

De lo clásico a lo digital: del grabado tradicional a la ilustración digital y los entornos interactivos

From the Classical to the Digital: From Traditional Printmaking to Digital Illustration and Interactive Environments

Macarena Moreno Moreno

Universidad Rey Juan Carlos

macarena.moreno@urjc.es

<https://orcid.org/0000-0003-3529-1189>

Recibido: 25/10/2025

Revisado: 31/10/2025

Aceptado: 31/10/2025

Publicado: 01/11/2025

Sugerencias para citar este artículo:

Moreno Moreno, Macarena (2025). «De lo clásico a lo digital: del grabado tradicional a la ilustración digital y los entornos interactivos», *Tercio Creciente*, extra10, (pp. 291-302), <https://dx.doi.org/10.17561/rtc.extra10.10037>

Resumen

La gráfica contemporánea se ha enriquecido gracias a su integración con tecnologías digitales, ampliando las posibilidades creativas del artista. Este estudio explora la fusión entre técnicas tradicionales de grabado y los principios estéticos del diseño en videojuegos y carteles, destacando su aplicación en el ámbito universitario. A través de un enfoque procedimental, se analizan tanto los procesos técnicos como los resultados obtenidos, con el objetivo de desarrollar un lenguaje gráfico innovador. Así, el grabado se reafirma como un espacio de convergencia artística, fomentando nuevas conexiones interdisciplinarias y expandiendo sus fronteras expresivas.

Palabras clave: ilustración digital; procesos gráficos; cultura visual contemporánea; entornos interactivos; estética digital.

Abstract

Contemporary printmaking has been enriched through its integration with digital technologies, expanding the artist's creative possibilities. This study explores the fusion between traditional printmaking techniques and the aesthetic principles of design in video games and posters, highlighting their application in the university context. Through a procedural approach, both the technical processes and the results obtained are analyzed, with the aim of developing an innovative graphic language. In this way, printmaking is reaffirmed as a space of artistic convergence, fostering new interdisciplinary connections and expanding its expressive boundaries.

Keywords: Digital Illustration; Graphic Processes; Contemporary Visual Culture; Interactive Environments; Digital Aesthetics.

1. Introducción

Las titulaciones actuales en Bellas Artes y Diseño incorporan de forma creciente herramientas digitales en sus contenidos y proyectos. No obstante, la integración de técnicas manuales como el grabado puede enriquecer significativamente el proceso creativo, al aportar profundidad conceptual y conexión con la tradición gráfica. La obra gráfica sigue siendo una herramienta esencial de comunicación visual, que enlaza el pasado con las prácticas contemporáneas.

La presencia dominante de imágenes digitales ha transformado los modos de producción artística: el uso de tabletas y ordenadores ha sustituido en parte al cuaderno tradicional. Sin embargo, ciertos gestos manuales, como el trazo a mano sobre soportes digitales, evidencian que lo analógico no ha desaparecido, sino que convive y se adapta. En este sentido, Castillo Inostroza, Palau-Pellicer y Marín-Viadel (2020) destacan la necesidad de identificar los aprendizajes y aportes específicos del grabado en relación con otras técnicas, para defender su pertinencia en la educación artística. Ya en 2015, Ubani anticipaba un modelo de integración entre lo digital y lo tradicional, más que una sustitución. En esta línea, proponemos una metodología que combine ambos lenguajes mediante procesos secuenciales e híbridos. Como sostiene Santín (2024), nos encontramos en un periodo de transición que requiere comprender los cambios que el grabado experimenta en el contexto contemporáneo.

2. Metas y objetivos

Este artículo investiga cómo la integración de técnicas tradicionales y digitales influye en el desarrollo artístico de los estudiantes, a través de una propuesta educativa basada en una metodología híbrida centrada en el grabado contemporáneo. El objetivo no es reflexionar sobre prácticas docentes generales, sino analizar de forma concreta cómo estas combinaciones expanden las posibilidades creativas y técnicas en contextos donde el grabado no forma parte del currículo formal.

El estudio se estructura en cuatro apartados: el primero desarrolla el marco teórico sobre la convivencia entre lo manual y lo digital; el segundo presenta la metodología aplicada, basada en el grabado tradicional y el uso de software creativo; el tercero expone y analiza los resultados de dos intervenciones prácticas; y el cuarto reflexiona sobre el impacto de esta experiencia en la enseñanza artística, proponiendo líneas de desarrollo futuro.

La investigación se sitúa en un entorno universitario donde las técnicas de estampación no están presentes en el plan de estudios del Grado en Bellas Artes, a diferencia de otras instituciones en España. Esta carencia limita la formación técnica del alumnado en un área fundamental de las artes visuales. Aunque no se realiza una comparación entre universidades, esta situación revela una brecha formativa que merece atención futura.

La propuesta busca no solo compensar esta ausencia, sino también ofrecer una base sólida en grabado desde una perspectiva contemporánea, entendiendo la gráfica como un lenguaje transversal que se adapta a los nuevos contextos estéticos y a los procesos híbridos del arte actual (Figueras, 2021). Para ello, se desarrollaron dos intervenciones: una enfocada en el diseño de un cartel y otra en la elaboración del arte final para un videojuego, ambas combinando técnicas tradicionales de grabado (en relieve y en hueco) con herramientas digitales.

Esta metodología fomenta un pensamiento artístico flexible, crítico y menos dependiente de los medios digitales, promoviendo un aprendizaje activo en el que el grabado se convierte en un vehículo para la exploración creativa y la expansión del conocimiento visual (Castillo Inostroza, Palau-Pellicer y Marín-Viadell, 2020).

3. Método de investigación. Armonía de técnicas en la creación artística

Este estudio de caso se desarrolla en el marco de la asignatura de ilustración, con el objetivo de explorar un enfoque mixto de enseñanza. Se fomenta la expansión del repertorio técnico y expresivo en contextos donde predominan los medios digitales. Se trata de un fenómeno actual en la enseñanza universitaria, como podemos ver en la ponencia de Castellano San Jacinto et al. (2025), ellos muestran cómo el escaneado y la animación 3D facilitan el aprendizaje del dibujo en movimiento, igualmente esta técnica conecta la tradición del grabado con las demandas actuales de la ilustración en videojuegos y carteles digitales.

3.1. Del grabado al píxel: hibridación de técnicas en la creación de carteles

Se propuso al estudiantado diseñar un cartel mediante grabado en relieve, tomando como referencia a los cartelistas de finales del siglo XIX y principios del XX. Esta actividad busca conectar el proceso artesanal con los lenguajes visuales contemporáneos, utilizando herramientas digitales como soporte de experimentación y edición.

El ejercicio se inicia con una introducción teórica al grabado, sus técnicas y su historia, para contextualizar su evolución e impacto en el diseño gráfico. A partir de allí, los estudiantes desarrollan bocetos digitales en Procreate utilizando el pincel 6B, por su similitud con el grafito tradicional. Se emplean capas para construir la imagen final, lo que permite experimentar con distintas composiciones y detalles (figura1).



Figura1. *Lluvia de ideas en Procreate*. Autora: Chynna Mihaella Linato Atienza, 2025. Cortesía de la autora

Como señala Ubani (2018), la posibilidad de previsualizar digitalmente los resultados antes de ejecutar la obra física es uno de los principales beneficios del entorno informático. En este sentido, los programas de edición permiten dividir la imagen en capas, reorganizar elementos, ajustar escalas y planificar cromáticamente la matriz (figura2).

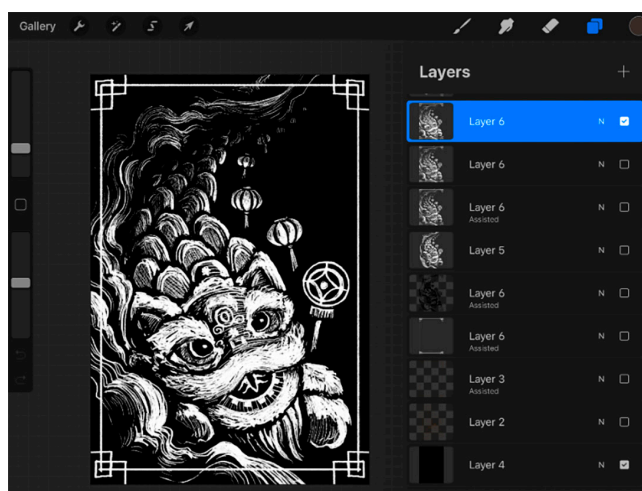


Figura 2. *Creación del boceto en Procreate*. Autora: Chynna Mihaella Linato Atienza, 2025. Cortesía de la autora

Una vez finalizado el boceto, se invierte digitalmente para su posterior transferencia a una plancha de linóleo. El proceso tradicional incluye el calco, el tallado con gubias y la estampación, explorando diferentes papeles y tintas. Esta convergencia entre diseño digital y ejecución manual optimiza el tiempo de prueba-error y favorece una experimentación más amplia y controlada (figuras 3, 4 y 5).



Figura 3, 4 y 5. *Tallado de la matriz. Estampaciones. Entintado.* Autora: Chynna Mihaella Linato Atienza, 2025. Cortesía de la autora

El resultado impreso se escanea y se retoca digitalmente en programas como *Photoshop* o *Procreate*, donde se realizan ajustes de color, contraste y tipografía. Se emplean fuentes descargadas y predeterminadas, organizadas en capas para facilitar su edición, e incluso se incorporan efectos como texturas doradas mediante herramientas digitales. Esta fase permite una integración visual coherente entre imagen y texto, reforzando la unidad del cartel (figuras 6 y 7).

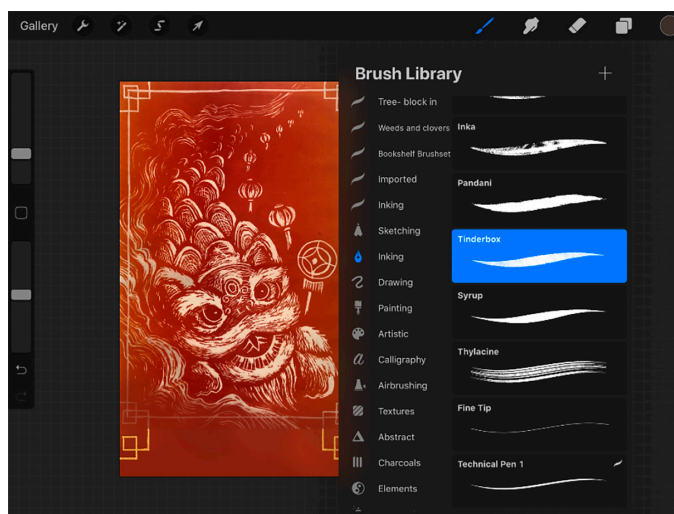


Figura 6. *Diseñando el cartel*. Autora: Chynna Mihaella Linato Atienza, 2025. Cortesía de la autora



Figura 7. *Cartel definitivo que anuncia una exposición sobre la cultura china, destacando la importancia de los dragones*. Autora: Chynna Mihaella Linato Atienza, 2025. Cortesía de la autora

Más allá del aprendizaje técnico, esta propuesta prioriza la expresión individual y la autenticidad visual. Como indica Santín (2024), el grabado contemporáneo no

se define ya por su reproductibilidad, sino por su capacidad expresiva como proceso creativo autónomo dentro del arte actual. En esta línea, el proyecto promueve un cambio de paradigma: del grabado como técnica seriada a la gráfica como medio personal e interdisciplinar.

Por tanto, el objetivo no es solo transmitir una técnica, sino fomentar el pensamiento crítico y el desarrollo de un lenguaje visual propio. Al reintroducir el grabado en un contexto digitalizado, se refuerza su vigencia como herramienta de creación contemporánea, ampliando las competencias del alumnado en diseño e ilustración. Tal como afirma Bernal-Pérez (2016), hoy la gráfica se expande más allá del papel, priorizando el concepto sobre el proceso, y adaptándose a los nuevos formatos y dimensiones de la imagen.

3.2. El grabado en hueco y el arte final en los videojuegos

La técnica de grabado en hueco se emplea para diseñar el disco interno de un videojuego utilizando una matriz CD virgen. Esta elección combina la precisión y el detalle artesanal con una superficie simbólica del mundo digital, promoviendo la reflexión sobre la integración entre lo manual y lo virtual y facilitando el desarrollo de un lenguaje visual contemporáneo.

Inspirados en artistas como Mike Lyon, quien fusiona técnicas tradicionales con herramientas digitales para crear grabados complejos y detallados (Vollmer, 2012; Santín & Navarro, 2021), se fomenta un enfoque innovador donde la tecnología enriquece sin reemplazar las prácticas clásicas.

Los estudiantes inician el proceso con bocetos digitales que integran elementos culturales contemporáneos, como en el diseño de un videojuego basado en el anime *Cardcaptor Sakura* (figuras 8 y 9). Este enfoque híbrido permite comprender la relación entre la matriz física y la imagen digital, consolidando un puente entre ambos mundos (Vallejos, 2023).

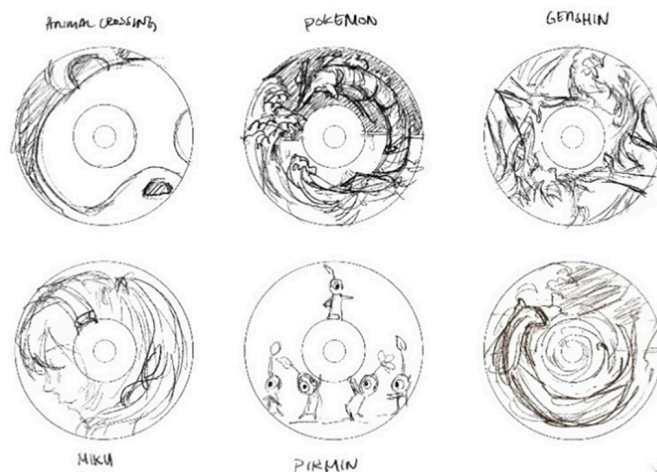


Figura 8. *Ideas para el disco interno del videojuego*. Autora: Chynna Mihaella Linato Atienza, 2025. Cortesía de la autora



Figura 9. *Ideas elegidas para el disco interno*. Autora: Chynna Mihaella Linato Atienza, 2025.
Cortesía de la autora

El grabado se realiza manualmente sobre el CD con punta seca, seguido de pruebas de estampación con tintas grasas hasta obtener la versión definitiva (Figuras 10 y 11).



Figura 10. *Estampación en hueco*. Fotografía de la autora, 2025



Figura 11. *Estampación definitiva a color*. Autora: Chynna Mihaella Linato Atienza, 2025.
Cortesía de la autora

Posteriormente, se diseña digitalmente la portada del videojuego, trabajando en capas para colores base, bocetos y detalles, lo que optimiza la experimentación y permite realizar ajustes sin perder calidad visual (figura12)

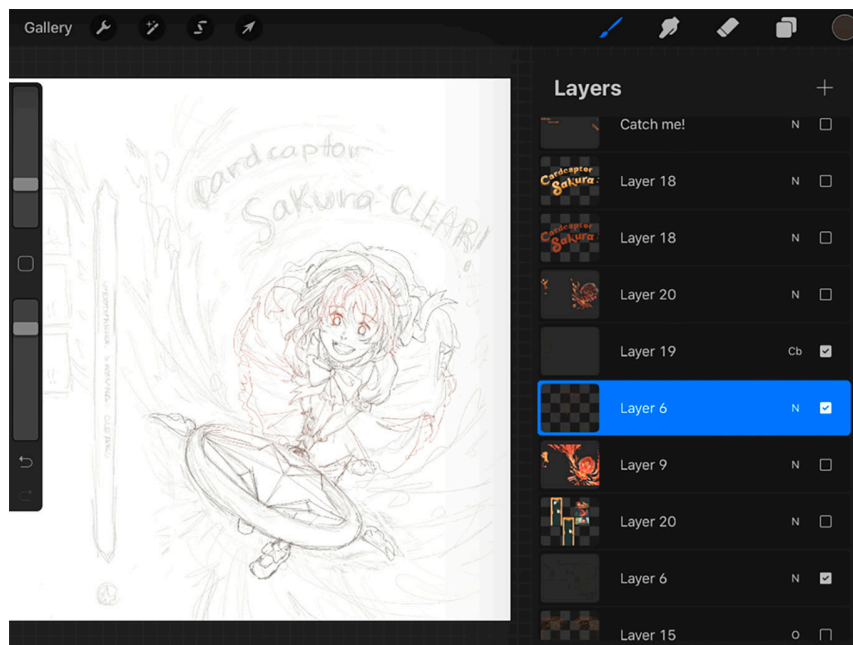


Figura 12. *Dibujo de la portada de videojuego*. Autora: Chynna Mihaella Linato Atienza, 2025.
Cortesía de la autora

Para la aplicación de color y renderizado se emplean diversos pinceles digitales, mientras que el texto se integra en capas separadas utilizando la tipografía original del anime. Además, la superposición de una plantilla digital de maqueta facilita la composición final, evidenciando cómo la combinación de técnicas tradicionales y digitales potencia tanto la creatividad como la eficiencia en el proceso artístico (figura 13).



Figura 13. *Diseño final de la portada de videojuego.* Autora: Chynna Mihaella Linato Atienza, 2025

4. Evaluación y resultados

Este estudio exploró cómo la integración de herramientas digitales en el grabado puede enriquecer tanto el proceso creativo como la producción artística. En las dos prácticas realizadas en el aula, se comprobó que el uso de software digital facilitó la generación y ajuste de ideas previas a la creación de la matriz física, optimizando tiempos y mejorando la precisión del diseño.

Siguiendo a Macías (2015), se constató que una matriz digital no sustituye lo físico, sino que lo complementa. Al convertir imágenes virtuales en matrices tangibles mediante técnicas mixtas, los estudiantes lograron resultados únicos, más allá de las impresiones digitales tradicionales.

La fusión entre técnicas manuales y digitales no solo potenció la calidad de las obras, sino también la comprensión del grabado contemporáneo como lenguaje visual. Los estudiantes demostraron mayor capacidad para adaptarse a medios diversos y vincular sus producciones con contextos actuales.

Además, se evidenció un interés creciente por explorar nuevas tecnologías aplicadas al arte gráfico, como la realidad aumentada o la inteligencia artificial, lo que señala una proyección futura prometedora para este enfoque metodológico, ya que como apunta Lara (2020) en las últimas décadas, el arte contemporáneo ha acogido algunas técnicas que por su naturaleza implican un importante trabajo de creación visual, ya que permiten la creación de nuevos modos de experiencia a través del diseño y procesamiento de las imágenes virtuales.

5. Conclusiones

Actualmente, el grabado y otras técnicas manuales han perdido presencia en algunos planes de estudio debido al avance de las tecnologías digitales. No obstante, su integración en el diseño y la ilustración sigue siendo valiosa, ya que enriquece las obras visual y conceptualmente. Como plantea Latorre (2003), enseñar va más allá de transmitir contenidos: implica fomentar la exploración, la innovación y el pensamiento crítico.

La combinación de herramientas digitales y procesos manuales amplía el repertorio del diseñador-artista, propiciando una gráfica contemporánea multidisciplinaria que integra planificación e improvisación. En este contexto, la tecnología no reemplaza la autenticidad creativa, sino que potencia nuevas formas de expresión al unir la destreza artesanal con medios digitales.

Artistas como Kara Walker y Julie Mehretu ejemplifican esta fusión, utilizando recursos tecnológicos para expandir el lenguaje del grabado. Esta tendencia abre un campo fértil para que estudiantes exploren técnicas híbridas, adaptándose a una realidad visual en constante transformación.

Referencias

- Arte Exclusivo. (2023, 15 de febrero). *Grabados en la era digital: artistas innovadores*. <https://arte-exclusivo.com/blogs/noticias/grabados-en-la-era-digital-artistas-innovadores>
- Bernal-Pérez, M. del M. (2016). Los nuevos territorios de la gráfica: Imagen, proceso y distribución. *Arte, Individuo y Sociedad*, 28(1), 71–90. https://doi.org/10.5209/rev_ARIS.2016.v28.n1.47545
- Brownlee, J. (2013, 28 de agosto). *Cómo los videojuegos revivieron el arte moribundo de la impresión en madera japonesa*. Fast Company. <https://www.fastcompany.com/1673187/how-video-games-revived-the-dying-art-of-japanese-woodprinting>
- Castellano San Jacinto, T., Meier, C., Chinchón Espino, A., & Lohrum Strancari, M. (2025, junio). *Escaneado y animación 3D de modelos humanos para la facilitación del aprendizaje del dibujo del natural en movimiento* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=dtsKvRKktFE>

- Castillo Inostroza, J., Palau-Pellicer, P., & Marín-Viadel, R. (2020). Tres acciones pedagógicas desde un enfoque a/r/tográfico para la enseñanza del grabado en educación artística. *ArtsEduca*, 25, 65–83. <https://doi.org/10.6035/Artseduca.2020.25.4>
- Figueras, E. (2021). Reflexiones en torno a la cultura digital contemporánea: Retos futuros en educación superior. *Arte, Individuo y Sociedad*, 33(2), 449–466. <https://doi.org/10.5209/aris.68505>
- Kundig, T. (2019). Prefacio. En N. Moses (Ed.), *Single-Handedly: Contemporary Architects Draw by Hand* (pp. 7–10). Princeton Architectural Press.
- Lara Osuna, R. (2020). El aula como laboratorio de experimentación visual. Introduciendo nuevas visualidades en la formación inicial del profesorado a través de la Projection–Based Augmented Reality. *Tercio Creciente*, (Monográfico extraordinario II) 2020, pp. 51–74, <https://dx.doi.org/10.17561 rtc.extra2.5755>
- Latorre, A. (2023). *La investigación en acción*. Graó.
- Macías, J. F. (2015). *Arte gráfico digital: Propuestas para una creación mediante procesos híbridos* [Tesis doctoral, Universidad de Málaga].
- Macharowsky, A. (2013). La enseñanza de la educación artística, aportaciones de un docente especialista en técnicas del grabado para formar profesionales en diseño gráfico. *ArtsEduca*, 6, 23–40.
- Santín Álvarez, E. (2024). El sentido háptico en el arte gráfico contemporáneo. *EME: Experimental Illustration, Art & Design*, 12, 194–211. <https://doi.org/10.4995/eme.2024.20986>
- Santín Álvarez, E., & Navarro Goig, G. (2021). Gráfica fuera de los límites: Hacia una xilografía de campo expandido. *Revista de Bellas Artes: Revista de Artes Plásticas, Estética, Diseño e Imagen*, 15, 137–163. <https://doi.org/10.25145/j.bbaa.2021.15.06>
- Ubani, F. (2015). *Arte gráfico y tecnología: Una relación privada en la obra (gráfica) de Fabiola Ubani* [Tesis doctoral, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria].
- Ubani, F. (2018). Arte gráfico y futuro –digital–. *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de Investigación*, 15, 187–198.
- Vallejos, P. I. (2023). Tocar sin palpar: Sobre la materialidad, la textura y la imagen-pantalla. *Universum*, 38(1). <http://dx.doi.org/10.4067/s0718-23762023000100045>
- Vollmer, A. (2012). Mokuhanga: El renacimiento de la técnica xilográfica japonesa. *Grabado y Edición: Revista Especializada en Grabado y Ediciones de Arte*, (36), 66–72.
- Xataka. (2023, 15 de febrero). *Hablamos con el singular ilustrador que ha hecho suyos los mundos de Tolkien y Lovecraft con una técnica muy personal*. <https://www.xataka.com/literatura-comics-y-juegos/hablamos-singular-ilustrador-que-ha-hecho-suyos-mundos-tolkien-lovecraft-tecnica-muy-personal>

