Comics in different countries have different stories and characteristics, contemporary comics are more pluralistic and inclusive features.

This thesis takes the Chinese comics as an object of analysis, has developed the definition of contemporary comics, has explored the development process of the Chinese comics, takes the analysis and the contrast. Chinese classical comics and contemporary comics as the key, understand the demand of the contemporary and Chinese comic market, predicts the future development of Chinese comics. After that, through the study of the previous theory, I created my own comic works.

Key words: Chinese comics, contemporary, classic, development trends.

# Capítulo 1

## Introducción

### 1.1 La importancia de la investigación.

Como una de las principales ideologías, los cómics sobrevivirán durante mucho tiempo. El Cómico tiene una larga historia y ha ido evolucionando en si mismo tanto en forma como contenido, los cuales han ido cambiando conforme el paso del tiempo. Al igual que el arte se desarrolla constantemente, los cómics modernos avanzan gradualmente hacia el arte moderno, ya no se centran en la narrativa, sino que intentan expresar ideas a través de nuevas formas.

El punto de partida de los comics chinos, en comparación con otros países, no es temprano. Especialmente ahora, bajo la influencia de las caricaturas populares de varios países, la industria de dibujos animados de China enfrenta un grave problema. Cómo combinar la popularidad y la nacionalidad, y bajo la premisa de garantizar la comercialización y la popularidad, cómo transmitir los elementos y las tradiciones clásicas para crear más características locales de las obras de cómic. Como fanático de los cómics, y como miembro de los creadores de cómics, es solo a través del estudio de la historia y la situación actual de los cómics chinos que podemos encontrar maneras de resolver el problema y crear formas de cómics más diversificadas. Y así encontrar un espacio para el desarrollo de los cómics modernos.

### 1.2 Definición de cómics modernos

La historia del cómic sigue diferentes caminos en diferentes culturas. En China, hay varias definiciones de los comics.

Según la edición de 1999 de Cihai, El comic "es un tipo de dibujo con un carácter satírico y humorístico fuerte, el pintor se inspira en los acontecimientos políticos o en el fenómeno de la vida. A través de la exageración, la metáfora, el símbolo, la alegoría y otros medios, muestre humor, humor, imagen conmovedora, para satirizar la crítica o elogiar a algunas personas y cosas".<sup>1</sup>

Feng Zikai, conocido dibujante chino y fundador de los cómics modernos, definió los cómics como "un tipo de dibujo que presta atención al significado de los pinceladas".<sup>2</sup>

Una explicación más detallada y extensa son los cómics que revelan directamente la esencia y las características de las cosas de una manera simple. No está

---

<sup>1</sup> Shu Xincheng. CiHai. Shangai, Prensa del Diccionario de Shanghai, 1999.

<sup>2</sup> Feng Zikai. La representación de los cómics, Casa editorial de literatura y arte de Hunan, 1946.

limitado por condiciones como el tiempo y el espacio, se acostumbra a utilizar la exageración, la metáfora, el simbolismo y otras expresiones y formas. Sátira más fuerte, letra, desenfreno, entretenimiento, etc., y bueno para expresar los puntos de vista del autor sobre los sentimientos humanos, especialmente con ironía y humor.<sup>3</sup>

En palabras sencillas, el cómic es visto como un arte de pintura, a través del pensamiento y diseño del autor, en una forma simple de rendimiento. Su contenido es diverso, y diferentes creaciones del cómic tienen diferentes funciones, como narrativa, satírica, entretenida y estética.

Sin embargo, con el desarrollo de la ciencia y la tecnología, la aparición de nuevos medios de comunicación, los cómics modernos como resultado de los cambios en la lectura y la comunicación, los métodos creativos, el estilo creativo y los cómics tradicionales tienen una gran diferencia respecto a los cómics tradicionales. Los cómics tradicionales tratan de contar historias, el arte moderno trata de expresar ideas, el arte contemporáneo trata de pensar a través de diferentes medios, y también lo es el cómic moderno. Junto con el desarrollo del tiempo, la definición de cómics se enriquece constantemente, pero también trae más temas que vale la pena discutir.

---

<sup>3</sup> Enciclopedia China de Arte, Beijing, Editorial de la Enciclopedia de China



## Capítulo 2

### Justificación y objetivos

El propósito de este artículo es explorar los cómics clásicos chinos y los cómics modernos, sobre la base de los cómics clásicos chinos, y nuevamente crear cómics modernos en línea con la estética moderna. Aquí hay algunos pensamientos sobre el tema. En torno a estas cuestiones, tiene este artículo la Dirección General de Investigación.(Fig.1)

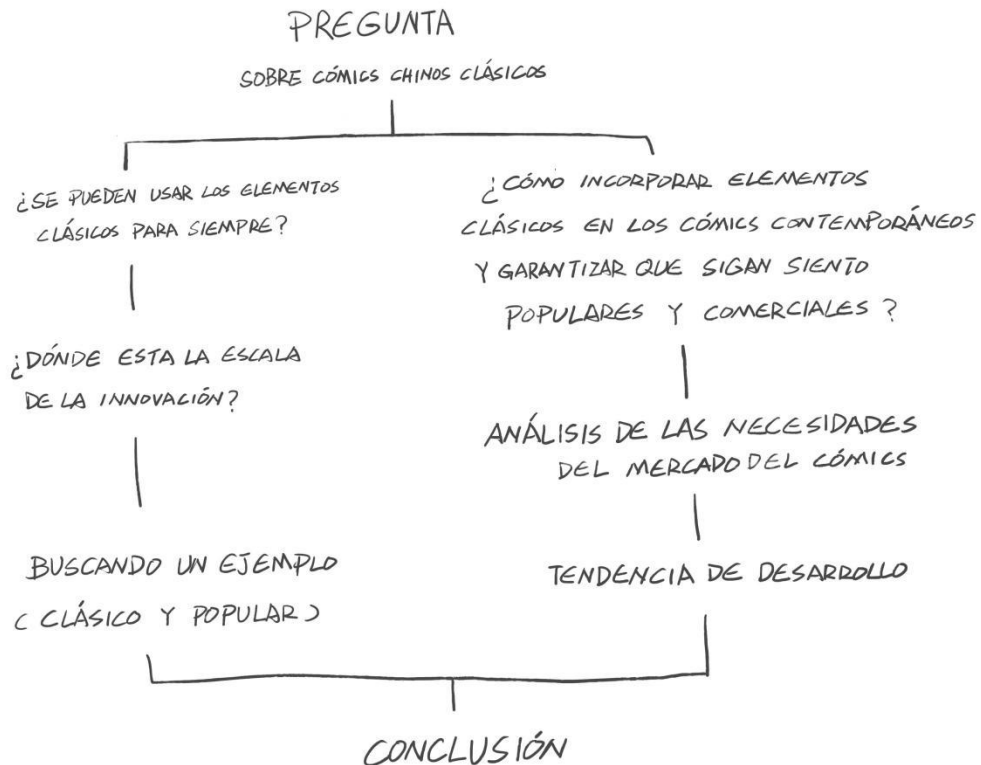


Fig.1. Esquema que Describe los problemas y caminos de pensamiento adoptados por el Instituto.

#### 2.1 ¿Se pueden usar los elementos clásicos todo el tiempo?

En el pasado, debido a las herramientas de creación limitada de los cómics chinos, era habitual el uso de lápices, bolígrafos, pinceles, etc. Pero ahora las herramientas de dibujo se han mejorado mucho, hay muchas herramientas profesionales de cómics, como el lápiz de dibujo, tinta especial, papel de puntos, tablero de dibujo utilizado en la computadora, etc. Como resultado del cambio de la herramienta de dibujo, el estilo de dibujo también se vuelve más diversificado. Algunos elementos chinos clásicos, como el uso de líneas y tinta en la pintura

china, solo se pueden mostrar con pinceles y tinta, mientras que en el cómic chino de hoy en día su uso es cada vez menos frecuente.

Los elementos clásicos chinos, además de la pintura con tinta, la caligrafía y otros más comunes, existen algunos patrones de símbolos clásicos, así como la cultura popular como la Ópera de Pekín(Fig.2), la sombra, etc., estos se utilizan aún más en las primeras obras cómicas, como The Monkey King(Fig.2).

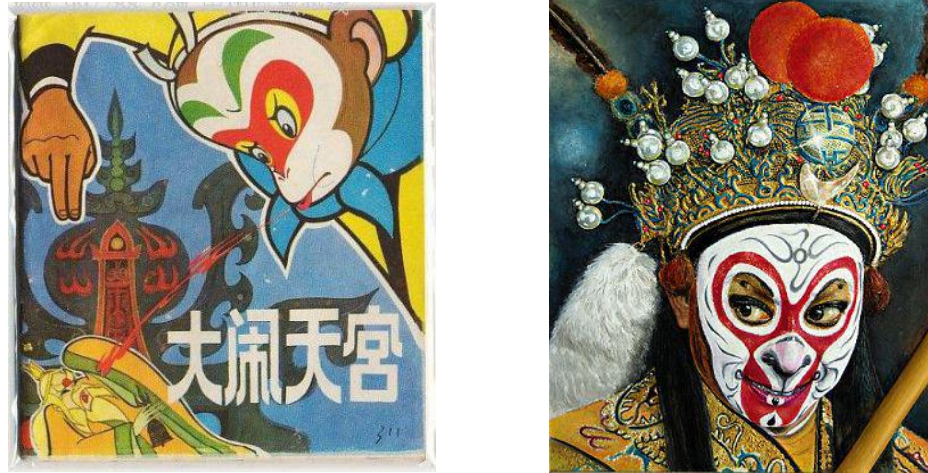


Fig.2. Cartel de animación de The Monkey King y Ópera China de Pekín.  
El diseño del protagonista es de la cara de la ópera de Pekín.

En los cómics chinos contemporáneos, la ausencia de elementos clásicos, ha traído algunos problemas que vale la pena pensar. ¿Se aplican los elementos clásicos en el popular estilo cómico de hoy? ¿Qué funciona y qué no? ¿Por qué estos elementos clásicos han sobrevivido hasta nuestros días?. Con estas preguntas en mente, los siguientes artículos se enfocarán en el análisis de obras de cómic a lo largo del tiempo.

## **2.2 La escala de la innovación para los elementos clásicos.**

Los elementos clásicos chinos, además de contener la cultura china, las costumbres populares, la forma de arte única. Tales como, caligrafía, pintura china, juego de sombras, máscara de drama y así sucesivamente. La caricatura clásica china, como forma de pintura artística, continúa las características de China. Por ejemplo, en la pintura china.

Cuando se trata de la innovación de los elementos clásicos, hay otro problema. ¿Dónde está la escala de la innovación? ¿Los elementos que son populares hoy en día seguirán siendo populares en el futuro? Es necesario hacer un análisis, si para continuar la tradición, para conservar la localización, y el uso excesivamente ciego de los elementos clásicos, puede ser difícil de aceptar para la audiencia. Si una obra pierde su audiencia, no puede ser llamada una buena obra.

## **2.3 La popularidad y comerciabilidad de los cómics.**

Los cómics no son solo arte. También son negocios.

La popularidad del estilo y el género cómico depende en gran medida de la demanda del mercado. Con el fin de satisfacer mejor las necesidades de la sociedad, el nuevo cómic en más áreas, parte del arte ya no es pura apreciación de la forma de existencia, más funcional, tiene un valor práctico.

Los cómics clásicos chinos, generalmente satíricos y metafóricos a un cierto fenómeno social, desempeñan un papel en la propaganda política y en la educación, el entretenimiento y la estética de la falta de estilo. Después de la ceremonia de fundación de la República Popular China, la estabilidad social, el estilo satírico de los cómics ya no se convirtió en la corriente principal del mercado de cómics, con más cómics basados en obras literarias o cuentos de hadas clásicos. Después de eso, Japón, Europa y los Estados Unidos dispusieron de excelentes cómics en el mercado del cómic chino, además, las preferencias del público han cambiado nuevamente.

En los últimos años, con el nacimiento de la plataforma de Internet, más y más escritores de cómics han vuelto a la vista, la gente tiene una forma más conveniente de leer cómics, el mercado de cómics también está activo de nuevo, el estilo de cómic popular es más diverso. La gente también quiere ver más y más elementos chinos tradicionales de cómics y obras de animación; en este sentido, en los últimos años han empezado a estar de moda varios tipos de cómics y Television Works, lo que ha recibido una buena respuesta por parte del público. Por ejemplo, la recreación del mito, el cielo, con la belleza clásica de la Big Fish Begonia (fig.3), así como el estilo de pintura en tinta de Dahufa y así sucesivamente.

El nacimiento del cómic clásico es una necesidad social. El rápido crecimiento de hoy en el mercado del cómic se debe a su valor comercial. Cualquier cosa que pueda traer beneficios económicos a la sociedad, obtendrá suficiente inversión y atención, y su velocidad de desarrollo mejorará enormemente. Después del desarrollo económico, la estética de las personas ha mejorado gradualmente, ya que el trabajo tiene requisitos y expectativas más altos, el cómic, si solo se basa en la forma tradicional de pensar y crear, estará fuera de contacto con las aspiraciones sociales actuales.

Hoy en día, si una forma de arte en particular quiere ocupar un determinado mercado, debe atender el gusto del público y expandir y enriquecer continuamente su contenido. Aunque la industria de cómics de China espera lanzar más cómics locales con características propiamente chinas, la forma de incorporar elementos clásicos y garantizar la popularidad y comercialización de los cómics se ha convertido en un tema muy importante. Solo a través del análisis del mercado de cómics chino y de comprender las necesidades de la gente, se entenderá la tendencia del desarrollo del mercado, lo que va a servir para la creación de cómics en el futuro.



Fig.3. Big Fish . 2016

### **Capítulo 3**

#### **Metodología.**

Después de identificar el tema de investigación, organice ideas, planifique objetivos y haga una lista de las instrucciones de investigación del artículo. Este artículo elige principalmente los cómics chinos como objeto de investigación. La investigación se centrará en comparar las caricaturas clásicas chinas con las historietas modernas. Al buscar libros, literatura y materiales en línea, podemos entender el desarrollo de los cómics chinos.

Después de eso la historia de los cómics chinos se ha dividido en tiempos, y se analizan los trabajos específicos. Los cómics representativos de diferentes épocas se analizan e introducen en detalle desde el estilo del cómic, las técnicas de dibujo, los antecedentes culturales y las funcionalidades.

Luego, se ha analizado el mercado del cómic chino y se ha hecho predicciones sobre la tendencia de desarrollo futuro de los mismos.

Finalmente, se han obtenido las pautas necesarias para hacer un cómic, los pasos son: determinar el estilo de dibujo, la forma de dibujar, determinar el tema del dibujo, concebir el guión, diseñar el personaje, intercambiar ideas y revisiones con el instructor, dibujar y finalizar.

## Capítulo 4

### Investigación.

#### 4.1 El desarrollo de los cómics chinos.

En la antigua China, el Cómico no era un tipo de pintura independiente. Ni siquiera un cómic. Pero, de hecho, aparecen obras similares a cómics. Hasta el final de la dinastía Qing y el comienzo de la dinastía Ming, no se utilizó la palabra "cómic". Más tarde, después de estudiar en Japón, el Sr. Feng Zikai regresó a China para crear Manga e introducir Manga japonés y su dibujo, él y el Sr. Zheng Zhenduo popularizaron el concepto de Manga juntos, convirtiéndolo en un nuevo tipo de dibujo en China.

Desde la década de 1920 hasta mediados de la década de 1930, este tipo de dibujos animados, con Shanghai como centro, entró en el clímax de la publicación, el autor y el trabajo. En las décadas de 1950 y 1960, la publicación de las tiras cómicas entró en un punto culminante. Este período fue escrito por el libro de historia a gran escala de Chen Danxu, "Viaje al Oeste", y "El romance de los tres reinos" fue el más famoso. En septiembre de 1954, la Asociación Nacional de Artistas y el Arte Popular. La editorial celebró la "Exposición original de imágenes" en Beijing. En marzo de 1955, la "Segunda Exposición Nacional de Arte" se celebró en Beijing y exhibió una gran cantidad de historietas.<sup>4</sup> Según las estadísticas, desde alrededor de 1949 hasta alrededor de 1963, había más de 10,000 cómics chinos, y la circulación alcanzó más de 700 millones de copias.<sup>5</sup> Lo que muestra la prosperidad en ese momento.

A principios del siglo XXI, la creación del cómic contemporáneo de China se encuentra en un estado débil. En este momento, el cómic contemporáneo en el Concurso de Cultura de Animación Extranjera perdió terreno y comenzó a imitar un gran número de cómics extranjeros para crear. Una de las formas más comunes es la imitación del estilo japonés Manga. Durante este período, el estándar de la creación del cómic china contemporánea ha disminuido, y las obras carecen de originalidad y no son ampliamente reconocidas.

En los últimos años, con el avance de la ciencia y la tecnología, los cómics se han difundido ampliamente a través de Internet, la televisión, los teléfonos móviles y otros medios en una nueva forma de creación, nuevamente frente al público. El soporte de Computer Graphics Technology ha dado a los cómics contemporáneos una nueva forma, una nueva vitalidad. El caricaturista también presta más atención a la originalidad de los cómics, y también infunde más

---

<sup>4</sup> Wei Hua, Una breve historia del arte de las historietas de la Nueva China, Comunicación Universidad de China Press, 2008

<sup>5</sup> Bai Yu, Introducción a la pintura de cuadros, Shandong Fine Arts Publishing House, 1997

pensamiento en el trabajo.

Los cómics están compartiendo cómics en línea, es más fácil para la gente leerlos, la audiencia de cómics se está expandiendo y la audiencia objetivo de los cómics no es solo para los niños, es para todas las clases. Se ha enriquecido el cómic de todas las edades e incluso de todos los gustos. Los cómics están llegando a la vida de las personas. Con la popularidad de la red ha surgido una variedad de plataformas de cómics y creadores de cómics para cooperar entre sí y para promocionar los cómics. Ahora, con la popularidad del cómic de la red, la industria del cómic de China ha sido impulsada gradualmente.

## **4.2 Análisis de las obras representativas de cómics de diferentes épocas en China.**

Hay muchas obras cómicas excelentes en cada época, pero al mismo tiempo, las obras de cada época serán similares en términos de estilo de pintura, tema y contenido. El siguiente artículo no puede ser detallado. Solo se enumeran unos pocos trabajos cómicos representativos para su análisis en cada etapa.

### **4.2.1 Al final de la dinastía Qing y el comienzo de la República de China**

Al final de la dinastía Qing y el comienzo de la República de China, aparecieron caricaturas de periódicos en Guangdong, que se puede decir que son el lugar de nacimiento de las caricaturas chinas modernas. Entre ellos, el "pictórico de actualidad" de Pan Dawei (fig.4) es el más famoso, que es un periódico basado en dibujos animados. En febrero de 1905, "pictóricas de actualidad" en Guangzhou, patrocinadas por Gao Zhuoting, Pan Dawei, Gao Jianfu, él Jianshi, Chen Yuan y otras compilaciones, para "abrir la sabiduría de las masas, vigorizar el espíritu" para este propósito. El contenido es principalmente una crónica pictórica, que expone audazmente la agresión imperialista contra China, ataca los asuntos actuales y ensalza la revolución. Se suspendió en 1907, se reanudó el año siguiente y pronto se suspendió nuevamente. Su característica más importante es la pantalla con dialecto cantonés compuesto por canciones populares. Para que haya poesía en la pintura, poesía en la pintura, popular entre el público.

Desde la perspectiva de las técnicas de cómic, estos cómics son un método de pintura a pluma en blanco y negro, una sola imagen, con texto.



Fig.4. Pictórico de actualidad.1951, número 46

Al final de la Dinastía Qing y el comienzo de la República de China, varios dibujantes tuvieron una profunda influencia en los dibujos animados chinos en ese momento y más adelante. Uno de ellos fue Ma Xingchi, uno de los pioneros de los cómics chinos a principios del siglo XX. Sus trabajos se basan principalmente en noticias de actualidad y la vida de los residentes de Shanghai. Para dibujar acerca de la vida, servir a la gente, por el público favorito. En su libro de 1910 "La carga de los funcionarios y la gente" (fig.5), la gente común lleva una pesada carga de deuda e impuestos extranjeros. Además de las cargas están los funcionarios de Qing, que reflejan la opresión y la explotación económica de las personas bajo la dinastía Qing.



官與民之負擔



官與民之負擔  
1910 馬風馳

Fig.5.La carga de los funcionarios y la gente

Otro pintor representativo es Zhang Yuguang, cuyo trabajo en 1910 "cubo de arroz" (fig.6) satiriza a funcionarios incompetentes de la dinastía Qing. En la imagen, los oficiales están vestidos con uniformes oficiales, pero sus cabezas están hechas de barriles de madera. El primer barril está marcado con la palabra "Fan", significa "comida" que en chino significa satirizar a las personas que comen pero no hacen nada. De esta manera humorística, Zhang Yuguang satirizó a los funcionarios en ese momento y expresó su desprecio por ellos.

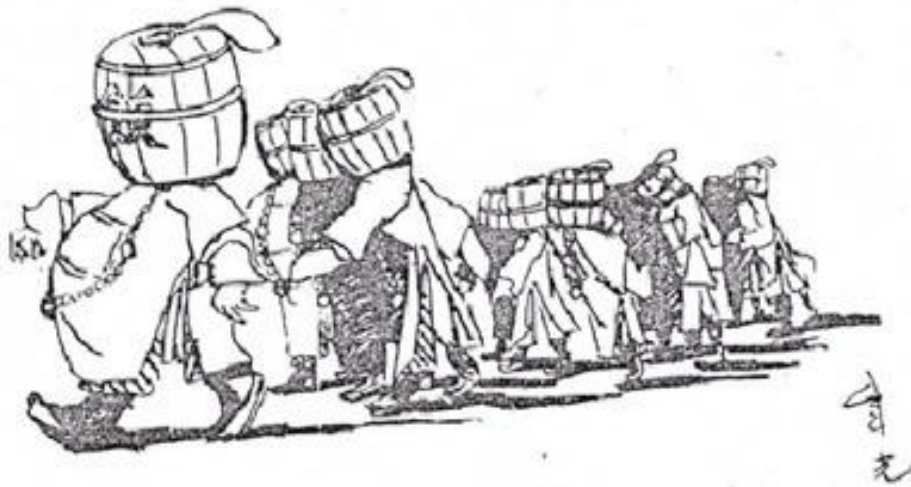


Fig.6. FanTong(cubo de arroz).

#### 4.2.2 Desde May Fourth Movement(1919)

Como una forma de comunicación ampliamente difundida, los cómics marcaron un gran desarrollo durante este período y finalmente formaron un tipo de pintura independiente.

"Shanghai Puck" (Fig.7) es el primer cómic de China. En septiembre de 1918, se fundó en Shanghai y se emitieron un total de cuatro números. Dieciséis copias, la portada y la contraportada son de color, y el resto se imprimen en blanco y negro. Para facilitar la lectura de los extranjeros, todos los cómics están disponibles en inglés. Durante este período, muchos trabajos cómicos entraron gradualmente en la vista del público a través de la publicación de periódicos y revistas, y se convirtieron en una herramienta para expresar y apoyar opiniones.<sup>6</sup>



Fig.7. The first Shanghai Puck's cover

Los contenidos de los cómics son principalmente para exponer la fealdad imperialista, para satirizar la autoridad de las autoridades y para criticar la

<sup>6</sup> Gan Xianfeng, Historia china de los cómics, Pinturas de Shandong Press.2008

oscuridad de la sociedad. Además, Shanghai Punk también ha publicado muchos dibujos animados interesantes que representan la vida real de Shanghai. Su estilo de pintura es claro, realista e interesante, y ha despertado fuertes repercusiones en la sociedad.

Los cómics publicados en la revista mensual "Shanghai Punk" son cómics de actualidad. Una gran parte de estos dibujos animados están dirigidos a los señores de la guerra feudales y son muy combativos. Por ejemplo, "La batalla del norte y el sur" (Fig.8) La imagen muestra el gran desastre traído por los dos señores de la guerra del "Sur" y el "Norte" entre sí. El personaje que representa a las "personas" fue pisoteado en el suelo. Este comic revela a las personas que han sufrido en la guerra y satiriza a los señores de la guerra que son culpables.



Fig.8. La batalla del norte y el sur

La agitación política mundial y la guerra requieren más medios de propaganda. La ironía intuitiva e intensa de los cómics está en línea con los propósitos propagandísticos de los intelectuales progresistas de la época. De hecho, durante este período, la ironía de los cómics ha superado el contenido de los cómics.

Si el período del Cuatro de Mayo fue el nacimiento de los cómics modernos chinos, la década de 1920 y 1930 fue la etapa de rápido desarrollo de los cómics chinos. Durante este período, se estableció el Partido Comunista de China y algunos eventos revolucionarios proporcionaron materiales ricos para el desarrollo de los cómics. Como medio de propagar la revolución, los cómics entraron en una era madura.

Otra persona importante durante este período fue el dibujante Feng Zikai. Debido a que es experto en literatura, pintura, música y otro arte, sus cómics son diferentes de otros dibujantes. Con un carácter poético, se ha convertido en un maestro de los cómics líricos chinos. Feng Zikai escribió en "Veinte años de creación cómica": "Recordando la historia de estos veinte años, creo que puede dividirse en cuatro períodos: el primero es describir la era de la poesía antigua y el segundo es describir la fase de los niños. Los tiempos, el tercero es la era de describir la fase social, y el cuarto es la era de describir la fase natural. Pero la interacción es compleja, y los límites no se pueden dibujar, pero mis cómics contienen la expresión de estas cuatro fases ". <sup>7</sup>Sus cómics tienen filosofía. Tienen un significado y características nacionales, estilo artístico único y buena captura y expresión de la diversión ordinaria. El estilo de pintura es simple y suave. A continuación se presenta una introducción general a sus cuatro períodos de trabajo.

Cómics de poesía antigua, este es el cómic creado por el autor basado en poemas antiguos. Este tipo de caricatura solo muestra el contorno, pero la idea es inteligente y muy significativa. La obra maestra "Después de que la persona se dispersa, una luna nueva es como el agua" (Fig.9). Los cómics infantiles representan los corazones de los niños y cantan las verdaderas obras de los niños. Sus obras maestras incluyen "Los dos pies de A Bao, cuatro taburetes" (Fig.10) "Papá está de vuelta" y así sucesivamente. Los cómics sociales son obras que representan el status quo de la sociedad adulta, que representan un lado hermoso, amable y brillante. Por ejemplo, "La primavera de la metrópolis", "El último beso", etc. Los cómics de fase natural pertenecen a autores que observan la naturaleza y persuaden a las personas a respetar la vida de proteger a la naturaleza. El propósito es despertar la caridad y la compasión de las personas.

---

<sup>7</sup> Feng Zikai. Manga Creation 20 Año,1947



Fig.9. Después de que la persona se dispersa, una luna nueva es como el agua  
cuatro taburetes



Fig.10. Los dos pies de A Bao,

Feng Zikai es un pintor prolífico en el campo de cómics. Tiene un estilo distintivo y divertido con abundante experiencia en la creación de cómics. Una vez enfatizó que para ser autor de cómics, además de tener las habilidades básicas de la pintura, también hay que tener formación cultural. En "Apreciación del Artes de Cómics" describió: "El cómic es un arte combinado por la belleza de pensamiento y de estilo. Por lo tanto, cuando uno lo aprende, no puede empezar desde las prácticas básicas como boceto. Es distinto que simplemente aprender a dibujar. Hay que prestar atención a dos partes cuando uno hace las prácticas básicas. Una es la habilidad. Igual que aprender las pinturas ordinarias, se debe practicar los bodegones a lápiz, con modelos de yeso o cuerpos humanos. La otra es el pensamiento. Pero es difícil saber cómo se entrena el pensamiento. Ya que incluye conocimiento, experiencia, valor, comprensión, etc., que se trata de un entrenamiento de toda la vida. No se puede conseguir en unos pocos días. Leer mucho, viajar y ver mucho, todo esto es ejercicio básico de cómics."<sup>8</sup> Esto es lo que quiso expresar, para dibujar cómics, hay que tener ideas primero y luego ponerlas en práctica. Además de mejorar la habilidad de dibujar también hay que elevar el pensamiento.

Generalmente, los ojos de un personaje son una de las partes más difíciles de dibujar. Sin embargo, en las obras de Feng Zikai, los rasgos faciales de los personajes son muy sencillos. La mayoría de los personajes no tienen ojos, y

<sup>8</sup> Feng Zikai, *Apreciación del Artes de Cómics*, publicado en "Secondary Students", No. 56.

algunos incluso no tienen orejas, nariz y boca. No obstante, no dejan a la gente una impresión rara. Sus dibujos no se centran en los aspectos técnicos sino en la descripción del mundo interior espiritual del personaje. De este modo, los lectores no notan las partes incompletas de su obra.

Feng Zikai es uno de los ilustradores más influyentes en la historia de los cómics chinos. En el mercado del cómic en ese momento, las cómics de Feng Zikai(fig.11) eran únicas entre ellos. Su tema no es irónico. Hay lirismo y poesía en el cómic y el humor. El contenido es cálido, el estilo es simple e interesante, y se utilizan las técnicas de pintura de caligrafía china y pintura china. Es muy distintivo. Los cómics de Feng Zikai heredan la esencia del arte del dibujo tradicional de China. No obstante, expresa los fenómenos sociales y las experiencias de su vida desde una perspectiva moderna. Basado en un estilo realista, crea este lenguaje artístico único con el preciso cómics.

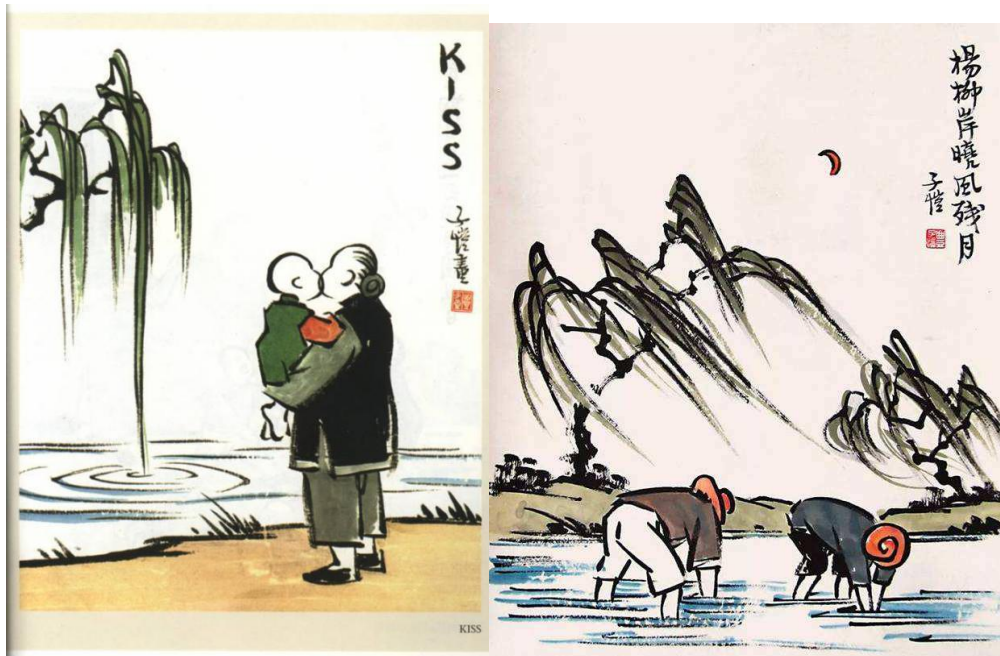


Fig.11. Los cómics de Feng Zikai.

#### 4.2.3 Después de la guerra de liberación (1945-1955)

La década de 1930 fue un período de prosperidad para las tiras cómicas chinas. El centro de creación cómica fue trasladado a Shanghai.

De hecho, desde el comienzo de la República de China (1912-1949) ya empezaron a aparecer diferentes tipos de revistas individuales de dibujos de litografía de piedra, por ejemplo, revistas ilustradas "Xing Hua" y "Xing Su" de Tianjin, "Breve Comentario de Dibujo" y "Dibujo Diario" de Beijing, etc., las cuales informaron a la gente a través de dibujos. Fueron divertidas y muy populares entre el público. Constituyeron el predecesor de la tira cómica (Lian Huan Hua).

La tira cómica proviene de "Hui Hui Tu" en las novelas clásicas. El llamado "Hui Hui Tu" es la ilustración gráfica en las novelas clásicas que existió desde las Dinastías Ming (1369-1644) y Qing (1636-1912). Este tipo de láminas suelen aparecer una o varias veces en cada capítulo, incluso pueden estar en cada página. Así es el prototipo de la tira cómica. En 1925, la Compañía Editorial Shijie de Shanghai previó el gran potencial de la tira cómica, por lo que creó la primera serie de tira cómica y escribió en el libro que "la tira cómica es una iniciativa de la Compañía Editorial Shijie". De este modo, apareció por la primera vez el nombre de la tira cómica, Lian Huan Hua.



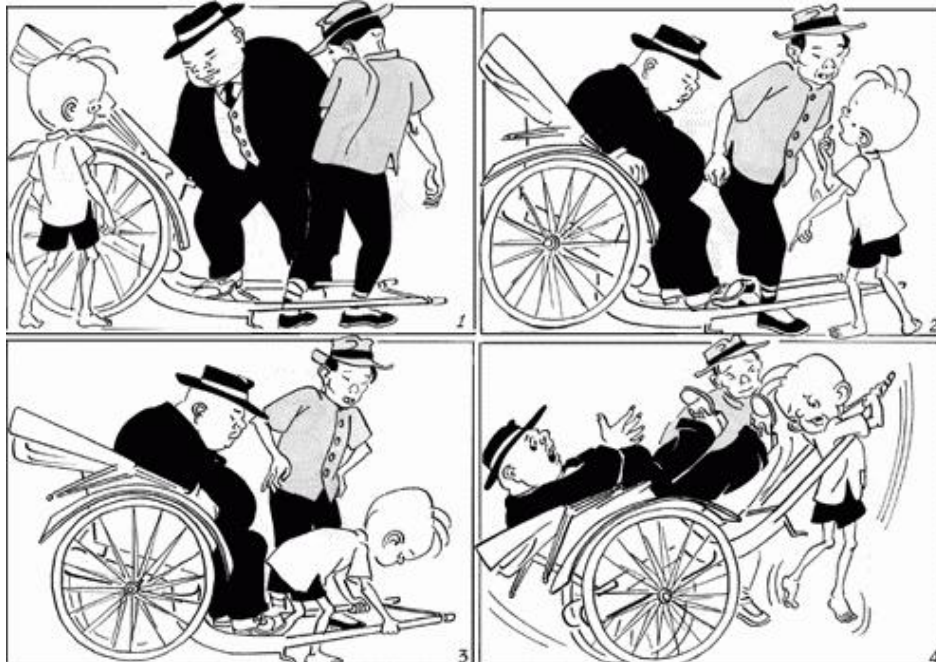
Fig.12. A la orilla del agua, Chen Danxu,1925

Esta serie de tira cómica incluye seis temas, extraídos de seis libros clásicos de China: "Registros de los Tres Reinos", "A la orilla del agua"(fig.12), "Viaje al Oeste", "La investidura de los dioses", "Biografía de Yuefei" y "Sueño en el pabellón rojo". El autor, Chen Danxu, se convirtió en el primer dibujante de tira

cómica de China. En esta obra, utilizó la técnica de pintura china clásica para que los dibujos salieran más finos. Dentro de la serie, "Tira cómica de Registros de los Tres Reinos" tuvo 24 episodios y cada episodio, 32 láminas, con un total de más de 700 láminas. Lo más interesante fue la portada del libro en la que se leía "hombres y mujeres, jóvenes y mayores, se divierten todos". Estas palabras indicaron claramente que la tira cómica era para todo el público. De esta manera, aparecieron artistas especializados en la creación de tira cómica con diferentes estilos y temas.

Otro famoso dibujante de tira cómica es Zhang Leping, él ha creado una imagen cómica "San Mao" que es popular entre el público. Los cómics de San Mao de Zhang Leping salieron a la venta en 1935. Después de la victoria de la Guerra Antijaponesa (1945), los cómics de San Mao se serializaron en el Da Kong Bao de Shanghai. La imagen de San Mao era conocida en Shanghai y se convirtió en un símbolo del destino de la mayoría de los niños pobres chinos en ese momento. Hay una fuerte alegoría social y una importancia crítica. El autor agrupó meticulosamente una serie de risas y fotos llorosas, describiendo cómo el delgado y corto San Mao está haciendo periódicos, zapatos y aprendices. Cómics de cuatro caracteres, estilo humorístico, técnicas exageradas y cercanas a la realidad social de la época.

Al final de la serialización de " Errantes de San Mao" (fig.13), el Sr. Wang Yusheng dijo en el prefacio: "San Mao no está solo. Es un símbolo del destino de la mayoría de los niños chinos y un símbolo del destino de la mayoría de los chinos pobres y amables".<sup>9</sup>



<sup>9</sup> Wang Yusheng, Errantes de Sanmao, Prensa de la universidad de Zhejiang, 2008



Fig.13. Errantes de San Mao, Zhang Leping

Publicado en 1976 por G. NEBIOLO CHESNEAUX, J. ; ECO, U. Los cómics históricos chinos, los cómics de Mao (Fig. 14), están escritos en forma de cómics de cuatro caracteres, cada uno con una historia textual. Mao Zedong, el líder de China, es el protagonista de la historia y muestra la historia de la era de la guerra china.

Este tipo de cómics es principalmente texto, la imagen es la segunda, el estilo general de la pintura es más riguroso, el estilo del boceto a lápiz, los personajes son más realistas, realistas y no exageran el efecto. Principalmente basado en líneas, la imagen presentada es limpia y tiene un encanto clásico. Este tipo de cómic, adaptado de historias históricas o novelas clásicas, también es popular entre el público.



Fig.14. Los cómics de Mao. G. NEBIOLO CHESNEAUX, J. ; ECO, U. 1976

El "viejo maestro"(fig.15) retrata la felicidad y la vida secular de Hong Kong en los años sesenta y setenta. El contenido de esta serie de cómics es saludable, con mucho humor, pero también puede reflejar deficiencias. Los elementos fascinantes y el significado de la educación para la salud se integran en las vidas de los lectores sin saberlo. Fue publicado en las revistas Ming Pao, Sing Tao, Tian Tian, Express y otras revistas de Hong Kong en 1962. Aunque los viejos cómics principales trajeron humor a los lectores, reflejaron la transformación del entorno social (especialmente en la década de 1960 y la década de 1980). El contenido a veces revela problemas sociales como la pobreza, el robo, el suicidio y los gánsters. Esta caricatura es una caricatura narrativa de cuatro o seis cuadrículas. Cada historia es independiente, la imagen es simple, clara y fácil de entender.



• 142 •

Fig.15. El viejo maestro

A principios de los 90, a medida que la tira cómica iba en decadencia, aparecía un nuevo tipo de cómics. Este último no se limitó a las formas y los estándares de lo tradicional. En lugar de ello, tuvo variadas maneras para organizar los dibujos, diálogos insertados en imágenes, argumentos más coherentes y con más impacto visual. El cómic "Langque" (Fig.16) (aún no publicado, parte de la colección de manuscritos en el Museo Nacional de China), que fue escrito por el dibujante Sun Xiaogang en 1990, es un cómic original largo que expresa el comportamiento típico chino.

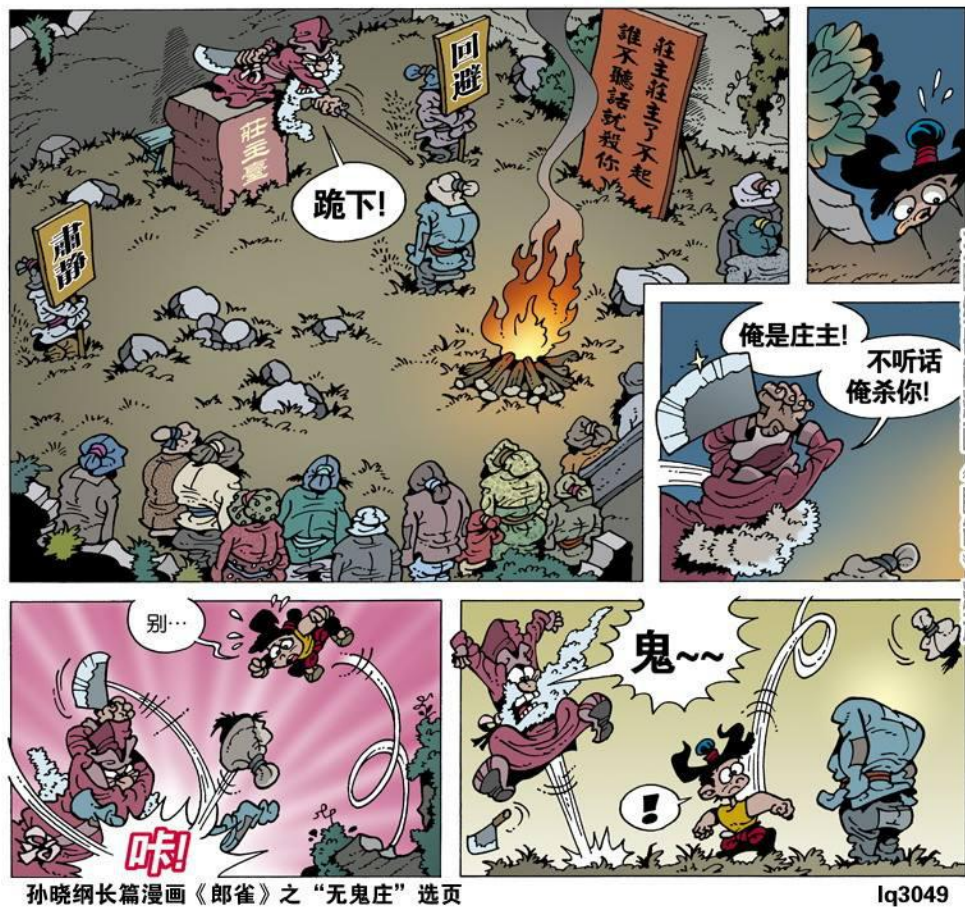


Fig.16. Lang Que.

Fue un desafío para el hábito de lectura antiguo, ya que la gente de generaciones anteriores no se acostumbraban a esta forma de expresión con “personalidad”. Sin embargo, una vez publicado, se hizo popular entre los jóvenes que se habían criado ante la televisión. En agosto de 1993, tomando referencia a los nuevos estilos de los cómics extranjeros, se creó una nueva revista “Reino de Cómics” donde se publicaron una gran cantidad de obras excelentes e innovadoras.

Fue un desafío para el hábito de lectura antiguo, ya que la gente de generaciones anteriores no se acostumbraban a esta forma de expresión con “personalidad”. Sin embargo, una vez publicado, se hizo popular entre los jóvenes que se habían criado ante la televisión. En agosto de 1993, tomando referencia a los nuevos estilos de los cómics extranjeros, se creó una nueva revista “Reino de Cómics” donde se publicaron una gran cantidad de obras excelentes e innovadoras.

#### 4.2.4 Siglo XXI

Entre los muchos cómics en la China contemporánea, los cómics de Xia Da son más chinos clásicos. El buen ambiente y la sensación de ensueño de su trabajo se están moviendo. "Amazing Dreams of the Garden", "Zi Bu Yu" (fig.17), y otras obras presentan la figura clásica china, retratos clásicos que se parecen a personajes femeninos (fig.18). El estilo antiguo y la tradición y modernidad de la historia. La combinación tiene una luz de extraordinaria belleza. Otro dibujante, como Li Wei, es famoso por sus pinturas en tinta. Ha utilizado por completo las ventajas de la pintura con pincel, combinando los cómics modernos con el encanto de la pintura con tinta clásica. Los cómics adaptados de novelas como "He Tuluoshu" son el clasicismo chino. Juega al extremo en dicha obra.



Fig.17. Zi Bu Yu. Xia Da, 2009



Fig.18. Figura femenina china

clásica

Otro muy buen cómic, "Blades of The Guardinas" (fig.19). Tan pronto como el autor publicó este trabajo, no solo recibió una evaluación muy alta en China, sino que conmocionó a la tira cómica japonesa. Las pinturas son hermosas y los atrevidos ajustes de la trama hacen que el público la aprecie mucho. Blades of The Guardinas es un cómic de estilo de Hong Kong basado en la antigua historia china, el tema de las artes marciales. El trabajo se basa en las dinastías Sui y Tang. Desde la pantalla, la locura es su tono principal. Utiliza líneas ásperas y grandes primeros planos para crear una sensación de poder, y luego utiliza saltos y movimientos suaves para crear una sensación de velocidad. No solo el estilo, sino también la trama es muy emocionante. El autor pasó siete años recopilando datos históricos necesarios para los cómics. Ya sea accesorios, ropa o costumbres, se ha estudiado cuidadosamente. Es un manga moderno relativamente maduro.



Fig.19. Blades of The Guardinas(Cuchillas de los tutores),Biao Ren, Xu Xianzhe,2017

Además, en esta era de intercambio de información, el desarrollo de la cultura de red es extremadamente rápido. En los últimos años, los cómics chinos han estado bajo la influencia del entorno de red. Los cómics chinos tienen una variedad de modos de comunicación. Las obras cómicas se transmiten en gran número a través de Internet o participa en hacer comics tú mismo. Debido a la aparición de algunas nuevas tecnologías, unas máquinas de producción de cómics fácil de operar apareció en línea. Esto permite a las personas que no han recibido educación artística hacer sus propias pinturas, y también hacer que la pintura popular en Internet sea muy popular.

Dado que la plataforma web es relativamente gratuita, el autor es libre de elegir el tema de los cómics. Por lo tanto, pueden compartir su vida diaria e ideas con otros a través de sus pinturas. Estas obras son populares entre los internautas, una de ellas es porque las obras de este manga tienen un estilo personal maduro, y las obras son distintivas y pueden atraer a diferentes personas. Por otro lado, crean diferentes temas, muchos de los cuales se basan en la perspectiva del autor sobre la vida y la sociedad. Estos sentimientos son interpretados por diferentes autores como diferentes niveles de emoción, para que las personas de todo tipo puedan tener un sentido de pertenencia y un sentido de pertenencia. Por ejemplo, los cómics que expresan el tema del amor. Obra de dibujante Niu Honghong "un pequeño cómic de Niu Honghong".(Fig.20) Es principalmente una creación de cómics basada en la trivía de amor entre parejas jóvenes.



Fig.20. Un pequeño cómic de Niu Honghong

Los mitos y leyendas chinos antiguos, así como la literatura clásica, a menudo se recrean en varias obras de arte y literatura. Aquí hay algunas obras cómicas modernas y excelentes con características típicas basadas en la mitología antigua.

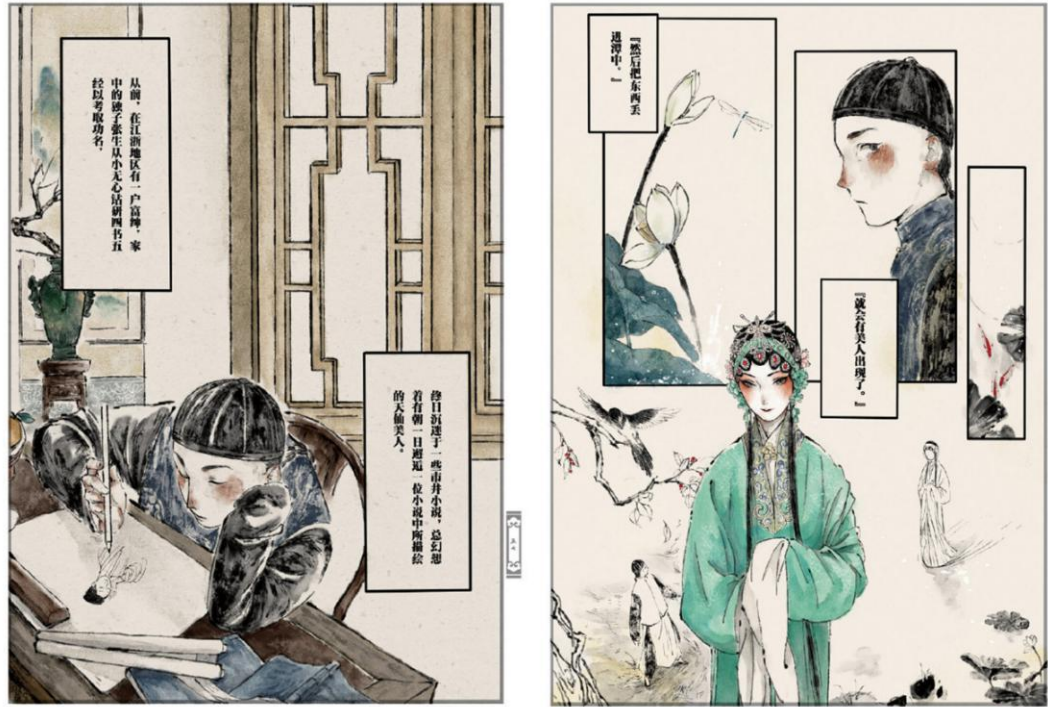


Fig.21. Mi Xian Yin 2017

Mi Xian Yin(fig.21) es un cómic de estilo antiguo de tinta y lavado creado por Cai Mogude Simagongong. Este autor es un famoso dibujante en Internet. El cómic cuenta la historia de cinco monstruos con habilidades poderosas a finales de las dinastías Ming y principios de Qing. Viajaron por el mundo y castigaron el mal y promovieron el bien. Entre los antiguos trazos de rima del dibujante, los monstruos del folclore son vívidos.

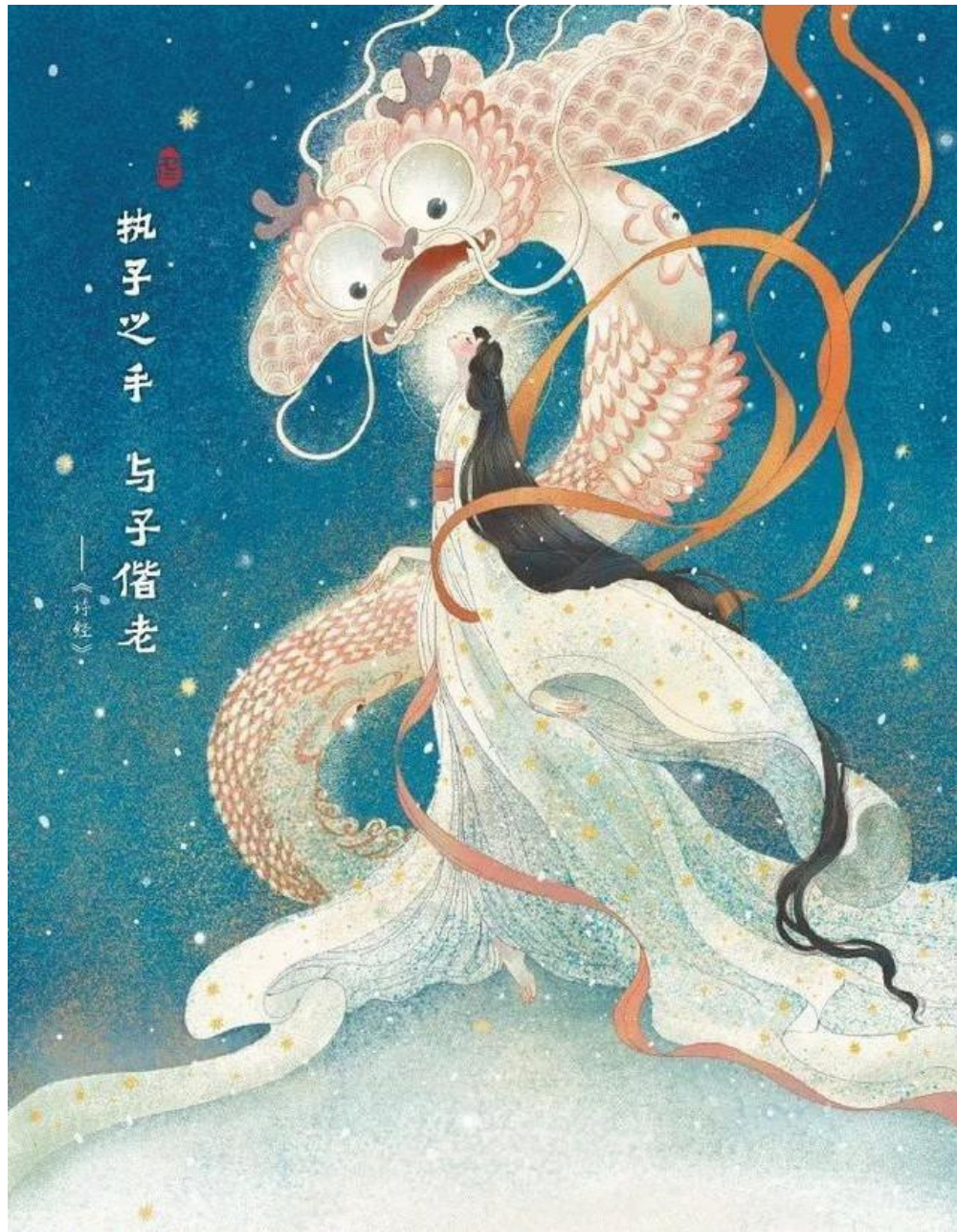


Fig.22. Luo Shen Fu

"Luo Shen Fu"(Fig.22). Este cómic fue adaptada de la antigua poesía china. "Luo Shen Fu" fue escrita por primera vez por Cao Zhi, un escritor de las dinastías Wei y Jin, y cuenta la hermosa historia de amor de la legendaria mujer Luo Shen de Fuxi. La dibujante Ye Luying volvió a presentar "Luo Shen Fu" en forma de cómics modernos, combinando poesía y canciones con pintura, creando un mundo hermoso con el encanto tradicional chino. Este cómic tiene un estilo hermoso y tiene muchos elementos de la pintura clásica china. La dibujante también ha ganado muchos premios.





Fig.23. Fei Ren Zai(Inhumano) 2016.

"Inhumano" (Fig.23) es también un cómic popular en Internet. En forma de cómics, el autor despliega la imaginación de la vida cotidiana de esos personajes míticos en las antiguas historias mitológicas chinas. Este es un cómic que permite a las personas relajarse. El estilo es simple, divertido, colorido y lleno del cómic. Este cómic está dibujada por computadora y es un típico cómic digital. Este cómic también ha ganado la medalla de plata en el Mejor Drama Cómic del XIV Premio del Dragón de Oro de Animación de China. Todavía hay muchas obras cómicas de este tipo.

### **4.3 Tendencia de desarrollo del cómic chino.**

Los cómics modernos chinos han sufrido varios cambios. Desde la historia moderna de China hasta el presente, el desarrollo de los cómics chinos se han visto afectado por diversos factores culturales a medida que la sociedad ha pasado a diferentes períodos. El auge y la caída de los cómics chinos también ha experimentado varios altibajos. El papel del entorno externo está estrechamente relacionado con la creación de cómics. Esta sección enumera algunas de las razones que afectan el cambio de los cómics chinos contemporáneos. Desde la retórica social, los factores de mercado y los aspectos multiculturales, el artículo analiza la transformación de los cómics contemporáneos chinos.

#### **4.3.1 Cambios en la política social.**

El manga chino primitivo, con su sátira intuitiva y la crítica del gobernante, se convirtió en un arma especial de lucha ideológica y política y se convirtió en una categoría de pintura independiente. Desde entonces hasta los primeros días de la fundación de Nueva China, la creación de cómics chinos siempre ha estado estrechamente vinculada a la situación actual. Sin embargo, debido al énfasis excesivo de la sociedad, los cómics chinos en ese período perdieron la ley estética del arte, perdieron la diversidad de las técnicas de expresión y se convirtieron en una herramienta para la propaganda puramente política. Junto con el cierre de períodos especiales, limita el espacio creativo de los dibujantes. Durante mucho tiempo, los cómics tienen una única forma de expresión y la imagen es simple y áspera.

En 1978, muchas personas de cómics se reunieron para postularse al país para publicar libros de cómics en periódicos y revistas relevantes, resumiendo cierto número de cómics. Después de un tiempo, se publicó un cómic de página completa en los periódicos del Diario del Pueblo. Con el comienzo del suplemento de cómics "People's Daily", también han respondido periódicos y revistas de cómics profesionales de todo el país. Se han creado excelentes cómics como "Satir and Humor", "Manga Monthly" y "Humor Master". Además, se han creado grupos de organización de cómics en muchas partes del país. Durante este período, la pasión de la gente por la creación de cómics se ha multiplicado. Muchas generaciones mayores de dibujantes han regresado a la industria del cómic, y la gente ha creado una gran cantidad de trabajos sobresalientes.

Una buena era abre la perspectiva creativa de los cómics. Hay muchos tipos de cómics en este período, y el tema es novedoso. Las personas no solo están preocupadas por los acontecimientos actuales, sino que también tienen más demandas para el alma. Los cómics se adaptan a la transformación de la forma social, y los dibujantes han creado obras que coinciden con la estética de las personas. Los tipos de estas obras son: cómics de noticias, cómics de retratos, cómicos cómicos, cómics líricos, tiras cómicas, etc.

Hasta principios de la década de 1990, con la entrada de dibujos animados de países como Japón, Europa y Estados Unidos en el mercado chino, la diversidad de temas, las diferencias de estilo y las excelentes técnicas de rendimiento han ganado el amor del grupo de jóvenes y También para el mercado del cómic chino. Tiene un gran impacto. La forma social en ese momento también era complicada, y hubo muchas reformas en los campos de la política y la economía. Muchos dibujantes que no eran alérgicos fueron difíciles de crear excelentes trabajos en tales circunstancias. Fue este tipo de shock lo que hizo que los jóvenes autores chinos de la época empezaran a pensar en cómo romper la tradición y cambiar a la innovación.

A principios del siglo XXI, la desaceleración de la industria del cómic en China se reflejó principalmente en el hecho de que los cómics no eran lo suficientemente novedosos como para captar los gustos e ideas del público, y el contenido no era lo suficientemente profundo e interesante para impresionar a los lectores. La dirección de creación de los cómics durante este período se divide aproximadamente en dos tipos. En primer lugar, los cómics tradicionales todavía se mantienen, como por ejemplo, los personajes y las formas de dibujos animados, básicamente, no están diseñados y cambiados. El tema sigue siendo la visión del fenómeno social de hoy y la vida ordinaria; en cambio, las técnicas y expresiones de los cómics son ampliamente imitadas. Cómics extranjeros, o pinturas puramente extranjeras para crear cómics. La falta de mejora en la forma de continuar la tradición será inevitablemente eliminada por el tiempo, mientras que la última es la falta de originalidad y de seguimiento ciego.

En los últimos años, con el desarrollo de la tecnología, la popularidad de Internet, la forma de producción de cómics también ha cambiado. La industria del cómic de China se ha vuelto a enfatizar y el entorno del cómic está cambiando. Los jóvenes escritores de cómics se esfuerzan por obtener más recursos para la industria del cómic. El país también está ayudando al auge de la industria del cómic.

#### **4.3.2 Factores de mercado**

La demanda es un factor importante que afecta los cambios en el mercado. Esto es especialmente cierto para las formas de arte que han formado una cadena industrial. Cuando la atención de la gente a los cómics ya no es fuerte, las funciones sociales de los cómics se debilitan constantemente. Bajo tal interacción, los cómics contemporáneos inevitablemente desvanecerán el escenario del arte general.

Las razones del debilitamiento de la demanda del mercado se deben principalmente a la falta de excelentes caricaturistas profesionales y la mala calidad de las obras de cómic. Si la industria del cómic tarda en renovarse, no

podrá satisfacer la curiosa actitud de la gente durante mucho tiempo. Cuando los cómics no puedan adaptarse al amor siempre cambiante, y no desempeñen ningún papel ni fuerza, habrá otras formas de cosas para llenar el vacío. Por lo tanto, en la era de la recesión en la industria del cómic, las preocupaciones de las personas fueron reemplazadas por otras formas de arte.

El cómic, un arte tradicional que está formando una industria, tiene ciertas necesidades del mercado y concierne a los grupos para apoyar su existencia continua. Además de los cómics, las noticias y los cómics deben ampliar su propia funcionalidad.

#### **4.3.3 El horizonte creativo no puede mantenerse al día con la velocidad de renovación del mercado.**

Los cómics contemporáneos carecen de espíritu innovador, y hay pocas obras de alta calidad. Se crean muchos cómics para completar el trabajo. El dibujante carece de un pensamiento multifacético sobre el trabajo en sí. En los últimos años, algunos caricaturistas han realizado algunos trabajos excelentes al saltar del modo de pensar inherente, pero estos ejemplos son todavía algunos. Innovar y mejorar la forma en que se crean los cómics es una condición necesaria para el desarrollo de los cómics. Simplemente se basa en el pensamiento tradicional y los patrones para crear. Conducirá a una desconexión de las demandas de la gente contemporánea.

En el siglo XXI, la literatura, la música, el arte y otras formas de arte continúan evolucionando. Y en la vida de las personas, el arte contemporáneo en sí mismo guía las ideas de las personas en todos los aspectos, se convierte en una guía de tendencias, afecta la estética y el mundo interior de las personas. Hoy en día, el comportamiento artístico rico está activo en varias industrias, y gradualmente forma una escala y un sistema, expandiéndose en una industria y formando una nueva cultura. Los horizontes de las personas se han ampliado gradualmente, y han participado de manera invisible en la creación y el diseño del arte. Al final, el comportamiento de las personas determina la tendencia de desarrollo del arte.

#### **4.3.4 Innovación aportada por el progreso científico y tecnológico.**

El surgimiento de diversas culturas en el siglo XXI y las colisiones entre sí han inyectado nueva vitalidad en el desarrollo de los cómics, brindando a las personas una sensación de frescura, también brinda más inspiración a las personas, de modo que las personas desean buscar innovación en más aspectos. Con la diversificación de la tecnología y los medios de comunicación, los cómics contemporáneos también tienen una nueva imagen. Este tipo de cambio es novedoso y está en línea con la gente moderna, y al mismo tiempo atrae a más jóvenes a ponerse en contacto con los cómics contemporáneos.

En la era actual, las personas obtienen más información y amplían sus horizontes. A medida que los pensamientos de las personas progresan, las percepciones de las personas sobre las cosas son generalmente frescas y únicas. El tema de los cómics contemporáneos es mucho más amplio que antes. Influído por la cultura occidental, los chinos introvertidos e implícitos también aprendieron a expresarse con audacia. En comparación con las caricaturas tradicionales, son más novedosas en cuanto a la realización de los métodos y contenidos. Por ejemplo, hay pocos cómics que muestran el amor en el pasado, e incluso el arte literario y cinematográfico más maduro desarrollado en el mismo período tiene una expresión de amor más ambigua. Ahora la gente ha abandonado el concepto del pasado y el tema del amor ha aumentado. Además, la aparición de muchos cómics como el tema de la vida urbana, el tema de la ciencia ficción, el tema clásico, etc., todos encontraron al público, abriendo así el mercado. Abrir o no más mercados de cómics es una clave para el desarrollo de los cómics chinos.

En los últimos años, los cómics se han difundido en televisión, internet, teléfonos móviles y otros medios. Se puede decir que la industria del cómic ha mejorado en la era de la tecnología, los escritores de cómics comparten cómics a través de Internet, y la forma en que la gente lee los cómics es más conveniente, y la audiencia de cómics se ha ampliado gradualmente. Los cómics digitales que han surgido en los últimos años son más propicios para la comunicación que los cómics tradicionales en papel. Como derivado de los cómics tradicionales, los cómics digitales heredan las ventajas de los cómics tradicionales bajo la intervención de la tecnología de la información digital, y también destacan el lado innovador de los cómics digitales.

Debido a los cambios en los estilos de lectura y los modos de comunicación, las formas de creación y los estilos creativos también son muy diferentes de los cómics tradicionales. Originalmente imitando el método tradicional de creación de manga, el papel se transfirió a la computadora con un escáner, y los cómics digitales se convirtieron y procesaron en la red. Hoy, la tecnología digital se actualiza constantemente: los cómics digitales rompen el modo tradicional de creación de historietas, eliminan los grilletes de los métodos tradicionales de creación de historietas y utilizan software y paneles pintados a mano para dibujar directamente en computadoras, teléfonos móviles y tabletas. Los requisitos para el entorno creativo y las herramientas de pintura se están debilitando gradualmente. En el estilo de la creación, los cómics digitales también han cambiado mucho. Para obtener las ventas de medios impresos en el mercado, los cómics tradicionales se basan principalmente en la narrativa en el contenido de la creación, y hay muchos estilos obvios para distinguir los cómics de Hong Kong y Macao, los cómics estadounidenses, El manga japonés, el manga chino, etc., el auge de los cómics digitales desdibujan el estilo regional del manga tradicional, y es difícil para los lectores distinguir visualmente el estilo regional de los cómics

en la imagen. <sup>10</sup>La apertura de la nueva plataforma de medios ha hecho que el contenido de los cómics digitales sea rico y colorido, y ya no considera la narrativa satírica y continua como el principal medio de expresión.

“Tiao Man” (Fig.24) es un nuevo tipo de cómic que se adapta a la forma en que se leen los teléfonos móviles. La disposición de la composición está más en línea con la forma en que el teléfono móvil lee de arriba a abajo, y está más cerca de la relación de aspecto del teléfono móvil. Al diseñar tales cómics, la composición tipográfica, la división, etc. han cambiado mucho respecto a los cómics tradicionales.



Fig.24 . Mi propio dibujo. Tiras cómicas. 2016

La apertura y la flexibilidad de los nuevos medios también determinan la rica presentación de los cómics digitales. El contenido de los cómics digitales ha cambiado mucho, no se limita a un cierto estilo o formato, y ha desarrollado

<sup>10</sup> Chen Xuhui, el desarrollo de los cómics digitales en la era de los nuevos medios, Cultura corporativa oriental, cientos de foros, 2008

muchos tipos. Ha habido un tipo popular de cómics en China: Rege Comic (Fig.25). Un cómic de estilo abierto popular en Internet, generalmente un cómic simple compuesto de expresiones simples dibujadas a mano con historias de la vida cotidiana y bromas como tema.<sup>11</sup>

Estos comics su estilo áspero y las habilidades de dibujo son simples y fáciles de entender. A menudo se utiliza para contar las cosas graciosas de la vida, es un ratón que ignora la belleza, y el efecto es obvio y a todos les gusta. Ha formado su propio estilo, un estilo basado en la pintura. Su estilo de pintura es “raro”. Las historias y los personajes cómicos son feos y garabateados, pero pueden ser populares y convertirse en productos comerciales. El autor cree que está en línea con la opinión del público de que el contenido del cómic es mayor que el formulario. Si el contenido puede resonar en el público, la audiencia puede reducir los requisitos estéticos para él. La segunda razón es que su rendimiento es bajo y la producción es simple. La gente común puede expresar sus opiniones a través de esta forma cómica, por lo que son bienvenidos y amados.



Fig.25. Rege Cómic. 暴走漫画 2007

En general, los cómics modernos todavía tienen varias características básicas: artísticas, humorísticas, críticas y extensas. Si estas características faltan en la creación, no serán cómics chinos. Sin embargo, la concepción y la creación de los cómics contemporáneos no pueden separarse completamente de la conciencia tradicional, pero las ideas creativas deben integrarse con los conceptos modernos

<sup>11</sup> Rege Comic, La popular red de Rege Comic refleja la ansiedad y la esperanza de la generación más joven. Xinhua Net, 2012.5

y las tecnologías modernas. El concepto de cómics contemporáneos debe reflejar la esencia de las ideas de cómics tradicionales y debe ser más profundo en términos de contenido y comunicación. El cómic es una forma profunda de arte. Cuando un creador crea un sentimiento fuerte en su corazón, primero debe pensarlo y expresarlo. Si expresa directamente sus pensamientos directamente, no alcanzará la profundidad esperada. La forma en que se maneja el arte debería ser más inteligente para que pueda ser más atractiva. Además, la expresión de los cómics se diversifica gradualmente, y también es importante no estar limitado por el marco tradicional. Los cómics chinos quieren lograr un desarrollo a largo plazo, y la forma artística de los cómics también debe seguir el ritmo de los tiempos. Aprender constantemente y aprovechar las excelentes técnicas de expresión del lenguaje manga y técnicas de otros países, y al mismo tiempo mejorar la naturaleza artística y comercial de los cómics.

#### **4.4 Estudio comparativo de cómics clásicos chinos y los cómics contemporáneos.**

##### **4.4.1 Tipo de cómic (Funcional).**

Las caricaturas clásicas chinas tienen una cierta propaganda política y un papel educativo al satirizar, metaforizar o elogiar un fenómeno social. Las caricaturas modernas son principalmente narrativas, con estética, entretenimiento y valor comercial, y están orientadas a diferentes grupos de edad.

##### **4.4.2 Forma de cómics chinos.**

Los cómics clásicos se componen principalmente de pinturas individuales, o en forma de tiras cómicas, como cuatro cuadrículas y seis cuadrículas, y en su mayoría son cuadrículas rectangulares, que son relativamente rígidas. En términos de estilo, la imagen enfatiza la deformación exagerada y es vívida y concisa con un bolígrafo.

La mayoría de los cómics chinos modernos expresan cierta historia o trama en una imagen continua multi-narrativa, y prestan más atención al diseño de guión y al diseño de los cómics. La división de los cómics contemporáneos es bastante gratuita. Básicamente, además de garantizar una lectura fácil, se pueden romper otras restricciones. Por el bien de la trama, también es posible salir. El estilo de la pintura es más diversificado y tiene características culturales populares.

##### **4.4.3 Investigación las técnicas entre cómics clásicos chinos y los cómics contemporáneos.**

La creación de cómics contemporáneos incorpora muchas características



creativas que son diferentes de los cómics tradicionales. La aparición de este nuevo aspecto es el resultado de la interacción entre la estética de los tiempos y el apoyo de la ciencia y la tecnología. El nuevo estilo estético sigue llevando la vida de las personas al mismo tiempo, también penetra en las creaciones de las personas.

El estilo de creación de los cómics de hoy en nuestro país es muy diverso: la creación de dibujos cómicos a menudo combina dibujos animados, ilustraciones y cómics de estilo japonés, europeo y americano, y también extiende una variedad de formas de dibujo. El estilo de los cómics tradicionales enfatiza la configuración del significado y la forma, aunque conciso, es relativamente realista. A los cómics de hoy en día les gusta usar muchos elementos de dibujos animados en la imagen, porque es exagerado, interesante y hermoso. Cuando el autor dibuja una imagen cómica en forma de caricatura, no puede limitarse a la forma de la representación, y puede confiar en la imaginación para crear imágenes más interesantes.

Las creaciones del cómic se centran más en el diseño. El diseño de hoy no solo se refiere a la decoración de la superficie, sino también al diseño del concepto. En primer lugar, a partir de la imagen principal de los cómics, el autor no crea una imagen al azar, sino que hace que la imagen sea única. Un buen cómic, la imagen del cómic creado por el autor debe convertirse en un símbolo, para que las personas que lo hayan visto lo recuerden, y el símbolo también tiene un significado simbólico, lo que refleja las razones por las cuales el autor lo creó.

Por ejemplo, en el diseño del cómic "Zhang Xiao Box"(Fig.26), él es una persona con cabeza en forma de caja. Sus cejas y la nariz de la curita son muy impresionantes. Luego, el dibujante le dio la identidad de un "empleado de oficina" ordinario y una personalidad optimista y llena de ideales, lo que también hizo que el protagonista de los cómics fuera universalmente representativo y conectado con la gente trabajadora en la vida real. A medida que el trabajo continúa siendo creado, la serie del cómic ha ganado cierto grado de reconocimiento.



Fig.26. Zhang Xiao Box

También hay algunos cómics que se han simplificado al máximo en pensamiento y técnicas creativas. Hay muchas de esos cómics. La forma principal de crearlo es usar directamente imágenes de la vida real o dibujos animados listos para usar, y agregar las descripciones de texto correspondientes para formar una imagen difusa interesante. Por ejemplo, la producción de "Rege Cómico" (fig.25) consiste en utilizar imágenes repetidas e imágenes de dibujos animados para reorganizarlas de una manera diferente, y finalmente confiar en los mismos elementos para crear muchas obras diferentes.

#### 4.4.4 Las herramientas de pintura

Las herramientas de pintura y los vectores también han cambiado. El manga tradicional chino pensaba que la tecnología era limitada en ese momento, y las simples herramientas de pintura como lápices, bolígrafos y pinceles se usaban para pintar sobre papel. Y la mayoría de ellos se reimprimen en álbumes en blanco y negro, periódicos y publicaciones periódicas. El costo es bajo y la calidad de impresión es pobre.

Hoy en día, las herramientas de pintura están muy mejoradas. Hay muchas herramientas de cómic profesionales, como bolígrafos de gancho y línea, tintas de cómic, papel de puntos y platos pintados a mano que se usan para pintar en computadoras. Puedes usar software de computadora para crear cómics sin papel. Los canales de comunicación también han cambiado de cómics en blanco y negro a cómics en color, comunicación web y otras formas de mayor calidad y convenientes.



Fig.27. Herramientas de pintura

## Capítulo 5

### Cómic diseño y práctica.

#### 5.1 Ideas y efectos de diseño.

A través de la investigación de los trabajos anteriores y los dibujos de práctica relacionadas que hice, finalmente decidí intentar dibujar cómics del mismo tema en diferentes formas. El mismo protagonista, la historia que sucedió en diferentes épocas. Técnicas de dibujo con cómic digital y dibujo a mano.





Mi obra anterior. El protagonista es una persona que se especializa en matar monstruos. Utilicé las técnicas de la pintura china.



Titulo: Día del astronauta

El proceso de producción es, corté el cartón en las formas iguales abanico, hice los huecos al fondo y después conecté todas las hojas para que se combine en un

círculo de dibujo o sea la historia empieza de la parte izquierda de abanico negro y se finariza hasta la parte izquierda de abanico blanco. Cuando se abre en diferentes orientaciones, son 2 cuentos reversible.

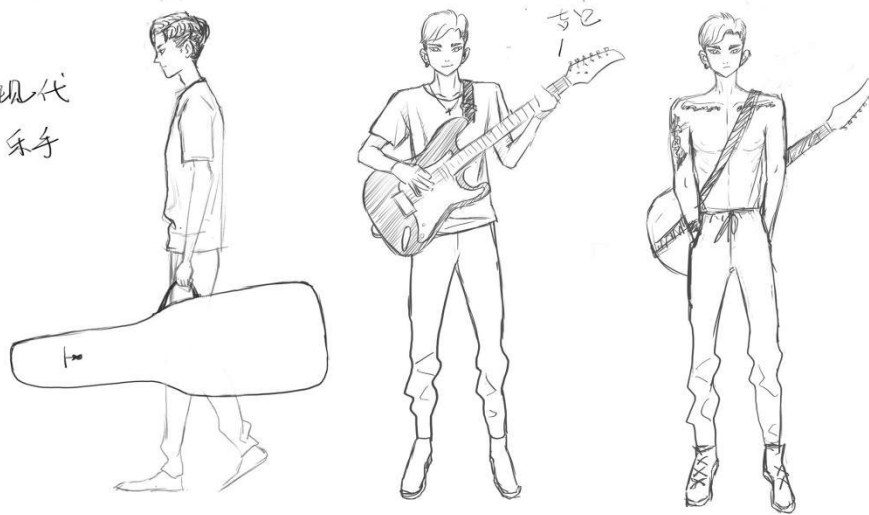
角色设计



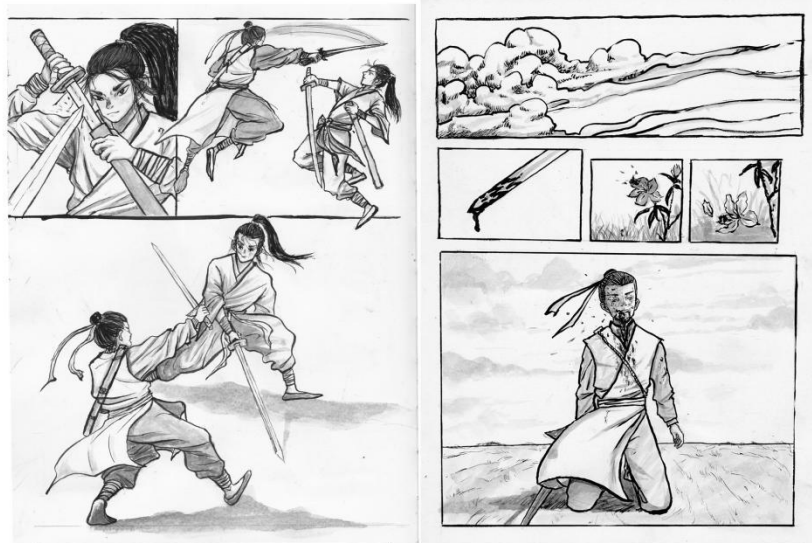
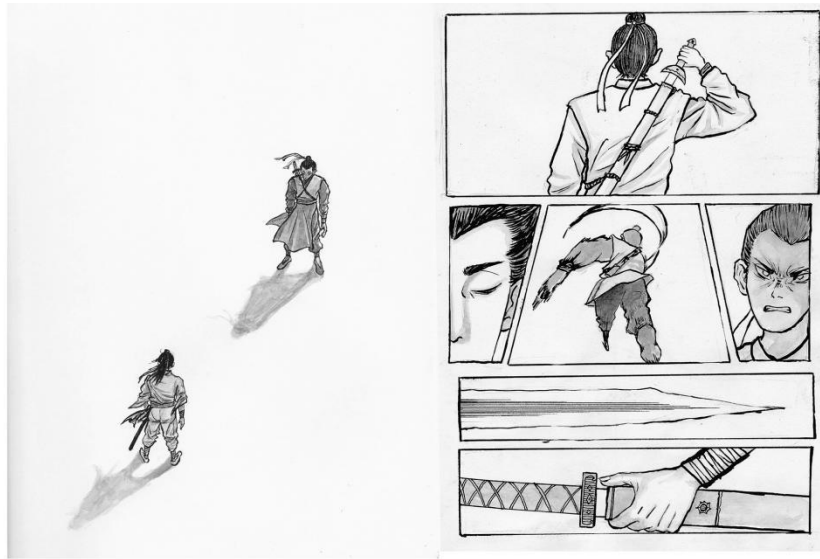
2. 民国  
军人



3. 现代  
乐手



Bocetos: Diseño de personajes

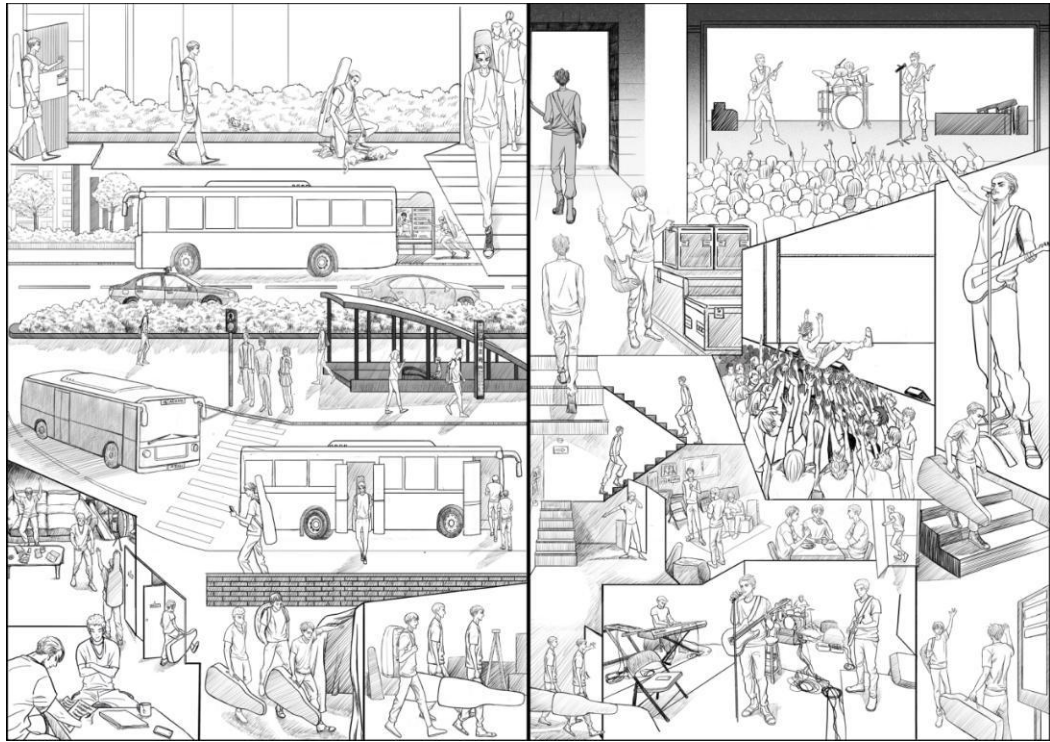


Técnica: Usé tinta china para dibujar en papel.



Titulo: Dia del soldado. Técnica: cómic digital.





Titulo: Día del guitarrista. Técnica: cómic digital.

## Capítulo 6

### Conclusión.

En primer lugar, estudiar los cómics chinos (Manhua) corresponden a la necesidad de la actualidad. En los últimos años, China ha prestado gran atención a la industria cultural publicando una serie de políticas favorables al desarrollo de la industria de cómic. Tanto el manga como el anime están en pleno desarrollo. Los nuevos medios en redes se han convertido en promovedores de ellos y han logrado que tengan más visibilidad entre el público y que sean aceptables con más facilidad.

Asimismo, se ha generado un ambiente más propicio para autores de cómic en China. Muchos artistas, pintores y diseñadores, aprovechando las conveniencias de la red, publican sus obras artísticas por esta plataforma, por lo que consiguen más oportunidades de trabajo y mostrar su talento. El hecho de que la remuneración del sector esté aumentando gradualmente también da más motivación a los trabajadores de cómic.

A través de la historia del manga chino que se ha mostrado en las partes anteriores, podemos observar que a pesar de que el manga chino está avanzado rápidamente, siendo una variedad de la cultura popular, no tiene tanta influencia y divulgación en comparación con película, música popular, serie, etc. Incluso no se toma seriamente en cuenta por la tendencia principal de los grupos artísticos y no se estudia a nivel profesional. Además, el manga suele ser el acompañante del anime. En las universidades, se forma profesionales de anime que suelen tomar el diseño de animación como lo primario y el manga como lo secundario.

Por la manera de producción, el portador y el mercado del cómic, la forma del mismo ha estado cambiando a lo largo del tiempo. El hábito de lectura de la gente se ha diversificado y el papel como vehículo de difusión se está sustituyendo por productos electrónicos. Han aparecido cada vez más nuevos tipos de manga como la nueva tira cómica (webcomic), que reemplazan el cómic tradicional. Los requisitos de estos mangas modernos no son tan altos a nivel técnico, tampoco se exige mucho en cuanto al conocimiento profesional, guion gráfico, uso de luz y sombra, distribución gráfica y profundidad del contenido. La ventaja es que tienen un ciclo de producción corto, por lo que son sensibles al tiempo. La desventaja es que carecen de innovación y singularidad y que suelen ser similares.

La imagen del manga tradicional todavía es bastante clara, mientras que la mayoría de la gente no tiene conocimientos completos sobre el cómic moderno.

A ojos de muchos productores de anime, los dibujantes, en vez de artistas, son más como una profesión para ganar dinero. Muchas personas aprenden a dibujar

y trabajan en sectores relacionados con el manga por la gran necesidad que se ha producido por la prosperidad del manga en la actualidad en China. Al mismo tiempo, las empresas, aprovechando su popularidad por Internet, crean un nuevo tipo de anuncios que se pueden aplicar a diferentes sectores. Los cómics convertidos en mercancías están perdiendo algunos atributos que deberían tener, como la característica artística, la estética, entre otros.

Todo esto lleva a un problema: modelo y estilo unificados, contenido similar, que hace que el dibujante pierda la capacidad de pensar de forma independiente, y mucho menos la capacidad innovadora. Esta es una de las razones por las cuales la industria del manga en China ha intentado buscar la originalidad pero no ha podido tener éxitos.

Hablando de la innovación del cómic, en un futuro próximo, la forma del cómic será más destacada que su contenido. El cómic es un arte visual. Aunque tiene atributos narrativos, lo más importante es el disfrute y el impacto visual. Desde este punto de vista, puede que no tenga tantas ventajas que la animación. Sin embargo, tiene un punto fuerte insustituible: se puede controlar el ritmo de lectura. Diferentes personas tienen diferentes preferencias, tanto la velocidad como el punto clave de lectura pueden variar según cada persona. Relativamente, cada segundo de la animación está cuidadosamente organizado. La velocidad, el contenido y el punto clave son completamente iguales para cualquier personas. Por eso, el cómic tiene su mercado objetivo que no se pierde fácilmente.

En segundo lugar, la estética de la gente está mejorando constantemente. Si un cómic solo cuenta una historia novedosa, es posible que no logre competir con las obras literarias. El contenido no hará que el cómic sea más competitivo en el futuro. Por el contrario, el estilo, la forma, el arte, así como las reflexiones personales del autor serán las mayores ventajas del cómic.

En las prácticas, probé diferentes formas de dibujo y pude experimentar sus dificultades. Pero también tuve experiencias divertidas en el proceso de innovación.

Hoy día, la definición del cómic se ha enriquecido y ha ido cambiando. En diferentes libros y para diferentes autores, no existe un criterio uniforme para definir el cómic. En el futuro, el límite entre el cómic y la animación será más ambiguo con la llegada del cómic dinámico. Habrá más dificultades en su futuro desarrollo. Pero al mismo tiempo, el cómic y el arte moderno se mezclarán cada vez más, dando más vitalidad al anterior.

En el idioma chino mandarín, los dos caracteres del "Yi Shu"(Arte) puede entenderse por separado. "Yi" se refiere a la forma de creación o exhibición de actuaciones de belleza, y "Shu" es una técnica, también es el método de la expresión. El significado de la combinación de los dos caracteres del arte

constituye la creación de actuaciones representativas de belleza que se expresa de formas múltiples y especiales. El arte debe tener objetivo, que es expresar, deducir y demostrar. Hay que tener una motivación detrás de la creación. Lo mismo ocurre con el manga, el cómic contemporáneo también debe expresar las ideas del autor en diferentes formas.

La cadena industrial del cómic chino está complementándose gradualmente. Mientras que se presta atención al aspecto comercial del cómic, no se debe olvidar el aspecto artístico. Además de aprender de las obras maestras de otros países, también se debe fortalecer la formación de conocimientos del cómic en la educación artística. Solo de esta manera, el cómic chino tendrá éxito en un buen ambiente

## **Bibliografía**

Bai Yu, Introducción a la pintura de cuadros, Shandong Fine Arts Publishing House, 1997.

白宇《连环画学概论》山东美术出版社,1997.

Bi Keguan, Historia de la historia del cómic chino, Editorial de Literatura y Arte Baihua. 2005

毕克官《中国漫画史话》百花文艺出版社,2005.

Chen Xuhui, el desarrollo de los cómics digitales en la era de los nuevos medios, Cultura corporativa oriental, cientos de foros, 2008.

陈旭辉《新媒体时代数字漫画的发展》东方企业文化,百家论坛,2011.

Enciclopedia China de Arte, Beijing, Editorial de la Enciclopedia de China.

《中国大百科全书美术》北京,中国大百科全书出版社,1991.

Feng Zikai, Apreciación del Artes de Cómics, publicado en "Secondary Students", No. 56, 1935.

丰子恺《漫画艺术的欣赏》发表于《中学生》,第56号,1935.

Feng Zikai. La representación de los cómics, Casa editorial de literatura y arte de Hunan, 2001.

丰子恺《漫画的描法》湖南文艺出版社,2001.

Feng Zikai. Manga Creation 20 Año, 1947.

丰子恺《漫画创作二十年》1947.

Gan Xianfeng, Historia china de los cómics, Pinturas de Shandong Press, 2008.

甘险峰《中国漫画史》山东画报出版社,2008.

Gao Jie, Investigación cómica independiente de Hong Kong, Academia de arte de Nanjing,2010.

高洁《香港独立漫画研究》南京艺术学院,2010.

Rege Comic, La popular red de Rege Comic refleja la ansiedad y la esperanza de la generación más joven. Xinhua Net, 2012.5.2.

《暴走漫画》“暴走漫画”走红网络 折射年轻一代的焦虑和希望,新华网.

2012年05月02日

Shu Xincheng. CiHai. Shangai, Prensa del Diccionario de Shanghai, 1999.

舒新城《辞海》上海词典出版社,1999.

Wang Yusheng, *Errantes de Sanmao*, Prensa de la universidad de Zhejiang, 2008.  
王芸生“题《三毛流浪记》”参见《中外漫画简史》浙江大学出版社.2008.

Wei Hua, *Una breve historia del arte de las historietas de la Nueva China*,  
Comunicación Universidad de China Press, 2008.  
魏华《新中国连环画艺术简史》中国传媒大学出版社，2008.

## Apéndice

<b>Ilustración.1.</b> Esquema que Describir los problemas y caminos de pensamiento adoptados por el Instituto. .....	5
<b>Ilustración.2.</b> Cartel de animación de The Monkey King y Ópera China de Pekín. El diseño del protagonista es de la cara de la ópera de Pekín. 《大闹天宫》和中国京剧.....	6
<b>Ilustración.3.</b> Big Fish . 2016 《大鱼海棠》 Imagen de la película. .....	8
<b>Ilustración.4.</b> Pictórico de actualidad.1951, número 46 《时事画报》 .....	12
<b>Ilustración.5.</b> La carga de los funcionarios y la gente. 《官与民之负担》 Imagen de Gan Xianfeng, Historia china de los cómics, Pinturas de Shandong Press, 2008.甘险峰 《中国漫画史》 山东画报出版社,2008. .....	13
<b>Ilustración.6.</b> FanTong(cubo de arroz) 《饭桶》 . Imagen de Gan Xianfeng, Historia china de los cómics, Pinturas de Shandong Press, 2008.甘险峰 《中国漫画史》 山东画报出版社. .....	13
<b>Ilustración.7.</b> The first Shanghai Puck’s cover. 《上海泼克》 Imagen de Xu Wei, Chen Bai Ye. Una breve historia de los cómics chinos y extranjeros, Editorial de la Universidad de Zhejiang.2008. 《中外漫画简史》 浙江大学出版社. .....	14
<b>Ilustración.8.</b> La batalla del norte y el sur. 《南北之争》 Imagen de Gan Xianfeng, Historia china de los cómics, Pinturas de Shandong Press, 2008.甘险峰 《中国漫画史》 山东画报出版社. .....	15
<b>Ilustración.9.</b> Después de que la persona sedispersa, una luna nueva es como el agua cuatro taburetes. Libro del cómic de ZiKai 《子恺漫画全集》 开明书店, 1945. .....	17
<b>Ilustración.10.</b> Los dos pies de A Bao 《子恺漫画全集》 开明书店, 1945. .....	17
<b>Ilustración.11.</b> Los cómics de Feng Zikai. 《子恺漫画全集》 开明书店, 1945. .....	18
<b>Ilustración.12.</b> A la orilla del agua. 《水浒传漫画》 Chen Danxu .....	19
<b>Ilustración.13.</b> Errantes de San Mao. 《三毛流浪记》 Zhang Leping .....	20

<b>Ilustración.14.</b> Los cómics de Mao. G. NEBIOLO CHESNEAUX, J. ; ECO, U. 1976	21
<b>Ilustración.15.</b> El viejo maestro. 《老夫子》 Wang Ze, 1963.	22
<b>Ilustración.16.</b> Lang Que. 《郎雀》 中国少年报儿童漫画, 1990.	23
<b>Ilustración.17.</b> Zi Bu Yu. 《子不语》 Xia Da, Revista Manyou, New Century Publishing House.2008 杂志《漫友》新世纪出版社, 2008.	24
<b>Ilustración.18.</b> Figura femenina china clásica.	24
<b>Ilustración.19.</b> Blades of The Guardinas(Cuchillas de los tutores) 《镖人》 Xu Xianzhe	25
<b>Ilustración.20.</b> Un pequeño cómic de Niu Honghong 《牛轰轰的小画》	26
<b>Ilustración.21.</b> Mi Xian Yin. 《迷仙引》 Imagen de Weibo. <a href="https://www.weibo.com/caccgda?refer_flag=1001030103_&amp;is_hot=1#_rnd1567587911738">https://www.weibo.com/caccgda?refer_flag=1001030103_&amp;is_hot=1#_rnd1567587911738</a>	27
<b>Ilustración.22.</b> Luo Shen Fu 《洛神赋》	28
<b>Ilustración.23.</b> Fei Ren Zai(Inhumano) 《非人哉》 2016. Imagen de Weibo. <a href="https://www.weibo.com/u/5675300793?is_all=1">https://www.weibo.com/u/5675300793?is_all=1</a>	29
<b>Ilustración.24.</b> Mi propio dibujo anterior. Tiras cómicas. 2016	34
<b>Ilustración.25.</b> Rege Cómic. 《暴走漫画》 2007.	35
<b>Ilustración.26.</b> Zhang Xiao Box 《张小盒》	38
<b>Ilustración.27.</b> Herramientas de pintura	39



## **Curriculum Vitae**

**Nombre y Apellidos:** Qianyi Cui

**Título académico:** Cómic contemporáneo basado en los dibujos de la china clásica

**Fecha de nacimiento:** Nacida el 09 de abril de 1995

**Dirección Postal:** Calle Mulhacén,22,18005 Granada

**Dirección electrónica:** [565342648@qq.com](mailto:565342648@qq.com)

**Formación y estudios:** Cursa estudios en la especialidad "Diseño de moda y ropa" en la Universidad de Tecnología de Zhongyuan de China y se le ha autorizado la graduación y licenciada en arte. (Septiembre de 2013-Junio de 2017)

**Otros estudios:** Curso de Ilustración infantil. 100 horas. ( 2017-2018)

