



Institución
Universitaria
Reacreditada en Alta Calidad

Imaginarios contemporáneos del conflicto: estereotipos visuales sobre algunos íconos de la Guerra Fría en videojuegos, a partir del dibujo

Mateo Uribe Restrepo

**Informe Final para Optar al Título de Maestro en Artes Visuales
Modalidad Investigación - Creación**

**Asesor
Fernando Antonio Rojo Betancur
Magíster en Estudios de Arte**

**INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA ITM
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
MEDELLÍN
2025**

Cita	Uribe Restrepo, M. (2025)
Referencia	Uribe Restrepo, Mateo. <i>Imaginarios contemporáneos del conflicto: estereotipos visuales sobre algunos íconos de la Guerra Fría en videojuegos, a partir del dibujo</i> [Trabajo de grado] 2025. ITM Institución Universitaria, Medellín, Colombia.



Pregrado en Artes Visuales

Facultad de Artes y Humanidades

ITM Institución Universitaria



Departamento de Biblioteca y Extensión Cultural

Repositorio Institucional: <https://repositorio.itm.edu.co/handle/20.500.12622/13>

ITM Institución Universitaria - www.itm.edu.co

Rector: Alejandro Villa Gómez.

Decano/Director: Carlos Andrés Caballero Parra.

Jefe departamento: Diego León Zapata Dávila.

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de ITM. Institución Universitaria ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

Dedicatoria
A mis hermanas, mis sobrinos, mis padres, mi cuñado y a mi asesor.

Tabla De Contenido

RESUMEN	pág. 6
DECLARACIÓN DE ARTISTA	pág. 7
INTRODUCCIÓN	pág. 9
ESTADO DEL ARTE	pág. 11
REFERENTES ARTÍSTICOS	pág. 18
UNIDAD TEMÁTICA # 1: LA GUERRA FRÍA Y LA REPETICIÓN DE LA HISTORIA	pág. 27
- BREVE CONTEXTO DE LA GUERRA FRÍA	pág. 27
- ¿CÓMO SE LLEGA A LA IDEA?	pág. 34
- CONTRIBUCIÓN DE LOS REFERENTES ARTÍSTICOS	pág. 35
- FACTOR DIFERENCIADOR DE LA PROPUESTA O JUSTIFICACIÓN DE LA MISMA	pág. 36
- CONSIDERACIONES PREVIAS PARA LA METODOLOGÍA	pág. 39
UNIDAD TEMÁTICA # 2: ESTUDIO ICONOLÓGICO/ ICONOGRÁFICO	pág. 44
- PRIMER PASO: CLASIFICACIÓN DEL PRODUCTO VISUAL	pág. 47
- SEGUNDO PASO: ESTUDIO DEL CONTENIDO DE UN PRODUCTO VISUAL	pág. 48
• ANÁLISIS PRE-ICONOGRÁFICO	pág. 49
• ANÁLISIS ICONOGRÁFICO	pág. 55
- TERCER PASO: ESTUDIO DEL CONTEXTO	pág. 61
- CUARTO PASO: ENUNCIACIÓN	pág. 62
UNIDAD TEMÁTICA # 3: PROCESO CREATIVO, EXPERIMENTACIONES Y RESULTADOS	pág. 67
- EXPERIMENTACIÓN CONCEPTUAL	pág. 67
- EXPLORACIÓN TÉCNICA	pág. 76
- DESARROLLO DEL PRODUCTO FINAL	pág. 80
NUEVAS RUTAS DE INVESTIGACIÓN-CREACIÓN	pág. 94

RIDER TÉCNICO DE MONTAJE

pág. 96

REFERENCIAS

pág. 99

ANEXOS

pág. 104

Resumen

A partir de los contenidos de este trabajo monográfico se puede encontrar la relación, presencia e influjo que tienen los estereotipos visuales generados en la Guerra Fría, dentro de las producciones contemporáneas en los videojuegos. Esta aproximación teórica se realizó mediante un breve contexto que invita al lector a reconocer los hechos históricos que marcaron el evento bélico en mención, y cómo dichos sucesos marcados por una característica y evidente división ideológica y geopolítica (EE. UU. vs. URSS; capitalismo vs. comunismo), gestaron un imaginario visual que hoy en día prevalece de manera sutil. A su vez, se estudia mediante los métodos iconológicos ofrecidos por Erwin Panofsky y María Acaso algunos de los íconos característicos de dicha guerra; para tratar de establecer cómo influyen en la percepción actual que tiene el público general acerca del conflicto, y cómo determinan características de diferenciación y conducta dentro de la lúdica del videojuego. Buscando, con los resultados de aquel análisis iconográfico y estético, proponer un trabajo creativo que dé cuenta de la proliferación de dichos estereotipos mediante la retórica visual.

Palabras claves: Guerra Fría, iconología, iconografía, estereotipos, propaganda, imaginario visual, resignificación, reinterpretación, videojuegos.

Declaración de artista

Los intereses de mi proceso creativo devienen del dibujo como posibilidad narrativa para plasmar historias contadas mediante herramientas visuales, el uso de los iconos y su comprensión ha sido importante para el desarrollo de mi trabajo ya que desde su estudio considero que se puede dar luz a los diferentes contextos y circunstancias que envuelven a los personajes representados en mi obra, además de servir como herramienta narrativa, es la técnica predilecta a la hora de abordar mis trabajos artísticos, ya que, tomando la línea como mínima expresión gráfica me plantea el interrogante de cómo se puede manipular la misma para llevarla a su máximo potencial expresivo.

Mi interés por la estética de las situaciones bélicas o del conflicto nace desde mi niñez temprana y se sigue manifestando a lo largo de toda mi vida. Esto se genera a partir de la influencia del contenido audiovisual que consumía regularmente en formato de películas como *La Caída Del Halcón Negro*, *Full Metal Jacket*, y *Platoon*, o videojuegos como *Metal Slug* y *Metal Gear Solid*, también, las historias de mi padre de cuando estaba en contraguerrilla¹, o las particularidades que me contaban mi hermana y mi cuñado en su labor como investigadores judiciales.

A nivel técnico mis materiales preferidos a la hora de abordar una propuesta visual son los grafitos, más que todo los portaminas, por su precisión cuando hago uso de los entramados y trabajo el formato pequeño, por el cual me inclino en la mayoría de mis propuestas; además de ello, la tinta también es uno de mis materiales a escoger gracias a que, en instrumentos como los rapidógrafos ofrece esta misma precisión, pero también permite soldadura y flexibilidad al trabajarla con rotuladores y pinceles. Por último, en cuestiones de color se me hace interesante la hibridación de la línea análoga con la pintura digital, ya que permite posibilidades gráficas y gradientes de

¹ Tropa ligera organizada para operar contra las guerrillas. Recuperado el 25 de agosto / 2025 de <https://dle.rae.es/contraguerrilla>

aplicación práctica y visualmente armónica, a la vez del contraste conceptual y material que ofrecen las propuestas en formato bicolor.

Introducción

La Guerra Fría (1945/1947-1991) presentaba varias características particulares, dentro de ellas una polarización muy demarcada del mundo que afectaba directamente las relaciones internacionales en ese contexto histórico y geopolítico; situación que obligó a la mayoría de los países en el mundo a ubicarse dentro de un “bando”, o a tomar partido. También, es preciso mencionar un halo de competencia o rivalidad armamentista, en donde las potencias (Estados Unidos - EE. UU., y la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas - URSS), en su afán, cada una de ellas, de mostrarse como un ente superior ante la otra; esto, con el fin de establecer una hegemonía política y de tratar de ostentar el dominio bélico, a base de diferentes formas de terrorismo visual, de propaganda (la batalla de la propaganda política o bélica en la guerra), y de amenazas constantes (evidentes o sutiles), todo esto generó no sólo tensiones políticas sino también posturas ideológicas polarizadas, que se manifestaban en los medios de comunicación, las series de televisión, el cine, la prensa, y la literatura. Refinándose además y decantándose, por medio de una cultura visual, y una iconografía concreta y específica o diversa.

Con lo anterior este trabajo de investigación-creación tiene como objetivo general construir a partir del dibujo, una propuesta que represente el contraste de algunos estereotipos visuales de la Guerra Fría en el contexto de la URSS y Estados Unidos, y cómo ello influye en la percepción del conflicto contemporáneo en paralelo con las representaciones audiovisuales de la cultura popular.

Desarrollado en sus unidades temáticas bajo los objetivos específicos de, primero, recopilar una selección de íconos que evidencien los estereotipos visuales de la Guerra Fría bajo las categorías de identificación visual de las armas y la imagen del líder, en el contexto de EEUU y la URSS, y su incidencia en representaciones audiovisuales contemporáneas; segundo, contrastar los íconos seleccionados mediante un análisis iconológico/iconográfico, basado en el método de

análisis de las imágenes de Erwin Panofsky y María Acaso, bajo las categorías de identificación visual de las armas e imagen del líder, y su influencia en representaciones audiovisuales contemporáneas (por ejemplo, los videojuegos), permitiendo la realización de experimentos visuales; y tercero, realizar una exposición de dibujo que evidencie y dé cuenta de la influencia de los estereotipos visuales del conflicto en las representaciones y en el imaginario común contemporáneo.

A partir de la respuesta al interrogante que se plantea en esta monografía: ¿De qué manera los estereotipos visuales de los iconos de la Guerra Fría permean el imaginario contemporáneo, y la cultura visual de diferentes formas de representación propias de la percepción colectiva sobre el conflicto?, se busca ofrecer un aporte a la labor artística que permita generar una comprensión bajo la idea de cómo las imágenes no solo representaron, sino que también construyeron y difundieron discursos políticos, ideológicos y sociales en uno de los periodos de polarización más notoria del siglo XX (y cómo dicho periodo sigue influenciando y permeando el universo visual de aquellos discursos en tiempos contemporáneos).

Estado del arte

“Sólo la historia de los vencedores carece de profundidad, como si se desarrollase sin conexión alguna con la complejidad del mundo viviente...”

Serge Guilbaut².

Es pertinente iniciar con esta cita del historiador del arte francés Serge Guilbaut (1943, experto en la historia de la posguerra americana y francesa), ya que, aunque la presente monografía no trate directamente la influencia del conflicto dentro de las artes plásticas, propone una forma de ver dicho conflicto como el generador de un sistema de íconos, símbolos y concepciones, que poseen un grado funcional al abarcar al mismo desde representaciones en la cultura popular mediadas por la imagen o de naturaleza audiovisual, tomando a los “vencedores” como los entes que producen un diálogo haciendo uso de estas simbologías, para favorecer un discurso alrededor de sus intereses por, para y con la guerra.

Cuando se proponen diálogos contrastantes desde los medios de comunicación, de entretenimiento, o culturales, el conflicto hace eco como uno de los tópicos más frecuentes, lo que hace que ese ámbito social y cultural actual desarrolle y posea un acervo y universos visuales muy demarcados por su contexto; y las formas en que se manifiesta dicho conflicto, a partir de estas representaciones e imaginarios sociales, propician que surjan una serie de íconos que están instaurados dentro del pensamiento colectivo, como expresión común de la sociedad respecto el hecho violento, bélico o las confrontaciones humanas. Todos ellos fenómenos que motivan en las comunidades la generación de juicios de valor hacia los “bandos” o perpetradores de la guerra,

² GUILBAUT, Serge. *De cómo Nueva York robó la idea de arte moderno*, Traducción: María Rosa López González. Madrid: Biblioteca Mondadori, 1990. pp. 24.

percepciones que a su vez los enmarcan dentro de una estética particular, acción que es evidente en la Guerra Fría y sus actores involucrados.

Ambos bloques o naciones participaban en varias competencias potenciando el desarrollo tecnológico de dispositivos que fueron molde para esculpir la sociedad como hoy la conocemos. Estas naciones desarrollaron dos carreras, siendo la armamentística, aquella que se enfocaba en el desarrollo de material bélico variado teniendo como eje principal el armamento nuclear (el cual era también una de las razones del miedo generalizado a nivel mundial); y la espacial, que además de todas las otras estrategias propagandísticas fungía como esa necesidad ideológica de ser los primeros en llegar a las estrellas. Estados Unidos y la Unión Soviética competían por el liderazgo global durante la Guerra Fría, mostrando sus desarrollos tecnológicos, impactando ostensiblemente la vida cotidiana de la gente que tomaba partido por una u otra nación, y generando también un imaginario iconográfico representado por la cultura popular -mediante la cultura visual que se producía, en consecuencia de todo ello-; a través del cine, la televisión, la prensa escrita y audiovisual, las revistas, la radio y la literatura (y lógicamente el desarrollo o expresión de personajes estereotipados en algunos videojuegos).

Dentro de este contexto se deben tener también en cuenta algunas características que dieron forma a los reconocimientos icónicos de la Guerra Fría como lo fueron, la importancia de las agencias de inteligencia, tales como la CIA, la Gestapo, la KGB o el MI6, o un hito histórico como el muro de Berlín, la división que planteó su iconicidad para la representación del conflicto y su caída, y los conflictos anexos como guerras de poder o “proxy wars” como la Guerra de Vietnam o la Guerra de Corea.

Es imperativo entender también que las representaciones artísticas y su estudio son de gran importancia para definir la relevancia de la iconología en la investigación del conflicto, un

concepto clave que permea dichas producciones es la violencia, siendo el componente que determina la guerra en sí desde un factor funcional. La violencia en la guerra, se utiliza como la principal herramienta para la imposición de la voluntad de una parte sobre la otra, buscando ya sea, la rendición, destrucción o sometimiento del oponente. Este concepto se materializa en el conflicto de formas variadas, pueden ser directas como el daño físico y la destrucción material, o indirectas, como los bloqueos económicos, la generación de traumas, el odio enfocado hacia una comunidad o el resentimiento hacia ella con base en la venganza (por ejemplo, a partir de la manipulación mediática sesgada).

Como lo dice uno de los referentes clave para esta investigación, el maestro en artes visuales Sebastián Velásquez, en su monografía titulada *El «germen de la violencia» como recurso central en el proceso creador. Una propuesta desde las artes visuales con índole de denuncia y reflexión:*

La violencia como acto es la aplicación de la fuerza verbal o física sobre una persona. Se trata de la acción de utilizar la fuerza o intimidación para alcanzar un objetivo sin importar los medios usados para lograr lo que se quiere (2022, p.35)

Velásquez indaga acerca del evento violento, explorando este concepto en la pintura desarrollada entre los años 50 y 80 del siglo pasado en el contexto artístico colombiano, confrontando o cuestionando cómo este mismo conflicto armado y violento, y ese mismo momento histórico del país, son un eje central o fundamental del proceso de creación de las propuestas visuales dentro del territorio colombiano.

Es relevante mencionar también la monografía realizada por el historiador de la Universidad de Antioquia Miguel Flórez, *Cold War Pop, Call Of Duty Black Ops.*

Representaciones e imaginarios históricos desde los videojuegos y el cine, construcciones de la Guerra Fría en la cultura mediática, donde Flórez expone el videojuego como una herramienta transmisora de ideas, refiriéndose además a la Cultura Pop que se desarrolló alrededor de las temáticas de la Guerra Fría, y cómo el mismo videojuego es un dispositivo que funge como un generador de imaginarios ideológicos, políticos, históricos y sociales a la hora de realizar sus historias, mencionando también la importancia de esta guerra como un capítulo histórico que configura el mundo contemporáneo, mediante la generación de medios de difusión para la memoria cultural. Flórez, M. (2022) enfatiza: “

Es importante entender que una de las formas en que los seres humanos recordamos un evento, es el ponerles en una narrativa. Precisamente de allí es de donde viene la fuerza de los mensajes que transmiten tanto las películas como los videojuegos (p.29).

En este orden de ideas se puede conectar lo anterior con lo que menciona María Acaso (1970, investigadora española especializada en el área de Educación Artística), en su libro *Esto no son las Torres Gemelas*, donde la autora hace un estudio cuidadoso de cómo la percepción de la imagen y la intención original con la cual fue creada pueden ser discordantes, o de cómo los emisores de la imagen producen una serie de íconos y direcciones dentro de la composición para transmitir de manera inconsciente una narrativa que responde a los intereses de los mismos, generando contrastes de pensamiento con base en estereotipos, lo cual se hace evidente en contextos de guerra. Al respecto, Acaso. (2016) señala:

El discurso de toda metanarrativa visual es esencialmente reduccionista: no da una visión compleja del hecho mencionando diferentes puntos de vista, sino que, al reducir la información, transforma el mundo en un lugar dicotómico donde las franjas de grises desaparecen para dar protagonismo tan sólo a los extremos: Bush o Bin Laden, occidental

o musulmán, pantalla de plasma -triunfador, pantalla normal- fracasado. La reducción de los conceptos que estamos tratando se hace a través de los estereotipos, que se pueden definir como una representación visual simplificada de elementos que poseen características similares. (p.35)

Esta dicotomía es directamente exportable a un término adoptado por los norteamericanos durante la Guerra Fría y que fue el principal detonante de su participación en la Guerra de Vietnam, la Teoría del Dominó, que alude a la idea de que si un país adopta el sistema comunista, sus vecinos seguirán el ejemplo en cadena, como un juego de fichas de dominó, lo que para ellos significaría una amenaza a nivel global de la seguridad y, concretamente, de sus intereses, justificando así su intervención en conflictos internacionales, y llevando esta idea a otros territorios como lo sería el colombiano mediante la segregación a las comunidades que no compartieran la idea de un “mundo libre”. Laura Cuellar (2013) en su trabajo *Guerra fría en Colombia y en Brasil - 1959-1964*, comenta:

El gobierno estadounidense no sólo consideraba que Colombia había sentado un ejemplo en América Latina por su rechazo público al peligro impuesto por el régimen cubano, sino que era un aliado clave de Estados Unidos y la OEA en la prevención de las agresiones al hemisferio y en la erradicación de la subversión. (p.56)

La influencia de estas líneas de pensamiento entonces, no hubiera sido posible si no se desdibujaba en el consciente colectivo de la época el concepto de realidad, y como es evidente, esta realidad como hecho es algo que no solo está supeditado, a nivel de historia, por los documentos de texto o por los registros auditivos (que contribuyen a la misma) sino que también hace un uso extenso del aparato visual, o en tiempos modernos, del audiovisual, para construir la narrativa alrededor de la intención de su emisor, citando de nuevo a Acaso en *Esto no son las*

Torres Gemelas (2016), “El efecto realidad (denominado así por Roland Barthes en su libro *La cámara lúcida*) hace que entendamos cualquier representación visual como documento y, por tanto, no pongamos en duda su contenido” (p.11).

Es importante tener en cuenta que para la construcción de dichas realidades la interpretación es un factor clave que demarca la funcionalidad de estas representaciones visuales, no significa lo mismo un sol rojo en un país occidental que en un país oriental, Acaso afirma en su trabajo *El lenguaje visual*: “... interpretar consiste en otorgar significado a las representaciones de carácter visual” (p.33). Lo que obliga entonces a que los entes emisores que plantean dichos discursos se vean obligados a desarrollar un lenguaje de uso común dentro de su contexto para que su mensaje produzca la reacción pretendida o previamente intencionada. Repitiendo un ejemplo anterior, el trabajo multidisciplinar que conlleva la realización de un comercial, articula, con profesionales de la psicología, tácticas para generar en el espectador la necesidad de compra.

En la Guerra Fría esto no era algo ajeno, la CIA, como organización de inteligencia, tenía como labor mediática generar las herramientas para que se preservara dentro de Estados Unidos la agenda política que se profesaba sobre el sistema capitalista, como nos dice Nerea Remón Remacha (2020), historiadora de la Universidad de Zaragoza, en su trabajo *La Guerra Fría cultural estadounidense, ¿un fenómeno de contrapropaganda?* “...dicho organismo se conformó como una herramienta de abuso invisible, que propagaba propaganda favorable hacia el discurso americanista” (p.27). De lo cual se puede deducir que dichos organismos, aún hoy día, son relevantes para la influencia y desarrollo de los medios de comunicación en pro del control social de masas, y de la proyección de un ideal específico, o la generación de un concepto del *otro* para fines bélicos.

Como indicio, para el marco metodológico del desarrollo de esta monografía se tendrán en cuenta dos categorías (identificación visual de las armas y la imagen del líder), bajo dos contextos (Guerra Fría y representaciones audiovisuales del conflicto contemporáneas), por lo cual, cabe mencionar también como material importante el documental *Punto de inflexión: La guerra de Vietnam*, producido por Luminant Media para Netflix en el año 2025, en él se evidencian varias elucubraciones acerca del desarrollo de dicha guerra, estas son algunas de ellas: cómo los medios fueron de gran importancia para definir la participación de Estados Unidos dentro de la misma, y cómo los líderes de ese entonces, por ejemplo Ho Chi Min o Kennedy, eran la imagen principal de la defensa de una ideología en específico, ámbito bélico e histórico que llevándolo al contexto colombiano puede ser analógicamente homologable con la imagen generada alrededor de los mandatarios de partidos de derecha en Colombia.

Las investigaciones mencionadas proporcionan herramientas fundamentales para el desarrollo de este ejercicio monográfico, ya que, desde su variado campo temático o a partir de sus diversos enfoques, unas abordan el tema del conflicto desde el análisis iconológico, otras a partir de un acercamiento histórico, y otras facilitan información que apoya y contrasta argumentalmente el asunto de cómo el acervo visual y de los íconos en el conflicto ha configurado ciertas concepciones del evento violento o bélico y su repercusión en la cultura visual. Concepciones que siguen proliferando hoy día, brindando además la claridad de que el conflicto es un tema recurrente dentro de numerosos campos investigativos, y que evoluciona con su contexto histórico y temporal, ofreciendo una variabilidad de maneras que permiten aproximarse al asunto de cómo dicho conflicto puede ser abordado debido a su impacto en la sociedad; y cómo el estudio de la imagen, tal como lo desarrollan varios referentes teóricos, es necesario para la definición de dichos contextos.

Referentes artísticos

En relación con los referentes artísticos pertinentes para el desarrollo de esta monografía, es preciso hablar en primera instancia de los que han sido permanentes en el desarrollo de la práctica artística propia, ya sea por aspectos técnicos o conceptuales que definen los estudios y las configuraciones artísticas proyectadas para dicha práctica, y en materia de este proceso de investigación-creación.

El primero de ellos es Yoji Shinkawa, originario de Hiroshima, Japón, es un artista conceptual y director de arte mejor conocido por su trabajo en la franquicia de juegos *Metal Gear Solid*. Shinkawa destaca de manera inspiradora en su técnica por la hibridación de su trabajo de línea análogo y color digital, las herramientas que utiliza para el mismo son pinceles y rotuladores de punta pincel, más frecuentemente el Brush Pen de la marca Pentel para la línea y los valores en escala de grises, y para el color hace uso de softwares como Adobe Photoshop y Corel Painter.

La obra de Shinkawa resalta por el uso de una línea suelta y dinámica, pero que no deja de ser detallada y precisa, en los colores que utiliza se evidencian gradientes vibrantes que transmiten la personalidad y semblante de los personajes creados, así como las atmósferas y la presencia de aquellos ambientes y elementos mecánicos que ilustra de manera audaz reflejando el contexto donde dichos actores desarrollan su historia.

Ha trabajado de la mano del creador y director de videojuegos Hideo Kojima, logrando plasmar en papel y en la pantalla las características narrativas de sus proyectos, creando, desde los conceptos visuales que implementa, personajes icónicos que han marcado a la industria del videojuego como Solid Snake, The Boss, Meryl, Fragile, Higgs y demás, para diferentes productos como *Metal Gear*, *Death Stranding*, *Policenauts*, entre otros.

Una parte muy relevante del trabajo de Shinkawa dentro de su carrera, y para efectos de esta monografía, es su participación como director de arte para el videojuego *Metal Gear Solid 3: Snake Eater*, que desarrolla su historia dentro de los eventos de la Guerra Fría y presenta diseños muy distintivos para cada bando o facción que aparece dentro de esta obra, mezclando dentro de los mismos la naturaleza del videojuego que combina aires de una ficción “realista” con toques sobrenaturales y que involucra una crítica directa a la guerra y a sus involucrados, presentándola como un ciclo de violencia sin fin predeterminado a repetirse, mostrándonos cómo los dirigentes o líderes de la misma usan a los soldados como herramientas reemplazables y medios para un fin.

Shinkawa es uno de los pilares de inspiración de la obra propia del autor de esta monografía a nivel técnico, ya que los materiales y técnicas que utiliza para el desarrollo de su trabajo son lo que mayormente se ha explorado también desde la obra particular en sí, en aras del interés personal generado por la estética que evocan, y cómo se alinea la misma con la narrativa que desea contar.

Figura 1

Yoji Shinkawa, 2018, *Ocelot, The Art Of Metal Gear Solid I-IV Gallery Works*³

³ Recuperado de Shinkawa, Y. (2018). *The Art Of Metal Gear Solid I-IV Gallery Works*. Konami. (pp. 245)



Nota. Realizado para el videojuego *Metal Gear Solid 3*.

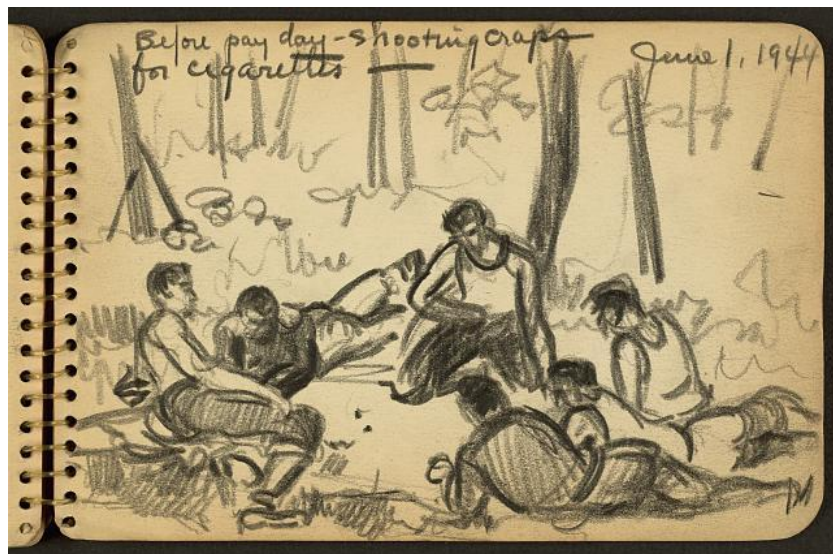
Otro referente relevante para el desarrollo del presente trabajo de investigación-creación es Victor Alfred Lundy, reconocido arquitecto neoyorquino quien sirvió en la vigesimosexta división de la infantería estadounidense en la Segunda Guerra Mundial. En su participación en este conflicto, realizó varios trabajos de bitácora mediante dibujos a lápiz que documentaban su experiencia en desarrollo de dicho evento bélico.

Dentro de este compendio de ocho diarios se pueden encontrar dibujos muy detallados que nos dan luz acerca de cómo se habita el campo de batalla en momentos en los que no hay combate, como también otros gráficos desarrollados rápidamente, y que dan una idea de la urgencia en momentos de guerra.

Lundy evoca en su obra la cotidianidad del conflicto, no se centra solamente en los momentos violentos, sino que de manera contraria expone sucesos tranquilos en donde comparte con sus compañeros, cosas como jugar a los dados por cigarrillos, ir en un viaje en camión o asistir a conferencias de primeros auxilios, ofreciendo otro vistazo a la guerra que difiere del drama explosivo, de la tensión y la acción permanente que por lo general se presenta en el cine.

Figura 2

Victor A. Lundy, 1944, *Before pay day Shooting craps for cigarettes*, Library of Congress Prints and Photographs Division Washington, D.C.⁴



Uno de los aspectos más relevantes de Lundy tomado para el desarrollo de las propuestas visuales propias es el uso de la bitácora, ya que, a manera de comparación, funciona como una cámara de las ideas, captando lo que se piensa, observa o estudia con rapidez y sencillez, pero fungiendo como parte documental y crónica del proceso que se realiza.

⁴ Recuperado de Before pay day Shooting craps for cigarettes. (s. f.). https://www-loc.gov.translate.goog/pictures/item/2010645926/resource/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc

Otra referencia importante para el desarrollo de esta monografía es el pintor Otto Dix, de Alemania, quien mediante su trabajo muestra la cara más grotesca de la guerra. Dix sirvió como soldado alemán en la Primera Guerra Mundial siendo artista desde antes, su experiencia en el campo de batalla lo marcó de por vida, desde los horrores de dicho contexto bélico, lo que definió su trabajo a posteriori donde reflejaría en la pintura los traumas originados por estos sucesos.

Dix enfatizaba en su trabajo gráfico los detalles más grotescos de sus vivencias en las trincheras, explorando un estilo muy personal desde lo sensorial, mientras hacía una crítica a la sociedad de ese entonces y más aún cuando el Partido Nazi llega al poder. Por lo cual su obra de inicios de la Segunda Guerra Mundial fue una de las primeras en ser tachadas como arte degenerado.

Como ejemplo de ello, su serie de pinturas La Guerra (*Der Krieg*) de 1929-1932, es un reflejo visual muy acertado en relación al asunto de cómo la gente de la época estaba empezando a cambiar su percepción sobre el conflicto en el contexto de la Primera Guerra Mundial, ya que, con el uso de las primeras armas químicas y la proliferación en masa de artillería pesada quedaba en claro que el concepto de la guerra ya no iba a ser el mismo, y el artista nos lo deja saber en esta producción.

Figura 3

Otto Dix, 1929-1932, *Der Krieg*, *Staatliche Kunstsammlungen Dresden*⁵

⁵ Recuperado de La guerra - Otto Dix. (s. f.). HA! <https://historia-arte.com/obras/la-guerra-otto-dix>



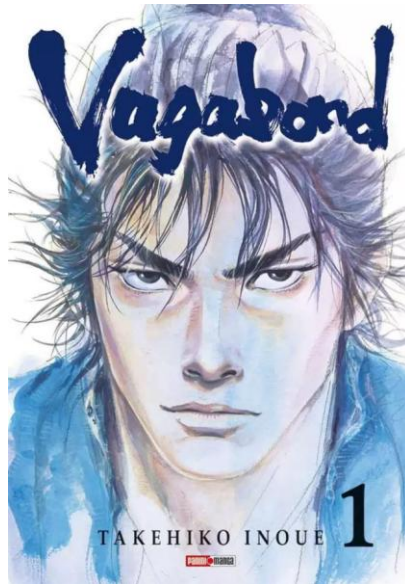
Por último, es preciso mencionar a Takehiko Inoue, artista de manga japonés nacido en Kyushu, reconocido principalmente por su obra *Slam Dunk*, pero del que, por razones técnicas, a manera de inspiración permanente en la obra propia del autor de este trabajo monográfico, se toma como referente recurrente a partir de su comic *Vagabond*, trabajo de historia-ficción que sigue la vida de Miyamoto Musashi, considerado uno de los samuráis más relevantes de la historia de Japón, quien, como dato curioso, también fue pintor.

Inoue demuestra un nivel de detalle sin igual en sus dibujos y pinturas, teniendo como herramienta predilecta los pinceles y la tinta, define de manera muy certera los valores mediante tramas y degradados en escala de grises, logrando contrastes bastante marcados que ayudan a que numerosos paneles de su historia sigan el curso de la misma sin necesidad de ser mediados por el texto.

Figura 4

Takehiko Inoue, 2018, *Vagabond Vol.1*, Panini Manga⁶

⁶ Recuperado de: VAGABOND N.1. (s. f.). <https://tiendapanini.com.mx/vagabond-n1>



El repertorio iconográfico de los referentes artísticos expuestos y abordados previamente puede aportar al trabajo de investigación-creación desde varios aspectos o a partir de diversas aristas; por una parte, en relación con el nivel técnico de algunos creadores que han permeado los estudios de estilo realizados en la obra propia, y por otra, artistas que a nivel conceptual alimentan, desde sus puntos de vista del conflicto, el tema específico de la investigación.

En razón a lo anterior, y tomando en cuenta el repertorio conceptual, se toma a Shinkawa como un pilar muy importante para el desarrollo temático de esta monografía, ya que, en compañía de Kojima, se estructura una narrativa sólida alrededor de sus personajes. A manera de ejemplo y en referencia a la Figura 1, se puede inferir cómo Ocelot es un personaje que pertenece a una fuerza especial por su indumentaria y decorados, su acervo visual remite a una persona orgullosa y con una gran convicción; características que son reflejadas en varias instancias del videojuego del que hace parte. Shinkawa evoca todas estas emociones de manera armónica con su uso de la línea, ya que sus trazos, además de libres y dinámicos, reflejan la firmeza propia del personaje que desea representar.

Lundy, por otro lado, a nivel conceptual, refleja otro tipo de emociones, su dibujo es espontáneo, algo menos normativo, que se encuadra dentro de un diario de sus viajes en la infantería durante la Segunda Guerra Mundial. Los trazos del artista, además de evidenciar la inherente violencia del conflicto, y las consecuencias que tiene el mismo hacia las personas, muestran el lado más humano de la guerra, su cotidianidad, donde los soldados no son máquinas del engranaje de la muerte, sino personas en su día a día, gente que camina, cocina, charla, juega, duerme y pasa el tiempo, cosa evidenciable en la figura 2, donde se infiere, a partir de la nota o escrito que el artista incluye en la parte superior de la ilustración, que los combatientes están jugando para apostar por cigarrillos.

En contraste directo se puede hablar del artista alemán Otto Dix, quien, al contrario, se enfoca más bien en otro propósito, el cual consistía en mostrar cómo la guerra hizo mella en su ser, ofreciendo un reflejo de sus traumas en los grabados, y en los lienzos que pintaba; dado que en ellos, se puede observar la cara más cruda de la guerra, la de la carne y los huesos, el cuerpo destruido, que recuerda la fragilidad humana, y remite a cómo la violencia sin límite puede llegar a transformar una vida hasta un nivel irreconocible.

Tomando el cómic como referencia, y en relación con la cotidianidad, se puede hablar de Johan Giraldo (1994), artista colombiano que utiliza este formato y su dibujo en una combinación satírica y crítica con eventos de su territorio, en él se puede observar también esta mezcla de la vida diaria, en este caso de la colombiana, con diferentes eventos clásicos del mundo del cómic, como su representación de Gaitán y de la Operación Orión que ofrecen, desde un abordaje crítico, humorístico o irónico, diferentes maneras de ver las figuras de poder en el contexto histórico, periodístico y geopolítico colombiano.

Siguiendo con el cómic, Inoue, también aterriza la cotidianidad y la guerra desde otro momento de la historia en Japón; en su trabajo más celebre, Vagabond, transmite un mensaje alrededor de lo habitual, la vida diaria ordinaria, y las motivaciones del guerrero, en donde toma a Musashi, no solo como uno de los samuráis más conocidos y habilidosos, sino también como un ser humano, con discursos internos y tribulaciones.

Para concluir, cabe resaltar el aspecto de que en cierto modo todos estos artistas están trabajando la temática de la guerra mediante varios puntos de vista, Lundy y Dix, coinciden con este tópico partiendo de su mirada personal al haberlo vivido en carne propia, Shinkawa aborda el conflicto bélico a partir de sus personajes para la ficción generada por Kojima y su equipo, en función de una mirada crítica hacia la guerra -al igual que Giraldo en sus parodias hacía la historia colombiana-, e Inoue; lo hace desde su ficción histórica tratando el concepto del guerrero en la historia del samurái Musashi.

Unidad Temática # 1: La Guerra Fría y la repetición de la historia

“Cuanto más cambian las cosas, más permanecen iguales”

Jean-Baptiste Alphonse Karr⁷.

Es pertinente tener presente la cita previa del crítico, novelista y periodista francés Jean-Baptiste Alphonse Karr, ya que resume en rasgos generales la temática principal de la presente monografía, debido a que, desde la reflexión que compete al tema a partir de los íconos, la frase en mención se puede tomar como una afirmación que invita a considerar cómo el cambio de los códigos no afecta la intención del discurso, y cómo la proliferación de un ideal constante, pero evocado de diferentes maneras, mantiene un *estatus quo* dentro de un tema que aparentemente se presenta como maleable al avance del tiempo; pero que, en efecto, no lo es, generando una pregunta alrededor de cómo el cambio en la lectura y la narrativa de un mensaje no son necesariamente un indicativo de la veracidad del mismo.

Breve contexto de la Guerra Fría

La Guerra Fría se define como un periodo establecido dentro del conflicto ideológico y político entre las dos grandes potencias establecidas, Estados Unidos y la URSS, al final de la Segunda Guerra Mundial entre 1947 y 1991 luego de la caída del Muro de Berlín y el comienzo de la Guerra del Golfo Pérsico.

El término “Guerra Fría” nace del temor suscitado por una guerra abierta entre superpotencias luego de los eventos trágicos acaecidos con las bombas atómicas en las localidades de Hiroshima y Nagasaki en Japón a finales de la Segunda Guerra, dicho término refleja entonces

⁷ Alphonse Karr, Jean-Baptiste, *Les Guêpes*, enero de 1849.

cómo las potencias de Estados Unidos y la Unión Soviética, a pesar de tener evidentes discrepancias respecto los opuestos y contrastantes ideales sociales y políticos que identificaban cada una de estas dos naciones, no se atrevían (o no se atreven, ya que actualmente el caso también se hace evidente) a declarar un conflicto de manera abierta, debido a las implicaciones destructivas a escala global que esto tendría gracias a la presencia y uso del armamento nuclear. Para entonces el mundo se dividió y se polarizó en dos grandes bloques, uno alineado con el capitalismo (EE. UU.), y otro con el comunismo (URSS). Como menciona Carriedo (2007) respecto la influencia estadounidense en Europa:

Es entonces cuando comienza la hegemonía histórica de los Estados Unidos de América, un dominio que se va a extender por todos los continentes y que perdura en la actualidad. Sin embargo, la supremacía norteamericana y la estructura económica que la sostiene van a verse amenazadas... (p. 2)

Alemania fue el epicentro de este conflicto, siendo dividido su territorio entre los países de Los Aliados y la URSS, naciones las cuales consiguieron la victoria tras la Segunda Guerra Mundial. El Muro de Berlín entonces, es uno de los íconos más claros y representativos de la naturaleza de este suceso, ya que, la estructura de hormigón de tres metros de altura, rodeada de alambres de púa y puntos de control era un recordatorio físico de la división ideológica entre el capitalismo y el comunismo; entre el Bloque Occidental y el Bloque Oriental, respectivamente.

A la Guerra Fría la caracteriza un aura de competitividad gestada por ambas potencias, esto en su afán de mostrar al mundo qué estilo de vida era el “correcto” según los avances tecnológicos o armamentísticos que las mismas presentaban en sus ejercicios de propaganda. Un ejemplo de ello es la carrera espacial, que fue todo un proceso mediático en que dichas naciones buscaban imponerse una encima de la otra con diversos logros como, quién llevaría el primer ser vivo al

espacio o cuál sería la primera en llegar a la luna. Añadido a esto, la carrera armamentística también fue un factor clave que definió la constante configuración de fuerzas en pugna en este conflicto, debido a que, periódicamente, se realizaban avances científicos en la creación de armas nucleares más potentes, en la idea de demostrar quién tenía un arsenal más poderoso, quién era más letal y destructivo (por ende, más “exitoso” y respetable).

La Guerra Fría se caracteriza entonces como la confrontación ideológica y bélica simulada (performatividad mediática o amenazante mediante las armas que se muestran o se esgrimen entre países rivales), en este caso entre estas dos potencias pugnando por establecer su ideología política o poderío armamentístico más allá de sus fronteras, en orden de “conservar su estilo de vida” y que el mismo no se vea “amenazado” por lo que piensa el contrario, se puede manifestar esto en el rechazo que mostraban las naciones comunistas hacia la rápida expansión de los procesos industriales y el imperialismo, o el miedo generalizado entre los capitalistas que se fundamentaba bajo la “Teoría del Dominó”.

Un ejemplo de la proliferación de estos ideales dentro del contexto colombiano durante el desarrollo de este conflicto fue lo ocurrido hacia el año 1958 en el gobierno de Alberto Lleras Camargo, en donde, luego de varios intentos de negociación para una salida al conflicto por parte de las guerrillas que se declaraban parte del partido Liberal y eran legitimadas por el mismo, se rehúsan a abandonar las armas y pierden dicha valoración por el partido, dando como resultado que fueran etiquetados como “bandoleros comunistas” por dicho partido, mismo que alguna vez los llamó guerrilleros liberales, perdiendo su validez política, la consecuencia de esto fue y como menciona Cuellar (2013):

La bandolerización de las guerrillas campesinas que no se acogieron al Frente Nacional refleja que éste puso fin a las hegemonías partidistas e instauró una nueva forma de

monopolio del poder que excluyó cualquier tipo de participación política distinta a la afiliada a los partidos Liberal y Conservador (p.42).

Generando inclusive que la violencia ejercida por estas guerrillas se atribuyera a una influencia exterior a razón de la agitación o el impacto que en Latinoamérica propició la Revolución Cubana.

Proceso al cual Estados Unidos no fue ajeno ya que dentro de su agenda política era consciente del riesgo potencial de una revolución con características comunistas que generaba la violencia rural, enviando apoyo militar bajo el “Plan de Operaciones para América Latina”, que generaba respuestas, repercusiones o réplicas a modo de contrainsurgencia desde el adoctrinamiento anticomunista en los entrenamientos que ofrecían a las fuerzas armadas locales, garantizando una preservación radicalizada del ideal del estilo de vida capitalista no solo dentro de sus fronteras, sino también en países vecinos⁸.

Uno de los personajes más importantes durante este proceso es el entonces presidente John F. Kennedy, el cual, en articulación con la CIA, y bajo el consejo de su secretario de defensa Robert McNamara, facilitó las intervenciones internacionales con el fin de evitar la proliferación de los ideales de los comunistas, bajo la idea de la defensa a la seguridad nacional, acerca de ello Carriedo (2007) menciona que “El término “seguridad nacional” es tan amplio que incluye la certeza de que en un futuro indefinido ningún adversario potencial (durante la Guerra Fría, la Unión Soviética) dispondría de los recursos necesarios para amenazar a los Estados Unidos” (p. 3). Asunto que se ve reflejado en la propaganda política de la época.

⁸ Consultar subcapítulo 3.2 (p.35) 4.1 (p.54) y 4.2 (p.57) de Cuellar Cerón, L. (2013). *Guerra Fría en Colombia y en Brasil - 1959-1964*. Uniandes. Disponible en: <https://hdl.handle.net/1992/19667>. Con el fin de obtener una descripción más detallada de la influencia estadounidense durante la Guerra Fría en Colombia y Brasil en la construcción de un enemigo en común, y la presencia militar de EEUU en Latinoamérica.

Hay varios sucesos claves que se deben mencionar para tener un panorama más amplio acerca de este conflicto bélico, uno de ellos es la creación de la OTAN (Organización del Tratado del Atlántico Norte), en donde diversas naciones tomaban la responsabilidad de defenderse mutuamente en caso de ser atacados, y con el fin de hacer frente al bloque comunista que componía a la URSS, coordinándose como una alianza netamente defensiva pero mutando en una institución que funge como coordinadora de las acciones militares de EEUU y sus aliados, a manera de ejemplo su incidencia parcial en la Guerra de Corea y al día de hoy en la Guerra de Ucrania.

Entre los requerimientos de ingreso para los países que aspiran a ser miembros de la OTAN se tiene por ejemplo que, el Estado que va a unirse se postule como uno de derecho, que admita un compromiso con la democracia y que posea una economía de libre mercado; además, dentro del artículo número cinco, uno de los más importantes de este tratado, se tiene en cuenta que si una de las naciones partidarias es atacada, se considera que el ataque fue dirigido contra todas ellas, protegiendo así de manera política y militar los intereses del concepto de “mundo libre” que se gestó en Occidente durante la Guerra Fría frente a la amenaza comunista.

Retomando de nuevo la Teoría del Dominó, es preciso mencionar que dicha teoría llevó a que las grandes potencias no se reservaran sus intereses políticos plenamente para lo que convendría dentro de sus fronteras, sino que, mediante herramientas de propaganda y apoyo a otras naciones a nivel de guerra subsidiaria (concepto que no es nuevo pero es característico de las intervenciones en la Guerra Fría), pudieran establecer la ideología que impartían naciones extranjeras; cosa que se sigue haciendo evidente en la actualidad con los conflictos en Ucrania y Palestina, en donde en los medios se exhiben las alianzas políticas de intervención “mínima” que refleja el cruce de los intereses con las naciones involucradas mediante terceros, más palpablemente los Estados Unidos, justificando su apoyo a las mismas con el envío de recursos y

gestión de entrenamientos que no comprometen su “neutralidad política” en el conflicto, además de lo obvio de dichos intereses; pero como acontece (en contraste con eventos pasados), en relación con lo ocurrido en Corea (1950-1953), o en Vietnam (1955-1975), ambos contextos bélicos obedecen a los dictámenes de una agenda política que busca hacer proliferar un ideal o impulsar un estilo de vida en dichas naciones. Como dato extra, a partir de la participación en estos eventos surgen alianzas políticas particulares que incentivan el desarrollo del mercado dentro de los países implicados; a manera de ejemplo, con la contribución de Colombia en la Guerra de Corea, no es raro estimar que, en tiempos actuales, las ventas de teléfonos inteligentes estén dominadas por Samsung, generando dinámicas de consumo particulares entre estas dos naciones, y la difusión de ese estilo de vida que se desea preservar conjuntamente.

Reminiscencias o secuelas de estas alianzas no solo se reflejan en las conductas comerciales actuales sino también en las posturas o tendencias ideológicas del periodo de la Guerra Fría; la participación en la Guerra de Corea facilitó también que en Colombia proliferara la ideología de los países occidentales de dicho contexto histórico, al respecto Cuellar (2013), menciona que:

Así mismo, en el caso colombiano la influencia de la Doctrina se dio principalmente en términos ideológicos. La participación de Colombia en la Guerra de Corea con el Batallón Colombia generó que además de verse influenciados por el concepto de seguridad nacional estadounidense e ideología anticomunista, militares de alto rango como el General Ruiz Novoa se hicieran fieles adeptos de las estrategias tácticas y psicológicas para enfrentarse al enemigo. (p.50)

Lo que se refleja posteriormente en el adoctrinamiento de las Fuerzas Armadas a partir del influjo o postura de este mismo mandatario, quien actuaba mediante la propaganda promovida en

revistas y otras herramientas que reforzaban el pensamiento de rechazo hacia el comunismo, y que se facilitó debido a otros factores históricos o políticos como el descontento general que se venía manifestando a partir del Bogotazo (1948)⁹, y el mandato de Laureano Gómez desde la ideología del partido conservador entre 1950 y 1953. Lo que va en línea con lo mencionado por Carriedo (2007) que afirma:

Latinoamérica es, sin duda, el área geográfica que ejemplifica a la perfección la política de imperio llevada a cabo por los Estados Unidos. Al periodo de crecimiento que experimentan la mayor parte de sus países durante los años 40, le sigue una salvaje colonización económica basada en el intervencionismo militar directo, con el objetivo de garantizar el monopolio de sus multinacionales en la explotación de recursos naturales y minerales en todo el cono sur. (p. 4)

Para finalizar, a escala global, otro suceso o hito histórico y geopolítico relevante que dio fin a este periodo de conflicto fue la caída del previamente mencionado Muro de Berlín, en donde en 1989 tras negociaciones y acuerdos entre Mijaíl Gorbachov y Ronald Reagan, a raíz de las secuelas del conflicto Soviético-Afgano, y la amenaza por parte de los Estados Unidos en una nueva carrera armamentista de defensa intercontinental denominada “La Guerra de las Galaxias”, la Unión Soviética da luz verde para que los residentes de Berlín destruyan este muro, unificando a Alemania y dando paso a la disolución de la URSS en 10 naciones independientes, marcando así el fin de este periodo.

⁹ Se conoce como el Bogotazo a una serie de disturbios ocurridos en Bogotá, la capital de Colombia, como consecuencia del magnicidio del líder del Partido Liberal, Jorge Eliécer Gaitán, ocurrido el 9 de abril de 1948. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Bogotazo>

Es importante tomar este contexto histórico, aunque breve, ya que, en lugar de sólo hacer conciencia de la enumeración de estos hechos es imperativo plantear cómo el conflicto, como aspecto recurrente en el desarrollo y devenir de las sociedades humanas, no solo afecta las naciones involucradas en la escala destructiva o invasiva del mismo, sino a un nivel étnico, ideológico, social y psicológico; dado que genera percepciones, prejuicios, imaginarios, representaciones e ideas que trascienden el tiempo en que se desarrollan dichos hechos. Esto también genera una cultura visual y una iconografía determinada, que es susceptible de análisis crítico, que puede derivar en la forma de una problematización, reinterpretación y/o resignificación plástica, estética, y artística, y que es el tema en cuestión, u objeto de investigación de esta monografía.

¿Cómo se llega a la idea?

Es importante señalar que, en relación con el tema que se aborda en este trabajo investigativo creativo, se llega a la idea de indagar en torno al surgimiento de imaginarios contemporáneos del conflicto, así como de estereotipos visuales sobre algunos íconos de la Guerra Fría en videojuegos, precisamente desde una contemplación y reflexión personal que se genera a partir del mismo videojuego y a través del cine también –elementos propios de la cultura visual, y que se aproximan al ámbito bélico-, al evidenciar que en estos medios, cuando se quiere representar el conflicto, se siguen utilizando ciertos elementos en común que identifican a los bandos involucrados, encerrándolos dentro de unos estereotipos, ya sean materiales, o conductuales, que definen su pertenencia a cierta ideología, siguiendo unos cánones discursivos y sesgos dependiendo del lugar de origen de la representación. Como dice Flórez (2022):

La Guerra Fría es desde luego uno de los fenómenos históricos que se encuentran más presentes en la actualidad, sin temor a dudas, podría decirse que es el fenómeno histórico que configuró el mundo contemporáneo, impactando tanto a Occidente como a Oriente, en

sus variantes específicas. El enfrentamiento ideológico entre potencias que inició como consecuencia directa del final de la Segunda Guerra Mundial, se encuentra tan presente en nuestras realidades diarias, que existen afirmaciones que la tildan de nunca haber finalizado: -Decir que la Guerra Fría terminó es tan errado como decir que nunca existió. Exclamar que volvió, en consecuencia, es igualmente desatinado... (p.15)

Lo anterior es fácilmente evidenciable en el clima intelectual, así como en el ambiente epocal y cultural de polarización de la Guerra Fría, y que responde a preguntas personales como: ¿Por qué dentro de la interfaz del *shooter* moderno el azul siempre es el “bueno” y el rojo el “malo”? ¿Cómo esto va más allá de un simple uso señalético y refuerza discursos proliferados desde el conflicto? ¿Cómo estas interfaces y representaciones generan un discurso lúdico y conductual que se articula con la narrativa histórica que precede a estos íconos?

Contribución de los referentes artísticos

Los referentes artísticos previamente mencionados alimentan la conceptualización y el desarrollo de la propuesta gráfica y estética en mención (los dibujos realizados en la monografía, estas ilustraciones con su formalización y cristalización; sus significados, contenidos, semántica, simbolismo y mensajes), ya sea desde las temáticas abordadas dentro de sus representaciones visuales, y/o, a partir de las técnicas utilizadas en las mismas.

Yoji Shinkawa inspira este ejercicio investigativo y gráfico a un nivel técnico, formal y conceptual, desde la propuesta de sus ilustraciones para la saga *Metal Gear Solid*, que trata directamente temas de la Guerra Fría; Victor Lundy, partiendo de su ejercicio de diario-bitácora, que explora el dibujo tomando en cuenta la cotidianidad de su participación en el conflicto; respecto Otto Dix, con base en su representación de la guerra como soldado, que no glorifica la violencia sino que la muestra desde los horrores que ella genera; y, tomando en consideración

también a Takehiko Inoue, que representa el concepto del guerrero y las tribulaciones que rodean al mismo, haciendo uso del dibujo como herramienta compleja que más allá de lo figurativo sirve como instrumento, dispositivo o artefacto gráfico, para contar una historia sin necesidad de mediación del texto en algunos de sus paneles.

Factor diferenciador de la propuesta o justificación de la misma

La relevancia de esta investigación se plantea a partir del análisis de los estereotipos visuales de la Guerra Fría que ofrecen un aporte a la labor artística, debido a que permiten generar una comprensión de cómo las imágenes no solo representaron, sino que también construyeron y difundieron discursos políticos, ideológicos y sociales en uno de los periodos de polarización más notoria del siglo XX, que sigue permeando e influenciando la opinión de muchas personas en tiempos más recientes y en diversos contextos sociopolíticos, geopolíticos, y culturales; como por ejemplo con sucesos actuales como la guerra económica y de aranceles entre China y EEUU, y la evidente rivalidad entre partidos de derecha e izquierda en Colombia. Estos son asuntos vigentes, no resueltos, que perduran o que siguen siendo causa de discusión y debate en el ámbito contemporáneo, y que se expresan además en la cultura visual oriental y occidental.

Estos íconos se instrumentalizaron como herramientas de propaganda y resistencia, facilitando un repertorio visual e iconográfico cargado de símbolos, estilos y narrativas que hoy día continúan influyendo en la producción artística y la percepción colectiva de los conflictos bélicos. A manera de ejemplo para el caso estadounidense Hormaechea, A. (2018) dice: “la propaganda política fue prevalente durante la Guerra Fría, pero alcanzó su cénit en las décadas de los 50 y 60, cuando se promovieron los valores estadounidenses en películas, música, literatura, arte y televisión” (p. 8). El estudio iconológico de dichos estereotipos visuales envueltos en las categorías seleccionadas, permiten identificar cómo estos íconos contribuyeron a la conformación

de un imaginario colectivo hacia conceptos como la identidad nacional, el poder y el enemigo. Lejos de ser un eje neutral, dichos elementos fungen como herramientas de relato que legitiman o cuestionan hechos históricos y determinaciones ideológicas.

Figura 5

The RED Iceberg, Atomic Warfare¹⁰

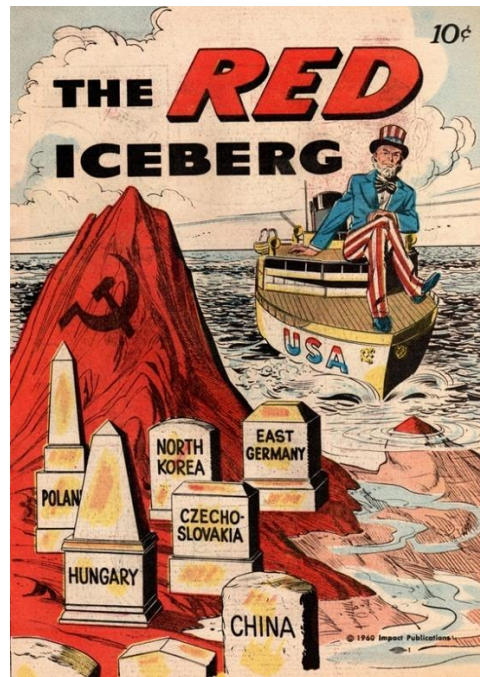


Figura 6

Superman, DC Comics¹¹



Esto en consideración a la importancia del videojuego como herramienta narrativa, porque, y como dice, García (2017):

¹⁰ Se toma como referencia al Comic de literatura anti comunista *The RED Iceberg*, en su portada se puede evidenciar visualmente el concepto de la teoría del dominó, en dónde se pensaba que si un país adoptaba el ideal comunista los otros lo harían tal cual fichas de dominó cayendo. Imagen tomada de *The RED Iceberg* · Digital Exhibits. (s. f.). <http://digitalexhibits.libraries.wsu.edu/items/show/8050>

¹¹ Se toma la figura de *Superman* de DC Comics como símbolo de los valores del estilo de vida americano, DC comics (s.f.) menciona: “Superman es tanto una leyenda como un hombre: la máxima expresión del heroísmo, la compasión y la responsabilidad.” Tomado de *Superman* | Official DC Character. (s. f.). DC. https://www-dc-com.translate.goog/characters/superman?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc&_x_tr_hist=true

Hoy en día, los videojuegos ofrecen mucho más que diversión, puesto que se han convertido en un medio con capacidades suficientes para transmitir mensajes comunicativos o artísticos, al igual que pueden hacerlo otros medios de comunicación consolidados como el cine, la literatura o la pintura. (p. 9).

Figura 7

Anti-Terrorista, Counter Strike¹²



Figura 8

Terrorista, Counter Strike¹³



Desde el enfoque de investigación-creación de este trabajo se entiende entonces, que el estudio de los estereotipos visuales que envuelven a los íconos de la Guerra Fría no solo aporta una comprensión histórica, sino que, a su vez, contribuye al debate contemporáneo de la función social y política del arte (a partir de la imagen, sus programas, narrativas visuales y discursos, y sus estéticas o sistemas de representación), cuestionando la vigencia de los relatos establecidos y

¹² Se toma el concepto usado para el rol de anti-terrorista en el videojuego Counter Strike como ejemplo que evidencia las identificativas visuales de la conducta que debe tomar el jugador dependiendo de su bando en el juego, diferenciándolos por indumentaria y armamentos. Tomado de Wiki, C. T. C. (s. f.). Counter-Terrorists. Counter-Strike Wiki. https://counterstrike.fandom.com/wiki/Counter-Terrorists?file=Team-forces_ct.png

¹³ Imagen tomada de Wiki, C. T. C. (s. f.). Terrorists. Counter-Strike Wiki. https://counterstrike.fandom.com/wiki/Terrorists?file=Team-forces_t.png

generando un espacio de reflexión crítica frente a los discursos hegemónicos y narrativas históricas tradicionales.

Consideraciones previas para la metodología

Finalmente, el propósito de esta unidad temática y en cumplimiento con el objetivo específico propuesto que se supedita a la misma, que consiste en recopilar una selección de íconos que evidencien los estereotipos visuales de la Guerra Fría bajo las categorías de identificación visual de las armas y la imagen del líder, en el contexto de EEUU y la URSS, y su incidencia en representaciones audiovisuales contemporáneas. Se determina que dichos íconos son:

Para la categoría de identificación visual de las armas, se tienen en cuenta los rifles de asalto M-16 para el contexto estadounidense, y el AK-47 para el contexto de la URSS. Ya que desde el acervo visual que ofrecen estos objetos en sus representaciones audiovisuales, se puede hablar de la construcción del individuo (soldado) a partir de su dotación, y también se puede abordar cómo dicha dotación lo identifica en el desarrollo del conflicto.

Y, para la categoría de imagen del líder, se centra la atención en la iconografía de dos líderes, siendo para los aliados, el presidente John F. Kennedy, y para la Unión Soviética Mijaíl Gorbachov, en contraste con sus representaciones contemporáneas en el medio audiovisual del videojuego.

Con base en estas categorizaciones se pueden establecer varios paralelos, homologaciones o correspondencias, como por ejemplo, al rifle M-16 se le puede asumir o asociar a manera de representación del capitalismo en sí por su serialidad y repetición en modelos de arma con diferentes propósitos, mismos que fueron desarrollados paralelamente en la Guerra Fría; o el fusil AK-47 que puede fungir como un ícono intrínseco del concepto de revolución, llegando a ser usado para aludir a este valor en la bandera de Mozambique.

Para el estudio de estos íconos la metodología utilizada es basada en el método de análisis iconológico de las imágenes del historiador del arte alemán Erwin Panofsky (1892- 1968), bajo la propuesta del *Plan de Comprensión de las Representaciones Visuales* que plantea María Acaso en su libro *El lenguaje visual*, buscando, desde el ejercicio estético y epistemológico personal del autor de este trabajo investigativo monográfico la ubicación de los elementos elegidos dentro del contexto de sus representaciones, y en la idea de establecer cómo en sí mismos estos elementos propician un diálogo político que se presenta como una constante a la hora de abordar el conflicto desde el imaginario común actual y la cultura popular, para generar de este modo una comprensión de los íconos en cuestión que permita formular una representación satírica o crítica de los mismos; representación e iconografía que pueda transgredir, interrogar, ironizar, apropiarse, subvertir, o resignificar el sentido, simbolización, o significado de dichos íconos desde o a partir de la técnica del dibujo.

Dicha metodología es pertinente para el caso de los íconos analizados ya que Acaso (2007) menciona que:

...es importante dejar claro que el plan que se propone es aplicable a cualquier producto visual y no sólo a los que nos parecen más complejos, como las representaciones visuales artísticas, la publicidad o el cine. Un simple envase de jabón tiene gran cantidad de información y, para llegar al mensaje latente que esta representación visual transmite, es conveniente utilizar el plan de comprensión de las representaciones visuales. (p.150)

Esto permite al proceso integrarse con lo que originalmente plantea Panofsky bajo los tres niveles de iconicidad o significación originalmente propuestos en su método. La primera, denominada *significación primaria o natural*, de la cual Panofsky (1970) establece que:

Ésta se aprehende identificando formas puras (o sea, ciertas configuraciones de línea y color, o bien ciertas masas de piedra o bronce peculiarmente modeladas) como representaciones de objetos naturales, seres humanos, plantas, animales, casas, útiles, etc.; identificando sus relaciones mutuas como acontecimientos, y captando, en fin, ciertas cualidades expresivas como el carácter doliente de una postura o un gesto. (p.47)

El segundo nivel de significación, en orden con la anterior enumeración de caracteres definida como, la descripción pre-iconográfica, corresponde al *secundario o convencional*, aquí se hace alusión a las imágenes, ya que desde la combinación de los caracteres o motivos que las componen se desarrollan y hacen visibles las llamadas alegorías, presentando el componente iconográfico. Al respecto Panofsky (1970), refiere:

La identificación de semejantes imágenes, historias y alegorías corresponde al dominio de lo que comúnmente denominamos «iconografía». En realidad, cuando solemos hablar del «asunto» en contraposición a la «forma», aludimos principalmente a la esfera del asunto secundario o convencional, es decir, al universo de los temas o conceptos específicos manifiestos en imágenes, historias y alegorías, en contraste con la esfera del «asunto» primario o natural, expresado en motivos artísticos. (p. 48)

Por último, el tercer nivel revela la *significación intrínseca o contenido*, ésta se da con la investigación de las características inherentes al inconsciente colectivo de un determinado contexto. A manera de ejemplo Panofsky (2007) plantea:

Una interpretación realmente exhaustiva de la significación intrínseca o contenido podría demostrar incluso que los procedimientos técnicos propios de una determinada región, período o artista (así, por ejemplo, la predilección de Miguel Ángel por la escultura en

pedra en lugar de bronce, o el particular uso en sus dibujos del sombreado de líneas paralelas) son sintomáticos de la misma actitud de base que se puede discernir en todas las otras cualidades específicas de su estilo. (p. 49)

Lo mencionado previamente refleja que este nivel se da cuando se analiza directamente la ejecución empleada que articula el uso de las herramientas compositivas y conceptuales de la iconografía.

Lo que se puede poner en paralelo con lo mencionado por Fajardo (1999), en su aplicación del método al arte colonial neogranadino:

Mientras la iconografía es un método de clasificación de imágenes, prácticamente limitado a la descripción de las mismas, la iconología interpreta, descubre los valores simbólicos que están presentes en las obras de arte y de los cuales muchas veces ni el mismo artista es consciente. Por tal motivo requiere de un conocimiento profundo acerca de las ideas filosóficas, políticas, religiosas, etc., que rodearon tanto al artista como a la obra. (p. 28)

Del método se puede decir entonces que, la tarea del investigador o estudioso en la labor de la iconología debe seguir el análisis de cada una de las características presentadas paso por paso, ya que cada una de ellas ofrece la información necesaria para proceder a un entendimiento más profundo de la imagen y su significado. En cuanto a la iconología Panofsky (2007), menciona:

...es, pues, un método de interpretación que procede más bien de una síntesis que de un análisis. Y lo mismo que la identificación correcta de los motivos es el requisito previo para un correcto análisis iconográfico, así también el análisis correcto de las imágenes, historias y alegorías es el requisito previo para una correcta interpretación iconológica. (p.51)

El método, originalmente, a pesar de funcionar como el insumo principal de la metodología planteado por María Acaso presenta una limitación, este solo es aplicable al estudio de obras de arte y no a productos visuales que estén por fuera de esta categoría. Es por eso que la investigadora propone que el objetivo del estudio aplicado a la imagen contemporánea debe gestar el descubrimiento de dos tipos de mensaje, el *manifiesto* y el *latente*, Acaso (2007) los define como: “Mensaje manifiesto: información explícita, aquella que el espectador cree que está recibiendo. Mensaje latente: información implícita, aquella que el espectador recibe de verdad, pero sin darse cuenta de ello la mayoría de las veces” (p.149).

Su propuesta entonces, emplea pasos adicionales que facilitan el estudio de imágenes en el contexto contemporáneo, y permiten así, determinar claramente el impacto que tienen las mismas a la luz de su intención en el espectador, y cómo, en ciertos casos, delimitan una guía conductual dependiendo de dicha intención. Esta metodología es la empleada en el estudio de los íconos seleccionados para la presente monografía, en la siguiente unidad temática, se definirá la misma, simultáneo a su aplicación.

Unidad Temática # 2: Estudio iconológico/iconográfico

A partir del planteamiento del segundo objetivo específico de este trabajo monográfico, objetivo en el cual se propone contrastar los íconos seleccionados mediante un análisis iconológico/iconográfico, basado en el método de análisis de las imágenes de Erwin Panofsky y María Acaso, bajo las categorías de identificación visual de las armas e imagen del líder, y su influencia en representaciones audiovisuales contemporáneas (entre ellas la iconografía e íconos de los videojuegos), permitiendo la realización de experimentos visuales (resignificaciones y reinterpretaciones de dichos íconos desde la ironía, la crítica, y/o el humor gráfico); todo lo anterior permite adaptar la metodología mencionada para el estudio de las imágenes que sirven de base para el desarrollo del apartado artístico de creación en esta investigación. Para esos efectos es conveniente revisar en qué consiste el método de Panofsky, desde la mirada de María Acaso, y cómo se puede utilizar este mismo a la inversa con el fin de estudiar los elementos que se seleccionaron para ambas categorías; cabe remarcar la diferenciación del uso ortodoxo de estos métodos que se aplican en sí sobre una imagen concreta, analizada desde los lineamientos que proponen. El uso inverso de dicha metodología obliga entonces a utilizarla no solo contemplando las representaciones de los íconos en su contexto geo-temporal, sino también tratando de aproximarse a establecer cómo estos mismos íconos afectan la percepción del conflicto bélico en un contexto contemporáneo, generando así un sistema de análisis basado en los anteriores métodos que flexibilizan el uso de herramientas discursivas de una historia del arte canónica, en la forma de una especie de “Frankenstein”, producto de fusionar las aportaciones técnicas y las herramientas discursivas de Panofsky y Acaso.

Desde la propuesta y método original de Erwin Panofsky el estudio de la imagen se realiza mediante tres pasos o estadios clave, primero, el estudio pre-iconográfico, que se enfoca en realizar una descripción de los elementos de la pieza limitada a un nivel formal; luego, el análisis iconográfico, en donde se hace la asociación de los elementos observados bajo los lineamientos de un bagaje cultural; y por último, el nivel iconológico, que supedita los elementos observados no solo a sus interpretaciones culturales, sino también, a convenciones sociales, momentos y contextos que pueden ofrecer una interpretación más profunda de los que aparecen plasmados en la imagen.

Figura 9

Esquema de Método de Panofsky¹⁴

OBJETO DE INTERPRETACION	ACTO DE INTERPRETACION	BAGAJE PARA LA INTERPRETACION	PRINCIPIO CORRECTIVO DE LA INTERPRETACION (HISTORIA DE LA TRADICION)
I. Asunto <i>primario</i> o <i>natural</i> : a) fáctico, y b) expresivo, que constituyen el universo de los motivos artísticos.	<i>Descripción pre-iconográfica</i> (y análisis pseudoformal).	<i>Experiencia práctica</i> (familiaridad con objetos y acontecimientos).	Historia del <i>estilo</i> (estudio sobre la manera en que, en distintas condiciones históricas, los <i>objetos</i> y <i>acontecimientos</i> fueron expresados mediante <i>formas</i>).
II. Asunto <i>secundario</i> o <i>convencional</i> , que constituye el universo de las <i>imágenes, historias y alegorías</i> .	<i>Análisis iconográfico</i> .	<i>Conocimiento de las fuentes literarias</i> (familiaridad con temas y conceptos específicos).	Historia de los <i>tipos</i> (estudio sobre la manera en que, en distintas condiciones históricas, los <i>temas</i> o <i>conceptos</i> específicos fueron expresados mediante <i>objetos</i> y <i>acontecimientos</i>).
III. <i>Significación intrínseca</i> o <i>contenido</i> , que constituye el universo de los <i>valores simbólicos</i> .	<i>Interpretación iconológica</i> .	<i>Intuición sintética</i> (familiaridad con las <i>tendencias esenciales de la mente humana</i>), condicionada por una psicología y una « <i>Weltanschauung</i> » personales.	Historia de los <i>síntomas culturales</i> , o <i>símbolos</i> en general (estudio sobre la manera en que, en distintas condiciones históricas, las <i>tendencias esenciales de la mente humana</i> fueron expresadas mediante <i>temas</i> y <i>conceptos</i> específicos).

60 Erwin Panofsky

María Acaso toma como referencia este método, pero lo modifica para hacerlo más adecuado a la imagen posmoderna, teniendo en cuenta la proliferación comercial de la misma, ya

¹⁴ Revisar Panofsky, Erwin (1970). Capítulo I. «Iconografía e Iconología: Introducción al estudio del arte del Renacimiento», en El significado en las Artes Visuales, pg. 60

que, y como lo menciona Mirzoeff (1999) “Aunque, normalmente, los diferentes medios visuales de comunicación se han estudiado de forma independiente, ahora surge la necesidad de interpretar la globalización posmoderna de lo visual como parte de la vida cotidiana” (p.19). Propone cuatro pasos para el desarrollo de este análisis; el primero, consiste en una clasificación del producto visual que se está estudiando; el segundo, es el estudio del contenido de dicho producto visual; el tercero, implica una revisión al contexto que envuelve al mismo producto; por último, se realiza la enunciación del mensaje manifiesto y latente de este material. Este proceso se da, aplicándolo a los íconos seleccionados bajo sus determinadas categorizaciones, de este modo se desarrollarán estos cuatro pasos.

Figura 10

Esquema del plan de comprensión de representaciones visuales de María Acaso¹⁵

¹⁵ Revisar: Acaso, M. (2007), El lenguaje visual, capítulo 4 «Una propuesta de análisis», p. 161

CUADRO RESUMEN DEL PLAN DE COMPRENSIÓN DE REPRESENTACIONES VISUALES

1. *Primer paso: clasificación del producto visual*
 - 1.1. Clasificación por soporte
 - 1.2. Clasificación por función
2. *Segundo paso: estudio del contenido*
 - 2.1. Análisis preiconográfico
 - de los elementos narrativos
 - de las herramientas del lenguaje visual
 - 2.2. Análisis iconográfico
 - punctum*
 - de los elementos narrativos
 - de las herramientas del lenguaje visual
 - 2.3. Fundido
3. *Tercer paso: estudio del contexto*
 - 3.1. Autor o autores
 - 3.2. Lugares
 - 3.3. Momentos
4. *Cuarto paso: enunciación*
 - 4.1. Mensaje manifiesto
 - 4.2. Mensaje latente

Primer paso: Clasificación del producto visual

Para este paso o etapa y estadio del análisis Acaso, M. (2007), menciona y recomienda que:

Después de alargar el tiempo de contemplación de la imagen que se va a analizar, lo primero que hay que hacer para llegar a comprender el mensaje es clasificar el producto visual, primero según las características físicas del soporte y, después, según su función o funciones. (p.151)

Es así que: para la categoría de identificación de las armas se tiene conocimiento que el fusil M16A1 es un elemento tridimensional con un largo de 98,6 cm, construido en aluminio, acero y polímero, con un peso total de 3,55 kg. Mientras que el rifle AK-47 cuenta con una longitud de 87 cm, diseñado originalmente en acero, madera y contrachapados con un peso total de 4,3kg.

En cuanto a los líderes en mención en este trabajo investigativo, el presidente John F. Kennedy (Presidente de los Estados Unidos) poseía una altura de aproximadamente 1,95 m con un peso de alrededor de 77 kg, mientras que el secretario general Mijaíl Gorbachov (Presidente de la Unión Soviética) poseía una altura de cerca de 1,88 m y un peso aproximado de 80 kg.

Desde sus características funcionales podemos ubicar la M16 y el AK-47 dentro de la categoría de armas de fuego, en la subcategoría de fusiles automáticos, siendo para la AK-47 la operación con cartuchos del calibre 7,62 x 39 mm soviético en una capacidad estándar de 30 y un alcance efectivo de 400 m. Mientras que, para el fusil M16 se tiene el uso de calibres de 5,56 x 45 mm OTAN, en una capacidad de 30 y con un alcance efectivo de 450 m. A su vez, los dos elementos comparten las características intrínsecas que devienen del arma de fuego, siendo un elemento que desde su diseño visual es disuasorio, y pretende, además de la destrucción, una intención de preservación de la seguridad.

Para describir la funcionalidad de los líderes se tiene que ambos son el emblema vivo de la soberanía e intenciones políticas de una nación, para JFK, siendo un presidente estadounidense en la Guerra Fría se describe su función como ente preservador de los valores del mundo libre ante la percepción global, y de manera idénticamente inversa, para Gorbachov siendo este el secretario general de la Unión Soviética, se define su rol como elemento que conserva los valores del partido comunista y la construcción de la sociedad desde la labor proletaria a ojos del mundo.

Segundo paso: Estudio del contenido de un producto visual

En este paso Acaso (2007) propone que:

Clasificada la representación visual, se pasa al estudio del contenido que realizaremos en dos etapas, el análisis preiconográfico y el análisis iconográfico (términos acuñados por

Panofsky), y se llevará a cabo un doble proceso dividido en el análisis de la narración y el análisis de las herramientas del lenguaje visual. Esta distinción ayuda al espectador a diferenciar entre lo que cuenta la imagen (la narración) y las herramientas del lenguaje visual que se han utilizado para ello. (p.152)

Entonces se toman los objetos seleccionados como tales, con el fin de reflejar los estereotipos que generan los íconos analizados a partir del contexto de la Guerra Fría; pero, se analiza cómo su transversalidad con las representaciones visuales actuales, produce evidencias de la continuidad de dichos estereotipos, por lo cual, en la intención de definir la importancia de los elementos visuales mencionados, se trabaja de manera inversa, no tomando al objeto como una representación o imagen que define una narrativa, sino, mostrando cómo esta misma narrativa es verificable aplicando los pasos del método dentro de las variadas representaciones del objeto.

Análisis pre-iconográfico

En este análisis se enumeran los elementos narrativos clave, desde un enfoque formal que da cuenta de las características visuales de los mismos, y se categorizan los tipos de herramienta que se utilizan en la composición, pero, haciendo la anotación de que -y al ser meramente un enfoque formal-, se desliga la interpretación del contexto de estos elementos visuales.

Es importante determinar estos elementos ya que, como menciona Acaso (2007): “Componer una imagen consiste en ordenar las herramientas en función del mensaje que se quiere transmitir, de manera que cada elemento encaje con todos, con el fin de que se alcance un conjunto” (p.79).

Para la descripción formal dentro de la categoría de armas, se toma en cuenta la representación de los dos respectivos fusiles dentro del videojuego *Metal Gear Solid: Peace*

Walker, ya que, en su naturaleza de ficción histórica, representativa de la Guerra Fría, ofrecen una interpretación que, aunque no sea completamente figurativa, da cuenta de los elementos físicos que componen estos íconos.

Figura 11

M16A1 *Metal Gear Solid: Peace Walker*¹⁶



Entonces, con base en lo anterior, se puede mencionar que las características formales de este elemento dentro de su representación en el videojuego referido son, la alusión reconocible a los componentes materiales que se señalaron previamente dentro de la categorización del elemento y definición del mismo, siendo estos su construcción en metal y polímeros, además de ello en la pantalla donde se visualiza la pieza, se puede encontrar una composición horizontal que da cuenta de sus dimensiones y la figura característica de la mirilla del arma con la parte hueca que la hace reconocible dentro de su modelo, también en cuanto a temas de colorización, se debe señalar que predominan los tonos grises, y que el modelo de color utilizado para esta representación es el RGB, un tipo de configuración del color desde la luz, ya que dicha representación se observa desde la pantalla de la consola Sony PSP.

¹⁶ Tomado de Wiki, C. T. M. G. (s. f.). M16A1. Metal Gear Wiki. <https://metalgear.fandom.com/es/wiki/M16A1?file=M16A1.jpg>

Figura 12

*Ak-47 Metal Gear Solid: Peace Walker*¹⁷



En el mismo orden de ideas, para la AK-47, dentro de su representación en el videojuego tomado como referencia, se observan algunas características similares al modelo anterior, una visualización reconocible de los materiales previamente mencionados, en donde se hace evidente la construcción de la pieza en contrachapados y el uso de madera dentro de la misma, se evidencia también de manera reconocible la característica diferencial del elemento que es la culata que tiene una dirección hacia abajo, teniendo una composición en pantalla también diseñada de manera horizontal, en donde predominan los colores grises de tonalidad oscura, en contraste con el color café de la madera que se deriva hacia tonos naranja, siguiendo el mismo formato de color en luz para la pantalla de representación original de la Sony PSP.

En cuanto a los líderes es imperativo mencionar el criterio de selección de sus representaciones dentro de la fotografía tipo retrato oficial que ofrece la enciclopedia en línea Wikipedia, por dos razones, primero, la calidad de la imagen obtenida a través de este sitio web, y segundo, el hecho de que, al ser personajes históricos y obedeciendo a la conducta contemporánea

¹⁷ Tomado de Wiki, C. T. M. G. (s. f.-a). AK-47. Metal Gear Wiki. https://metalgear.fandom.com/wiki/AK-47?file=Rk47_1-300x170.png

de la búsqueda en Internet como material de consulta, son el contacto inicial que tiene la mayoría de las personas al buscar información referente a los mismos, lo que entonces, los hace un punto de referencia reconocible.

Figura 13

Mijaíl Gorbachov Retrato en *Wikipedia*¹⁸



Siguiendo lo anterior, en esta representación de Mijaíl Gorbachov (1931- 2022), de la figura 13, quien fuera el secretario general del Comité Central del Partido Comunista de la URSS (desde 1985 hasta 1991), y presidente de la Unión Soviética (de 1988 a 1991), se puede evidenciar un uso del color luz, ya que la enciclopedia que provee estas imágenes está diseñada para ser vista desde la pantalla de diversos dispositivos, a su vez en la composición observamos el uso de un plano medio corto, con el sujeto ubicado al centro, además de un fondo difuminado, donde vemos al expresidente desde el rostro, hasta una pequeña sección de su torso, se evidencia el color azul

¹⁸ Tomado de colaboradores de Wikipedia. (2025, 10 agosto). Mijaíl Gorbachov. Wikipedia, la Enciclopedia Libre. [https://es.wikipedia.org/wiki/Mija%C3%ADL_Gorbachov#/media/Archivo:%D0%9C%D0%B8%D1%85%D0%B0%D0%B8%D0%BB_%D0%93%D0%BE%D1%80%D0%B1%D0%B0%D1%87%D1%91%D0%B2_\(03-12-1989\).png](https://es.wikipedia.org/wiki/Mija%C3%ADL_Gorbachov#/media/Archivo:%D0%9C%D0%B8%D1%85%D0%B0%D0%B8%D0%BB_%D0%93%D0%BE%D1%80%D0%B1%D0%B0%D1%87%D1%91%D0%B2_(03-12-1989).png)

de su traje y el contraste con el blanco de su camisa y rojo de la corbata. El sujeto representado es un hombre aparentemente caucásico de contextura ancha, cabello poco abundante y con predominancia de muchas líneas curvas, por último, en su expresión, refleja una mueca que remite a una sonrisa, pero guiada hacia la parte izquierda de la cara con poca flexión en los ojos, se puede además evidenciar una especie de mancha en la piel en la parte superior de la cabeza.

Figura 14

John F. Kennedy Retrato en *Wikipedia*



En cuanto al presidente de los EEUU, John F. Kennedy (1917- 1963)¹⁹, -Kennedy fue presidente de 1961 a 1963, no terminó su mandato presidencial porque fue asesinado el 22 de noviembre de 1963-, figura 14, se puede señalar que, dentro de la representación ofrecida por esta enciclopedia se hace uso de un color en formato RGB, diseñado para ser visto desde multitud de

¹⁹John Fitzgerald Kennedy (1917- 1963) fue un político estadounidense del Partido Demócrata que se desempeñó como el trigésimo quinto presidente de los Estados Unidos. También fue conocido como Jack por sus amigos o por su sobrenombre JFK. John F. Kennedy fue presidente de los Estados Unidos desde el 20 de enero de 1961 hasta su asesinato el 22 de noviembre de 1963. Fue el 35° presidente y asumió el cargo a la edad de 43 años, convirtiéndose en la persona más joven elegida para la presidencia. Tomado de colaboradores de Wikipedia. (2025c, octubre 6). *John F. Kennedy*. Wikipedia, la Enciclopedia Libre. https://es.wikipedia.org/wiki/John_F._Kennedy

pantallas, observando igualmente un plano medio corto con el sujeto ubicado hacia la derecha, donde, entre los elementos visibles del fondo, aparecen en la imagen una cortina de color verde, una ventana, una bandera y una pared blanca, y se limita al personaje desde su rostro hasta una pequeña parte de su torso; predominan los tonos oscuros, haciendo reconocible la tonalidad azul oscura del traje del individuo, junto con su corbata en contraste con el blanco de la camisa. El sujeto observado presenta las características de un hombre caucásico ligeramente bronceado, ojos claros, con una evidente sonrisa y complexión media, destaca dentro del rostro y la boca, el colmillo del expresidente, y los ojos desalineados.

Es importante, para las imágenes de los líderes, considerar que, y como lo afirma Barthes (1980):

La imagen fotográfica es la reproducción analógica de la realidad y no contiene ninguna partícula discontinua, aislable, que pueda ser considerada como signo. Sin embargo, existen en ella elementos retóricos (la composición, el estilo...), susceptibles de funcionar independientemente como mensaje secundario (p.19).

La previa enumeración de los elementos es relevante en el sentido de que, y como lo menciona Acaso (2007): “La manipulación de todos estos recursos visuales (composición y forma, ya que hemos dejado de lado la iluminación y la textura) crean en nosotros un conocimiento concreto: en quién debemos confiar y en quién no” (p.27). Y apoyando lo anterior, Burke (2001) propone “Por lo que a la historia de la cultura material se refiere, el testimonio de las imágenes parece especialmente fiable en lo tocante a pequeños detalles” (p. 127). Lo que encamina a la siguiente etapa de este segundo paso, donde la imagen es analizada a partir de las proyecciones narrativas que se pretenden con la misma.

Análisis iconográfico

Antes de iniciar la valoración iconográfica se debe tomar en cuenta un factor clave en la selección de los íconos para el desarrollo de este estudio, dicho factor es el reduccionismo, ya que el mismo define la percepción del enemigo dentro de las convenciones generadas en la Guerra Fría, y desde el videojuego, también define una serie de patrones lúdicos conductuales que delimitan el actuar del jugador dependiendo de en qué bando sea emplazado, ya que, y como lo afirma Mirzoeff (1999) “Las partes constituyentes de la cultura visual no están, por tanto, definidas por el medio, sino por la interacción entre el espectador y lo que mira u observa...” (p. 34). Por lo cual, para efectos prácticos, y con el fin de ubicar los elementos seleccionados dentro de un contexto situacional que pueda definir el marco de convenciones conceptuales del mismo, y el reflejo del bagaje cultural que los envuelve en el imaginario de la Guerra Fría, se utiliza como referencia las representaciones visuales de dichos elementos seleccionados dentro de dos entregas de la saga de videojuegos *Call of Duty: Black Ops*, tomando la primera entrega de esta saga lanzada en 2010 y que comparte el mismo nombre, y a una más reciente lanzada en el año 2020 denominada *Call of Duty: Black Ops Cold War*. Esto con el fin de generar contrastes entre estas representaciones dentro de su naturaleza de ficción histórica.

Con lo anterior, para la categoría de la identificación visual de las armas se toman dos imágenes, una de la representación de un soldado genérico de la MACV-SOG estadounidense donde está presente el elemento M16 en COD: BO²⁰, y otra, igualmente de un soldado soviético genérico, donde está presente el elemento AK-47 dentro de COD: BO CW²¹.

²⁰ Abreviatura para *Call of Duty: Black Ops*

²¹ Abreviatura para *Call of Duty: Black Ops Cold War*

Figura 15

MACV-SOG estadounidense en *Call of Duty: Black Ops*²²



En la primera representación se puede observar respecto el personaje que la protagoniza, que el *punctum* de la misma, término que Acaso (2007) define como “...el elemento de la imagen que hace que el espectador pase del discurso denotativo al connotativo” (p.45). Es en sí el fusil M16 que porta el sujeto, debido a su contraste desde el color en la composición de la imagen, a su vez, la presencia del soldado, además de indicarnos desde los elementos de su dotación estándar que es un militar perteneciente a uno de los países supeditados bajo los lineamientos de la OTAN. Con los otros elementos de esta representación se pueden establecer otras afirmaciones que alimentan su narrativa, una de ellas es el uso de indumentaria con patrones selváticos, y esto da una idea de que el conflicto del que es partícipe el sujeto en la imagen es la Guerra de Vietnam, evento susceptible de ser asociado directamente con la Guerra Fría, se nota además en dicha indumentaria una diversidad de objetos como accesorios y granadas, que remiten a la expresión

²² Tomado de Wiki, C. T. C. o. D. (s. f.). MACV-SOG. Call Of Duty Wiki.
https://callofduty.fandom.com/es/wiki/MACV-SOG?file=SOG_Hardline_M16_BO.jpg

anglosajona “get the job done” (realizar el trabajo), en vista de lo preparado que se muestra el sujeto, pudiendo afirmar que pertenece al MACV-SOG por la calidad del equipamiento. Sin más en el fundido, última etapa del estudio iconográfico y término que se repetirá en los siguientes análisis y de la que Acaso (2007) menciona “La última etapa del análisis iconográfico está destinada a poner en relación todos los significados emitidos en los diferentes pasos de las etapas anteriores con el objetivo de obtener un significado general a través de los significados parciales” (p.157)²³. Se evidencia o se puede inferir entonces de la unión de todos los significados parciales encontrados en la imagen, que el sujeto representado en la imagen es un soldado de las fuerzas especiales estadounidenses desplegado en el conflicto de la Guerra de Vietnam, obedeciendo la imagen a la figura retórica de la hipérbole, ya que su posición, gestos e indumentaria, están exagerados a propósito para aumentar el halo de heroísmo del individuo; esto, obedeciendo al discurso o narrativa que se plantea desde la Guerra Fría del “soldado americano que protege la libertad del hombre en países que atentan contra la misma”.



Figura 16 Soldado soviético en *Call of Duty: Black Ops Cold War*²⁴

²³ Revisar: Acaso, M. (2007), El lenguaje visual, capítulo 4 «Una propuesta de análisis», p. 157

²⁴ Tomado de Wiki, C. T. C. o. D. (s. f.-c). Soviet Armed Forces/Black Ops. Call Of Duty Wiki.

En esta segunda representación, de manera similar a la primera, se observa que el *punctum* de la misma se redirige al armamento del sujeto en cuestión, elemento que ofrece la suficiente información para asumir que dicho individuo es parte de una de las fuerzas militares soviéticas, ya que el AK-47 es la dotación estándar de estas fuerzas militares. A su vez, esto se puede inferir desde su indumentaria, más que todo por la ushanka, gorro de piel que cubre su cabeza, y que se hace tan icónico dentro de la cultura popular que se le llama informalmente “gorro ruso”, se puede determinar también que este soldado hace parte del contexto de la Guerra Fría por su uniforme, que recuerda al gorka de caza del ejército ruso, o a la chaqueta soviética estándar de invierno de las tropas de ingeniería de la URSS. En el fundido²⁵ de los significados parciales ofrecidos por la imagen, se puede afirmar que el sujeto dentro de la misma es entonces un soldado de la infantería soviética de tiempos de la Guerra Fría, haciendo uso de la misma figura de la hipérbole, pero evocando el reflejo de otras emociones ya que la composición recta y rígida de esta representación podría hacer referencia a la convicción soviética empeñada en mantener sus costumbres y tradiciones.

En cuanto al tema de los líderes, se toma como material de referencia las representaciones de los mismos (JFK y Gorbachov), en los videojuegos previamente mencionados, con el fin de analizar la percepción contemporánea de los personajes representados dentro de su ficción histórica de la Guerra Fría.

Figura 17

²⁵ Acaso define el fundido como: “La última etapa del análisis iconográfico está destinada a poner en relación todos los significados emitidos en los diferentes pasos de las etapas anteriores con el objetivo de obtener un significado general a través de los significados parciales.” Revisar: Acaso, M. (2007), El lenguaje visual, capítulo 4 «Una propuesta de análisis», p. 157

Mijaíl Gorbachov en *Call of Duty: Black Ops Cold War*²⁶



En la representación de Mijaíl Gorbachov que se encuentra en COD: BO CW se pueden evidenciar varias cosas, lo primero y el *punctum* como tal de la escena, es la figura de autoridad en sí, que sería el sujeto, donde se plantea un contexto de discusión en el marco de un evento importante que va a cambiar el curso de la Guerra Fría, y que se hace evidente mediante los elementos visuales que acompañan dicha narrativa, siendo estos: los documentos emplazados en el espacio; los personajes extra que apoyan el desarrollo de la escena; y, en efecto, el desarrollo de la escena en sí. Limitando la percepción a lo evidenciado visualmente dentro de la captura de pantalla, se observa que Gorbachov se presenta como una figura de autoridad desde el traje que lo posiciona en esta misma, predominando los colores azules que hacen referencia al orden y a la seguridad, a la vez, como hombre mayor, se puede asociar esta característica con el concepto de la sabiduría, elemento simbólico clave que reafirma su posición de autoridad en la escena, y la composición robusta y curva de su complexión puede reflejar también conceptos de serenidad, carácter, determinación y firmeza (aunados a una convicción reflexiva y silenciosa). Se puede

²⁶ Tomado de Wiki, C. T. C. o. D. (s. f.-b). Mikhail Gorbachev. Call Of Duty Wiki.
https://callofduty.fandom.com/es/wiki/Mikhail_Gorbachev?file=Mikhail_Gorbachev.png

entonces afirmar que, con las características y significados parciales ofrecidos por la escena, obviando su representación de carácter figurativo, el sujeto representado en la misma es Mijaíl Gorbachov. Aun así, es evidente también el alto *nivel de iconicidad* de la figura referencial de la imagen (similitud entre una imagen y el objeto o persona que representa, entre la imagen y su referente).

Figura 18

John F. Kennedy en *Call of Duty: Black Ops*²⁷



En el caso de JFK y su representación en COD: BO, se pueden hacer las siguientes afirmaciones, igual que como ocurrió con la escena anterior, el *punctum* de esta otra escena es el sujeto en sí, que se emplaza como una figura de autoridad, planteando un discurso hacía un evento que podría cambiar el curso de la Guerra Fría, en este caso se evidencia de una manera similar a razón de los personajes adicionales que acompañan la escena, y de manera diferente por el entorno que presenta unas claves menos burocráticas pero más oscuras con la presencia de los monitores

²⁷ Tomado de Wiki, C. T. N. Z. (s. f.). John F. Kennedy. Nazi Zombies Wiki.
https://nazizombies.fandom.com/wiki/John_F._Kennedy?file=John_F._Kennedy_Black_Ops.png

de CCTV en el fondo, que aluden a la vigilancia y por ende lleva a pensar al jugador que se está coordinando un asunto referente a la Agencia Central de Inteligencia (CIA), dado que predominan los colores oscuros, en la atmósfera e indumentaria del sujeto, lo cual ofrece un aura de misterio, como si quisiera decir o ejecutar algo que no se debe hacer o que si se hace no debe ser visto; igual a la representación anterior, se reafirma la autoridad de este individuo desde la presencia del traje, que a su vez, con el color negro, impone una idea de orden bajo el mismo. Se puede afirmar que, igual que el caso previo, la edad del sujeto supone una experiencia y sabiduría lo que reafirma su cargo de autoridad, y las líneas y facciones afiladas de su rostro durante el discurso, reflejan un carácter decisivo y diligente en el semblante del sujeto. Por tanto, es posible afirmar que, con las características y significados parciales ofrecidos por la escena, obviando su representación de carácter figurativo, el sujeto representado en la misma es John F. Kennedy. En el perfil y caracterización de Kennedy la mirada aguda e incisiva, y el rostro del personaje con un semblante de tensión y preocupación, y dispuesto a decir algo o quizás a dar una orden, de igual forma que sucede con Gorbachov, se manifiesta o expresa un alto *nivel de iconicidad* de la figura referencial de la imagen.

Tercer paso: estudio del contexto

María Acaso propone para esta tercera instancia verificar el relacionamiento de las imágenes con el contexto al que están supeditadas, las correspondencias entre estos dos elementos; esto bajo el reconocimiento de la figura del autor quien las realiza, la variable geográfica del producto visual y los momentos que reflejan la intención del mensaje que se quiere ofrecer. Al respecto, Acaso (2007) propone:

Habiendo analizado todo lo anterior, llega el momento de relacionar la imagen con su contexto, puesto que saber quién y para qué la creó, cuándo y dónde creó la imagen nos

ayuda a determinar su significado. Este estudio se puede realizar desde tres esferas: el contexto del emisor del mensaje visual, el lugar, y el momento de creación o consumo. (p.158)

Para ello, y como se consideró previamente, en este análisis en sí no se estudia como tal una representación en específico de las figuras, sino que se toma de manera general los objetos (casi como *tipos* o símbolos), para hacer un paralelo a partir de su incidencia en el pensamiento contemporáneo, incidencia ideológica que configuran en la actualidad del conflicto; por tanto, entonces, dentro del contexto histórico que define la Guerra Fría como tiempo histórico (y evento bélico y geopolítico), que origina necesariamente la creación de estos íconos y la postulación, resaltamiento o selección de personajes significativos y representativos en el caso de los líderes, en la limitación o especificidad de su espacio geográfico (Estados Unidos y la URSS), y temporal. Lo cual da la guía, con el breve contexto explicado en la primera unidad temática, para pasar al cuarto paso.

Cuarto paso: enunciación

Para este paso Acaso. (2007) afirma: “Y, por fin, una vez que sabemos cuál es el contenido de los elementos narrativos y de los elementos del lenguaje visual, los pondremos todos en relación, de manera que llegaremos al significado final de la representación visual” (p. 160). Pero, una anotación importante a tener en cuenta antes de proceder con el paso que concluye en la metodología aplicada para la investigación de los íconos seleccionados, es lograr poder entender el sesgo interpretativo que se puede ofrecer desde el origen del autor de esta monografía y las referencias escogidas, ya que, a pesar de que existen representaciones que vienen de un contexto generado en Oriente (*Metal Gear Solid*), el prisma de visión de la Guerra Fría en las mismas, y en materia de su análisis, no puede evitar ser reflejado desde una percepción muy marcada por el

concepto Occidental de lo bélico en sí, que es lo que se cuestiona o se pone en crítica al final de este punto, ya que, desde lo analizado, se pueden observar los estereotipos generados hacia los bandos involucrados de la Guerra Fría, definiendo quién es el “bueno” y quién es el “malo” dentro del marco de estos conceptos.

Así, Acaso (2007) define este paso final como “la unión de todas las piezas del *puzzle* que, una a una, desprendían cierta información y que adquieren un nuevo significado al formar todas ellas una estructura en común” (p. 154).

En este último paso se busca entonces develar el mensaje manifiesto, que es aquella información a nivel explícito que el receptor cree que está recibiendo, y el mensaje latente, que son los datos que el receptor en realidad recibe, pero sin darse cuenta de ello la mayoría de las veces (denotación o connotación).

A nivel de la categoría de la identificación visual de la armas se puede decir entonces que, en aras de la representación contemporánea del videojuego, estas armas se perciben en su mensaje manifiesto como una simple herramienta de destrucción, pero que detrás de su sentido estético y su naturaleza de dotación estándar para la infantería, esconden un posicionamiento político claro que lleva a un comportamiento conductual dentro del consumo del producto, y que afecta el componente lúdico del mismo, un ejemplo de ello es el caso del videojuego *America's Army*, desarrollado por el ejército estadounidense en 2002 durante la época del conflicto con Medio Oriente, en el cual sin importar el equipo donde se emplazará al jugador, este estaba siempre visualmente limitado en un trampantojo que lo hacía percibir que en cada partida jugaba como un marine americano, estableciendo, desde la estética de sus armas e indumentarias, una posición política en contra del bando contrario (un sesgo); demarcándolos, estereotipándolos, o estigmatizándolos como terroristas, y generando mediante esta percepción el logro del objetivo

principal del juego que era aumentar la tasa de reclutamiento durante el tiempo de dicho conflicto bélico.

Se puede hacer entonces, a partir de ambos elementos o armas de guerra (M16 y AK-47), una clasificación realizada desde la selección de estos armamentos en el videojuego como un determinante conceptual que sugiere quiénes son los aliados (Usuarios de M16) y los enemigos (Usuarios del AK-47), generando afirmaciones de carácter reduccionista que emplazan la primera (M16) como “el arma de los buenos” y la segunda (AK-47) como “el arma de los malos”, dentro de la facilidad conductual necesaria para el desarrollo lúdico del acto de consumir un videojuego (estadounidenses versus soviéticos, EE. UU. vs. URSS). El juego evidencia una intencionalidad didáctica de persuasión, y es determinante de un sesgo ideológico, así como estereotipador.

En cuanto a los líderes dentro de estas mismas representaciones se puede concluir que son así mismo el reflejo “inmortal” de la expresión de sí mismos que construyeron en vida, en un afán casi performático por ser el ícono vivo de la soberanía y valores de su país.

En el caso del presidente de los Estados Unidos, Acaso (2007), incluso cuestiona al mismo, preguntándose:

¿Por qué el presidente de Estados Unidos va siempre vestido de azul, rojo y blanco? Lo hace para vender a su público la marca para la que trabaja: su país. La identificación con la marca es uno de los principales criterios para la elección del color, sobre todo en los productos visuales comerciales (p. 64).

Dentro de las representaciones elegidas esto se hace más que evidente, principalmente en el videojuego *Call of Duty: Black Ops*, ya que en las apariciones de estos personajes, en sus dos instancias se trata el mismo tema desde un punto de vista diferente, el cual es la preservación del

estilo de vida del bando involucrado, eje central del miedo generalizado que definió el desarrollo de la Guerra Fría, y que mediante las herramientas visuales utilizadas se instaura dentro de los contextos ficticios del videojuego; en el caso de Kennedy, desarrollando su escena dentro del Pentágono y reflejando así la importancia de este personaje para la toma de decisiones en lo que respecta a asuntos de seguridad nacional, y con Gorbachov, algo directamente homologable, estableciendo su escena en el edificio Lubianka (cuartel general del Servicio Federal de Seguridad, anteriormente KGB), demarcando la relevancia del personaje de la misma manera.

En tiempos contemporáneos o presentes la población general no está exenta de ser espectadores de casos similares, dado que esto se puede verificar, y es directamente comparable a lo que acontece actualmente con la imagen del presidente de los Estados Unidos (Donald Trump), en relación con la justificación de sus intervenciones en Gaza o de sus políticas internas con el lema “Make America Great Again” (Hacer que Estados Unidos vuelva a ser grande), homologable a la imagen de Kennedy durante la Guerra Fría y sus intervenciones en Vietnam con el supuesto propósito de proteger los intereses de todos los “hombres y mujeres libres”. Tal es también, y de manera más breve a su vez, el reflejo de las intenciones expansionistas de Vladímir Putin (actual presidente de la Federación de Rusia) en tiempos contemporáneos para con Ucrania, y la invasión a Afganistán que se dio en tiempos de la Guerra Fría con Gorbachov.

De todo ello se puede concluir, que la Guerra dejó desde su contexto de amenaza inminente, incertidumbre, y miedo constante, una serie de estereotipos y pautas conductuales de identificación del enemigo bajo sus características visuales -y que permean a las ideológicas-, por eso hoy día se puede decir, a la hora de disfrutar inocentemente la experiencia que ofrece un videojuego del género de guerra, que el hecho de que “rojo sea malo” o “azul sea bueno” no viene de un simple ejercicio señalético, fortuito, casual o ingenuo, o de un significado y valor semántico improvisado

o inocente, sino que proviene de la historia que ha rodeado el conflicto bélico desde mediados del siglo XX.

Es así como este estudio y el bagaje conceptual que deviene del mismo, retratados en las primeras dos unidades temáticas ya abordadas, sirven como el insumo clave que dará las herramientas visuales (formales), y conceptuales, que definen el desarrollo del proceso creativo, en el capítulo subsiguiente de este trabajo monográfico.

Unidad Temática # 3: Proceso creativo, experimentaciones y resultados

Antes de describir el desarrollo de la propuesta desde el estudio de los íconos es conveniente revisar el ejercicio de bitácora realizado durante el proceso de investigación, ya que a partir del mismo se refuerza el andamiaje conceptual y técnico que da pie a la propuesta visual fruto de esta monografía, y hace parte de la descripción detallada del proceso de creación.

Como dice Acaso (2007) “...el artista actual entiende su trabajo como un proceso con inicio y final, que necesita organización y perseverancia para llegar a su fin (p.144).

Se entiende entonces que el principio conceptual que construye las bases sobre las que se desarrolla el trabajo creativo forma sus andamios, aparataje y utillaje desde el análisis iconológico realizado previamente, las pruebas realizadas desde los íconos estudiados buscan de manera paralela el estudio de los mismos a partir de un apartado gráfico.

Se debe hacer la mención de que la completitud de los estudios y ejercicios realizados e involucrados en la investigación se visualiza desde el link al Anexo A. Bitácora Digital, se recomienda al lector dar revisión al enlace.

Experimentación conceptual

A continuación, se presentan algunos de los bocetos relevantes en el desarrollo del proceso, en relación con el carácter conceptual del trabajo de bitácora y la descripción de su relevancia para el desarrollo del trabajo final:

Figura 19

Kalashnikov AK-47 Estudio de ícono, desarrollo propio



La figura 19 es un estudio que coincide con el segundo ícono seleccionado, la Kalashnikov AK-47, en este estudio a lápiz se buscó, además de conocer e interpretar al objeto de una manera bidimensional, el descubrir qué características del mismo pueden reflejar diferentes texturas de manera visual, y cómo sus componentes, como la mirilla baja y los acabados en madera, pueden ofrecer una textura que haga que para el lector de la imagen sea un elemento de fácil lectura en este ícono que comúnmente se asocia con el concepto de rebelión.

Figura 20

Bandera de Mozambique²⁸

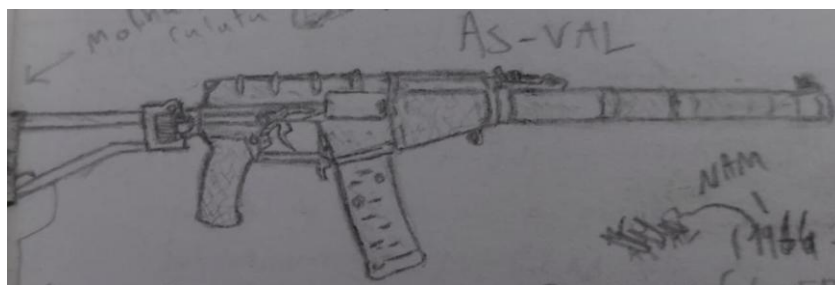
²⁸ Tomado de colaboradores de Wikipedia. (2025a, julio 10). Bandera de Mozambique. Wikipedia, la Enciclopedia Libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Bandera_de_Mozambique#/media/Archivo:Flag_of_Mozambique.svg



Un ejemplo aplicado de este concepto es el evidenciado en la bandera de Mozambique, que adoptada por dicha nación en el año 1983 luego de liberarse del mandato portugués, utiliza el icono del AK-47 con el fin de representar la convicción de sus habitantes por defender su libertad.

Figura 21

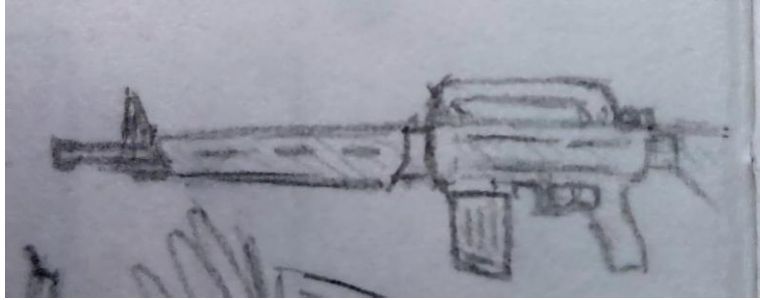
AS-VAL Estudio de variante, desarrollo propio



Se considera a su vez el rifle de asalto AS-VAL, variante de la misma familia y creado a partir de modificaciones a un rifle AK, con el fin de explorar otras opciones visuales que puedan aludir simbólicamente a lo mismo, o conceptos parecidos al ícono previo.

Figura 22

M16 Boceto rápido, desarrollo propio



Se contempla también como ícono seleccionado el fusil M16, con el fin de determinar sus formas básicas, y la alusión a la serialidad que su sola figura representa, siendo este uno de los caracteres más identificativos del ejército estadounidense.

Figura 23

JFK Estudio de ícono, desarrollo propio



Siguiendo el mismo orden de ideas, se trabaja sobre el ícono de John F. Kennedy, a su vez haciendo alusión a una de sus frases durante el conflicto y las intervenciones en Vietnam, con la intención de identificar los aspectos característicos del personaje, y revisar el concepto de cómo una cara benevolente puede esconder acciones cuestionables.

Figura 24



Otro aspecto relevante a analizar en esta figura de poder es la resignificación de los objetos que transversalizaron su historia, por ejemplo, su Lincoln convertible al momento de ser asesinado, o la nave de guerra PT-109, extensamente documentada por la JFK Library, debido a que representa el paso de Kennedy por los conflictos bélicos, en este caso la Segunda Guerra Mundial, en donde se alistó en una segunda instancia debido a las influencias de su padre ya que fue rechazado en un primer intento por sus problemas de salud, buscando con esta historia evocar la convicción de dicho líder por preservar la protección de sus valores patrios.

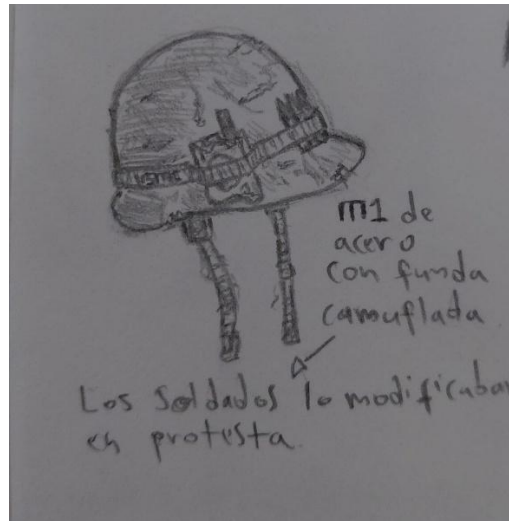
Reforzando el discurso que impartía sobre ser un defensor de la patria y de cómo estas imágenes funcionaban como testimonio de ello, en un ejemplo aplicado a las obras de artistas como Canaletto, Burke (2001) afirma, “pintaron en ocasiones fantasías arquitectónicas o capricci, construcciones magnánimas que nunca existieron fuera del lienzo; o se permitieron reorganizar

²⁹ Tomado de JFK Library. (2020). John F. Kennedy and PT 109. Jfklibrary.org. <https://www.jfklibrary.org/learn/about-jfk/jfk-in-history/john-f-kennedy-and-pt-109>

una determinada ciudad en su imaginación...” (p. 107). Confirmando el uso de la imagen como aval de dicho testimonio con el fin de propiciar un discurso.

Figura 25

Casco M1 de acero con funda camuflada Estudio de ícono, desarrollo propio



Se realiza también un estudio sobre la figura del casco M1, indumentaria de dotación estándar que utilizaban los soldados del ejército estadounidense desde la Segunda Guerra Mundial, pero que aumentó su nivel de iconicidad durante el conflicto de Vietnam dado que los soldados lo modificaban a manera de protesta por los atentados contra el pueblo vietnamita, durante dicho conflicto.

Figura 26

Póster publicitario, *Full Metal Jacket*, Stanley Kubrick³⁰

³⁰ Tomado de Contributors to Wikimedia projects. (2025, 7 octubre). Full metal jacket. Wikipedia. https://en-wikipedia-org.translate.google/wiki/Full_Metal_Jacket?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc#/media/File%3AFull_Metal_Jacket_poster.jpg



Un ejemplo de ello es evidenciable en el póster publicitario del largometraje de Kubrick Full Metal Jacket, película la cual se postula como una crítica a las acciones estadounidenses en la Guerra de Vietnam y en la que el casco del póster, equipado y portado por el protagonista del filme, quien afirma que representa la dualidad del hombre, llevando este casco inscrita la frase que dice “nacido para matar”, pero contrastando irónica y paradójicamente con el ícono del símbolo de la paz.

Figura 27

Mijaíl Gorbachov Estudio de ícono, desarrollo propio



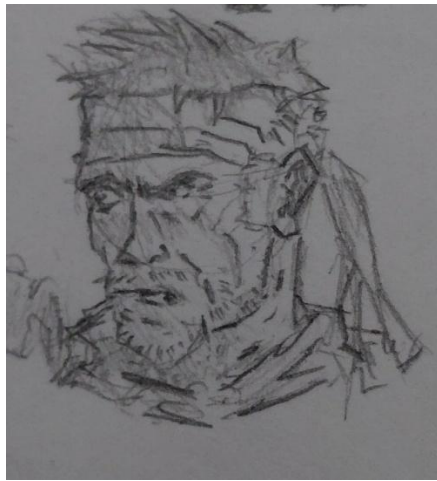
Otro ícono dentro de los seleccionados es el de Mijaíl Gorbachov, entonces dirigente de la URSS, con este estudio se busca reconocer las características principales de dicho ícono, como lo serían sus orejas grandes y la mancha de su cabeza, también con el fin de analizar cómo en su expresión de serenidad impartía a la vez severidad en su mandato.

Figura 28

Sargento Woods *COD: BO* Estudio de ícono,
Estudio de ícono, desarrollo propio

Figura 29

Naked Snake *Metal Gear Solid*
Estudio de ícono, desarrollo propio



Por último, y con el fin de explorar el tema del soldado legendario, se realizan dos estudios de personaje en los cuales se toma a Naked Snake de la saga *Metal Gear Solid* y al Sargento Woods de la saga *Call of Duty Black Ops*, esto en la idea de encontrar las similitudes entre dichos soldados, en cuanto a detalles de su indumentaria, fisonomía, o aspectos de sus representaciones; como lo serían la bandana, el uso del tabaco, y las facciones fuertes que los enmarcan dentro de un estereotipo del soldado legendario y aguerrido, haciendo visibles estas características y considerando cómo las mismas hacen que destaquen dentro de sus entornos ficticios.

Figura 30

Portada del videojuego *Metal Gear Solid Peace Walker*, Hideo Kojima, Konami³¹

³¹ Tomado de Wiki, C. T. M. G. (s. f.-e). Metal gear solid: Peace Walker. Metal Gear Wiki. https://metalgear.fandom.com/wiki/Metal_Gear_Solid:_Peace_Walker?file=256px-Metal_Gear_Solid_Peace_Walker_Cover_Art.jpg



Caso evidenciable dentro de la portada del videojuego *Metal Gear Solid Peacewalker*, que ofrece esta imagen del soldado legendario rodeado de caos representado en los vehículos aéreos, con el protagonista Big Boss, portando un fusil M16 y donde se hace presente de nuevo el símbolo de la paz en contraste irónico con el apartado visual bélico.

En conclusión, analizando estas referencias de manera cruzada con la experimentación visual se logra formar un constructo que dé cuenta de la intención del trabajo monográfico que busca evidenciar cómo el imaginario visual generado en la Guerra Fría, sigue estando presente al día de hoy en las representaciones bélicas ofrecidas por el medio narrativo de los videojuegos.

Exploración técnica

En los siguientes ejercicios de exploración se considera principalmente el trabajo técnico y el uso de materiales para un resultado, dichos gráficos fueron realizados paralelamente a la investigación, pero sus temáticas son inconexas con la misma; sin más, se toman como referencia

para el resultado final ya que las ilustraciones ayudaron a definir las técnicas materiales utilizadas en dicho resultado.

Figura 31

Musashi Estudio de estilo de Takehiko Inoue, desarrollo propio



Figura 32

Estudio de *Batman y Batgirls*,
desarrollo propio

Figura 33

Estudio de *Batman y Deathstroke*,
desarrollo propio



Figura 34

Estudio soldado, desarrollo propio



En las figuras anteriores, se puede evidenciar que en su carácter técnico se comparte una similitud, que es el uso de la tinta como material “protagónico” de la composición, ya que, dentro de su aparente simpleza en orden con el dibujo, esta técnica permite la definición de sombras y valores tonales y de escala de grises, por sectores, lo que da herramientas para plantear la “tridimensionalidad” de la imagen.

En las figuras 31 y 34, es evidenciable para la definición de los valores el uso del entramado, técnica predilecta del autor de este trabajo monográfico, ya que las tramas ofrecen múltiples niveles de volumen desde la cantidad utilizada de las mismas, y además se considera esta herramienta para el resultado final.

En relación con las figuras 32 y 33, se trabaja el volumen de una manera diferente; mediante una técnica, o forma, que es la más reciente con la que se ha experimentado, ésta comprende el desarrollo de las líneas y volúmenes principales más cargados desde la tinta, pero involucra el uso del lápiz como diferenciador de los volúmenes en un juego de gradientes. De esta

manera se toma la técnica mencionada para el desarrollo del producto creativo del trabajo monográfico.

Es de anotar también que la totalidad de los elementos emplazados dentro de la experimentación técnica y conceptual son realizados en pequeño formato, usando como estándar papel Canson de 96gr con unas dimensiones de 8,9 cm x 14 cm, exceptuando la figura 27 la cual posee una dimensión del doble en área. A razón de lo anterior se busca usar este formato, además, como elemento narrativo que presente un contraste entre la “grandeza” colosal de las figuras seleccionadas y su espacio de visualización.

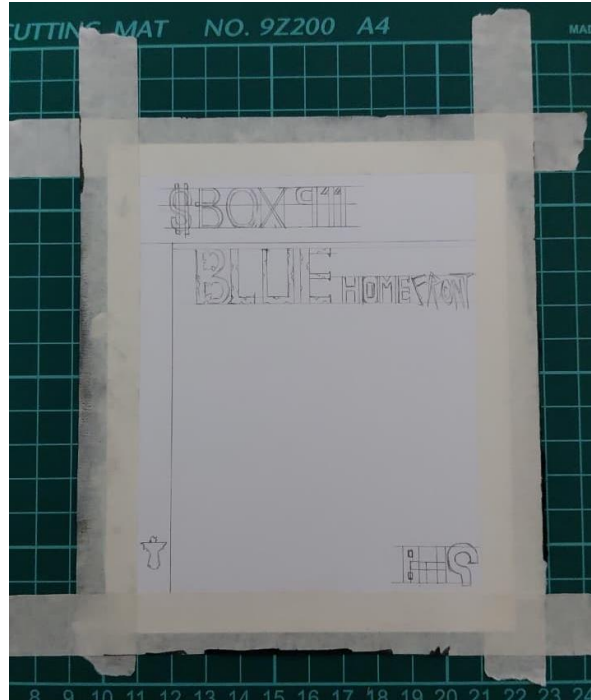
Desarrollo del producto final.

La idea general del desarrollo del producto final consiste en la realización de dos dibujos analógicos en tinta sobre papel opalina de 180 gramos, intervenidos de manera digital para su colorización que parodien e ironicen las carátulas de los videojuegos, concretamente a la composición de la carátula de los pertenecientes a la consola *Sony Play Station 1*, buscando que se evidencie el análisis iconológico realizado mediante el contraste de los mismos.

Se describe de manera inicial al proceso desde las implicaciones técnicas:

Figura 35

Disposición del material, desarrollo propio



En primera instancia y como se muestra en la figura 35, se dispone del material de trabajo en una superficie que lo fije para facilitar su trabajo, la medida del papel es de 14,5 cm de alto y 11,8 cm de ancho, se usan las guías de la tabla salvacortes para diagramar los rótulos o textos guía que se pulirán en digital.

Luego de ello se pasa por la etapa de bocetado de las figuras dentro de la composición y de las tintas iniciales, como se evidencia en las figuras 36 y 37.

Figura 36

Boceto Gorbachov, desarrollo propio

Figura 37

Boceto Kennedy, desarrollo propio



Siguiendo, y posterior a la aplicación de todas las tintas bases y definición de volúmenes, se ajustan los detalles del trabajo con el fin de determinar los valores lumínicos y una escala de grises para definir el mapa de gradientes que se aplicará en digital, como se evidencia a continuación.

Figura 38

Resultado analógico Gorbachov,
desarrollo propio



Figura 39

Resultado analógico Kennedy,
desarrollo propio



Finalmente, el resultado del proceso en donde se ajustan textos y márgenes, y se define la gama cromática que acompaña las piezas pictóricas, se trabaja bajo el uso del software *Clip Studio Paint Pro*, definiendo un matiz de color desde los modos de capa, a la vez de un mapa de gradientes que acompaña cada imagen, dando como resultado final las figuras 40 y 41.

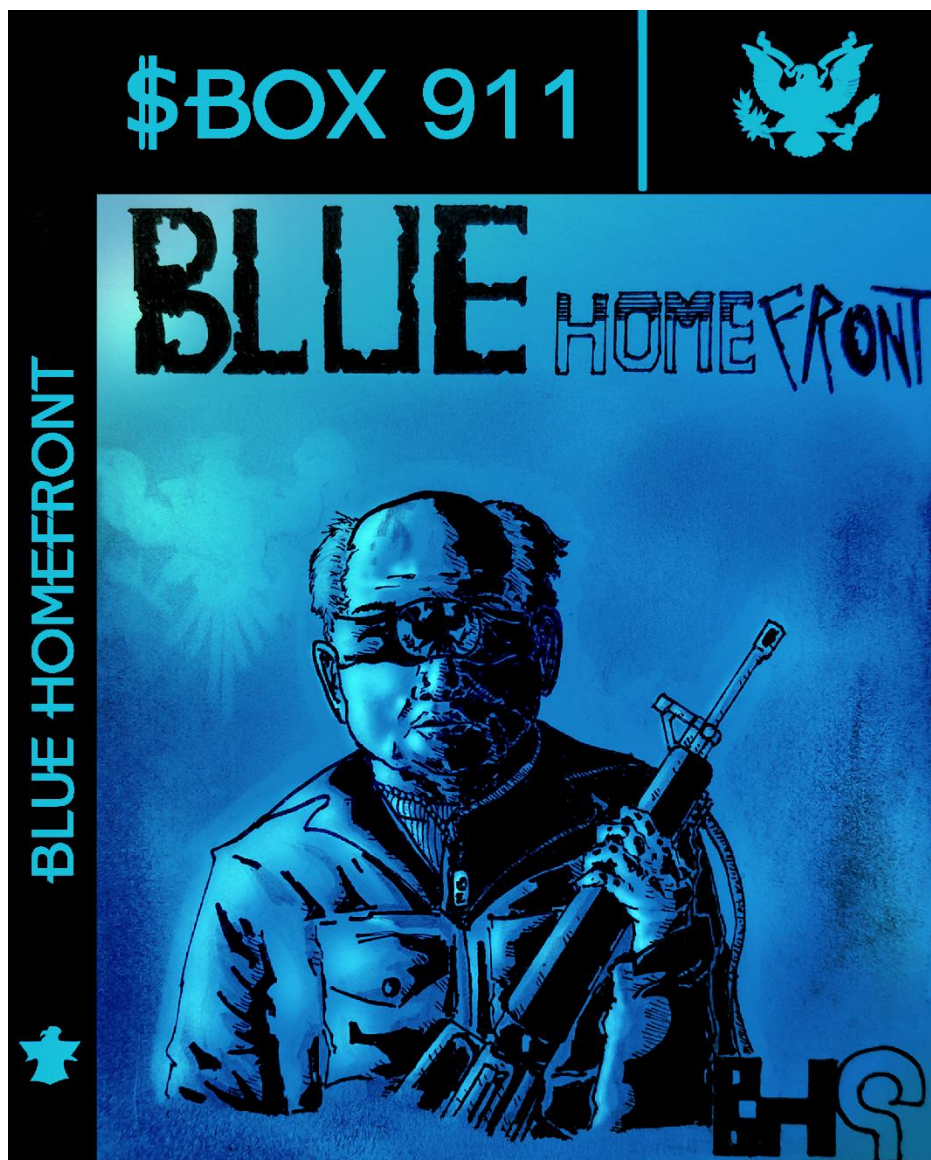
Figura 40

Почёта медаль, desarrollo propio



Figura 41

Blue Homefront, desarrollo propio



Con lo anterior, las fichas técnicas pertinentes para cada imagen son:

Figura 40:

Título: Почётна медаль

Dimensiones: 14,5x11,8 cm

Materiales: Tinta sobre opalina 180 gr, intervención en color e impresión digital

Año: 2025

Figura 41:

Título: Blue Homefront

Dimensiones: 14,5x11,8 cm

Materiales: Tinta sobre opalina 180 gr, intervención en color e impresión digital

Año: 2025

En referencia al apartado conceptual de la obra se trabaja bajo el estudio iconológico realizado en la unidad temática #2 y a partir de los siguientes referentes.

Para la figura 40, se parodia la portada del videojuego *Medal of Honor*, en orden de contrastar los íconos estadounidenses y el concepto del soldado americano con la propuesta de un John F. Kennedy en las tropas soviéticas.

Figura 42

Medal of Honor, Electronic Arts³²

³² Tomado de Medal of Honor. (s. f.). The Cover Project. https://www.thecoverproject.net/view.php?cover_id=1520



Para el caso de la figura 41 se emplean dos referencias visuales, la primera y más notable, la carátula de videojuego *Homefront*, ya que desde su apartado visual hace alusión a la revolución, valor atribuido a los partidos soviéticos los cuales representan al personaje emplazado (Gorbachov), pero desde un punto de vista americanista que lo contrasta; así mismo, se toma la idea de la carátula de *Red Faction: Guerrilla*, la cual con el ícono del fondo hace referencia a la hoz y el martillo comunista, además del uso de la palabra “Red” (rojo en español), que refuerza esta idea, permitiendo así utilizar íconos directamente opuestos para el desarrollo de la imagen que protagoniza el líder soviético.

Figura 43

Homefront, THQ³³

³³ Tomado de Homefront. (s. f.). The Cover Project. https://www.thecoverproject.net/view.php?game_id=12278



Figura 44

Red Faction: Guerrilla, THQ³⁴

³⁴ Recuperado de Red Faction: Guerrilla. (s. f.). The Cover Project. https://www.thecoverproject.net/view.php?game_id=15047



Se hacen presentes en las dos representaciones el uso de recursos narrativos que operan como parte fundamental de la retórica visual de las imágenes propuestas. En relación con el concepto *retórica visual*, Barthes, en Acaso (2007) aclara sobre este término lo siguiente:

En 1964, Barthes se dio cuenta de que los juegos retóricos que se empleaban en el lenguaje escrito estaban siendo empleados a través del lenguaje visual en la publicidad. Así, acuñó el término *retórica visual*, por el que se entiende un sistema de organización del lenguaje visual en el que el sentido figurado de los elementos representados organiza el contenido del mensaje (p. 93).

Teniendo en cuenta lo previamente mencionado, entonces, para ambas figuras 40 y 41, se utilizan principalmente las figuras retóricas de la oposición, el paralelismo y la gradación. Acaso (2007) define estas figuras como:

Tanto en la oposición como en el paralelismo nos encontramos ante una figura de comparación en la que el juego retórico ocurre al poner en relación dos componentes de la

misma representación. Cuando la comparación se realiza entre dos elementos que se oponen explícitamente estamos ante una oposición, y cuando estos elementos se asemejan, ante un paralelismo. La gradación es una modalidad de paralelismo donde además se introduce el concepto de escala (p. 96 – 97).

En consideración con lo anterior se evidencia entonces el contraste de los personajes ilustrados tomando en cuenta que, Kennedy por su parte siendo el presidente o líder que representa el ideal capitalista, y Gorbachov por la otra, quien representa el ideal comunista, siendo estos elementos explícitamente opuestos, y directamente paralelos ya que poseen características similares desde su naturaleza de figuras de poder. En cuestiones materiales, y hablando de la gradación, se trabaja la idea del poder como algo “grande” subvirtiendo el concepto desde el uso de un formato pequeño, reduciendo la escala de dichos mandatarios.

Otro de los elementos utilizados, en el contexto de los recursos expresivos de la retórica visual, es el de la alegoría, acerca de la cual Acaso (2007) menciona lo siguiente:

Hay metáfora cuando se sustituye algún elemento de la imagen por otro, según una relación de semejanza de carácter arbitrario, es decir, un hallazgo personal del autor de la representación visual. Cuando en una imagen existen varias metáforas a la vez, estamos ante una alegoría (p. 94).

Lo anterior es evidenciable con el uso de recursos como el AK-47, la indumentaria del CCCP, la estrella en su brazo, y la gama de color rojo y amarillo, utilizada en la figura 40, contrastando a una figura de líder aludida principalmente a un ideal capitalista, con el porte de elementos y símbolos de carácter soviético, llevando esto también al nivel de los logotipos y textos de la caratula a referirse a otro espacio geográfico ajeno al personaje mediante el idioma. Esto

siendo proporcional de manera contraria en la representación de la figura 41, donde se visualiza al líder de la URSS portando un fusil M16, con una chaqueta M65 característica de las tropas estadounidenses en la Guerra de Vietnam, el uso del sello estadounidense con el águila en la venda que cubre sus ojos, la tonalidad azul de sus colores, y el mismo juego idiomático aplicado al texto.

Se aplica entonces la metáfora en un contraste y juego de elementos gráficos, históricos, geográficos y culturales paradójicamente opuestos. Teniendo en cuenta lo mencionado por Burke (2001) frente a la generación de imágenes de individuos, dice:

Una solución más habitual del problema que comporta concretizar lo abstracto consiste en mostrar al individuo como encarnación de ideas o valores. En la tradición occidental, la Antigüedad clásica ya estableció una serie de convenciones para la representación del gobernante como héroe o como personaje sobrehumano (p. 83).

Por último, se habla de la hipérbole, de la que Acaso (2007) afirma, “Estamos ante una hipérbole cuando el autor exagera de forma explícita algún elemento de la imagen” (p. 99). Siendo ello evidenciable en ambas figuras 40 y 41, a partir la exageración de las características que se atribuyen usualmente al ideal contrario del personaje representado, trabajándolos desde la idea del estereotipo.

Dentro de la poética de la propuesta es importante considerar varios puntos clave, la primera es el reduccionismo característico que manejan los conflictos bélicos desde su carácter divisorio, y la relación directa que tiene esto con el videojuego ya que prima la funcionalidad y la rapidez de reacción que no rompa el ritmo de la lúdica. Dicho reduccionismo busca reflejarse en los dos personajes principales de la representación, esto en aras de que son de las figuras más representativas a la hora de hablar del territorio de donde proceden.

También, se considera dentro de la propuesta el tono paródico o satírico, con trazas evidenciables del referente Johan Giraldo, que tratan las imágenes desde el ridículo de su opuesto directo, y las llevan al elemento cotidiano del videojuego, donde en un contraste evidente se busca subvertir la razón de este medio que, por lo general, busca glorificar el apartado bélico en aras del entretenimiento y la venta, tratando de evocar por otro lado lo fácil que es caer en estos estereotipos que han permeado su percepción desde tiempos de la Guerra Fría, y burlarse de lo reduccionistas que pueden llegar a ser.

En conclusión, la intención narrativa del trabajo se resume en una comparación directa de los íconos analizados, misma que permita hallar la idea de que en tiempos de conflicto todos los individuos involucrados son iguales sin importar el ideal, subvirtiendo así dichos estereotipos de identificación de los bandos mediante una caricaturización de los mismos. Ya que, y como lo menciona Burke (2001) “El nacionalismo resulta fácil de expresar en imágenes, tanto si éstas caricaturizan a los extranjeros (como en el caso de los franceses peludos de Hogarth), como si se celebran los grandes acontecimientos de la historia de una nación” (p. 82).

Un posible texto de apoyo para las imágenes en el trabajo de exposición sería:

La Guerra Fría (1945/1947-1991) presentaba varias características particulares, dentro de ellas una polarización muy demarcada del mundo que afectaba directamente las relaciones internacionales en ese contexto histórico y geopolítico; situación que obligó a la mayoría de los países en el mundo a ubicarse dentro de un “bando”, o a tomar partido.

La competencia entre los bandos involucrados dio como resultado no sólo tensiones políticas sino también posturas ideológicas polarizadas, que se manifestaban en los medios de

comunicación, las series de televisión, el cine, la prensa, y la literatura. Refinándose además y decantándose, por medio de una cultura visual, y una iconografía concreta y específica o diversa.

En este trabajo de investigación-creación, se busca hacer evidente la continuidad de estos estereotipos visuales en tiempos contemporáneos, trabajando desde las representaciones audiovisuales del conflicto en los videojuegos, y cómo dichos estereotipos influyen en la percepción de la guerra dentro de la cultura popular.

Nuevas rutas de investigación-creación

En el ejercicio de la investigación-creación, se obtienen varios hallazgos a partir del desarrollo del proyecto monográfico, en aras del proceso creativo, es importante mencionar que la completitud de los estudios gráficos y conceptuales involucrados en la investigación se visualiza desde el link del Anexo A. Bitácora Digital, se recomienda al lector dar revisión al enlace.

La mayoría de los hallazgos recaen en la relevancia que presenta el desarrollo de los estudios iconológicos para la tarea artística, ya que, al permitirse el espectador y/o creador una contemplación más completa y pausada de la imagen de su interés, puede llegar a comprenderla a niveles más profundos que desglosan los componentes de la misma, llegando a determinar su utilidad e intención, cosa que puede ser luego aplicada a los ejercicios creativos propios.

Un aspecto a mejorar dentro del método empleado es el sesgo del contexto que acoge al creativo, esto ya que, a pesar de realizar un análisis que contemple el espacio geo-temporal de la imagen, pueden permear tal análisis las percepciones personales que tiene quien realiza dicho estudio.

Cabe resaltar que, de igual manera, la característica que ofrece la modalidad de investigación-creación y que más se destaca en relación con la generación de nuevas propuestas creativas, es el estudio e interpretación de referentes artísticos y conceptuales, ya que plantea desde una reflexión la aplicación de los conocimientos utilizados por los mismos, con el fin de subvertirlos en la generación de dichas propuestas, en función del diálogo entre contextos culturales de la actualidad, pudiendo cuestionar los límites de la práctica artística.

Entendiendo dentro de la misma, la cultura popular como un insumo que ofrece infinitas posibilidades para el estudio de la imagen y su aplicación a los procesos de creación ya que, y

como menciona Mirzoeff (1999) “... el «arte» se ha convertido en el Otro opresor para los estudios culturales que permite que la cultura popular se defina a sí misma como tal” (p. 31). Lo que invita a considerar este recurso como un proveedor de experiencias y universos visuales que potencian el andamiaje conceptual y técnico del desarrollo creativo.

En conclusión, la investigación-creación, se postula como un eje de conocimiento que articula lo teórico y lo práctico para la formulación de nuevos saberes orientados hacia el arte; saberes, exploraciones y descubrimientos que enriquecen las propuestas de quien aplica una metodología bajo un nivel técnico-teórico.

Hay muchos caminos que pueden aparentemente quedar incompletos, o que pueden derivar y desprenderse en la forma de posibles líneas de investigación dentro de los campos abordados en este proyecto monográfico en torno a la teoría de la imagen o los estudios visuales, algunos de ellos pueden ser: la interfaz entre los videojuegos, la historia del arte, el diseño y la publicidad; los medios audiovisuales; las nuevas estéticas de los videojuegos y los significados o simbolismos de la imagen; la semiótica; la antropología y/o la sociología de la imagen; el *remake* en el arte; las apropiaciones o apropiacionismo y recontextualización en el arte; la imagen, cultura e iconografías de lo popular; la iconografía del poder; el multiculturalismo; la identidad cultural; la crítica cultural (la historia cultural, y la cultura visual desde el prisma de Umberto Eco, de Alain Finkielkraut, de Néstor García Canclini, Slavoj Žižek y Fredric Jameson), la Gestalt psicología; la sintaxis de la imagen; la mimesis retórica y la abstracción en las estéticas y cultura visual que deviene de los juegos de video. Todas son posibilidades de continuidad a este proceso investigativo y viaje creativo, que no se agotan fácilmente.

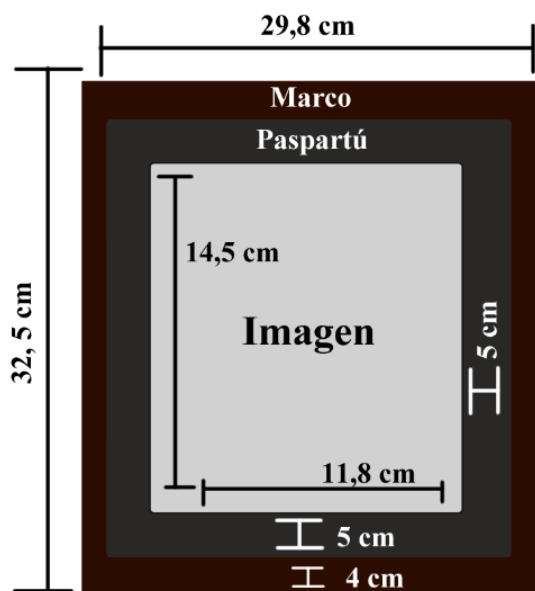
Rider técnico de montaje

Dentro de las indicaciones técnicas que se deben tener en cuenta para el desarrollo del montaje se manejan los siguientes requerimientos.

Se propone un marco de color wengué con un paspartú de color negro para generar un efecto túnel en cada una de las imágenes, dicho paspartú tendrá un grosor de 5 cm para la separación de cada uno de los lados de la imagen del marco. Dicho marco, tendrá un grosor de 4 cm, para cada uno de sus lados, lo cual hará que la obra enmarcada posea unas dimensiones totales de 32,5 cm por 29,8 cm, de la siguiente manera esquematizada:

Figura 45

Esquema figura enmarcada, desarrollo propio

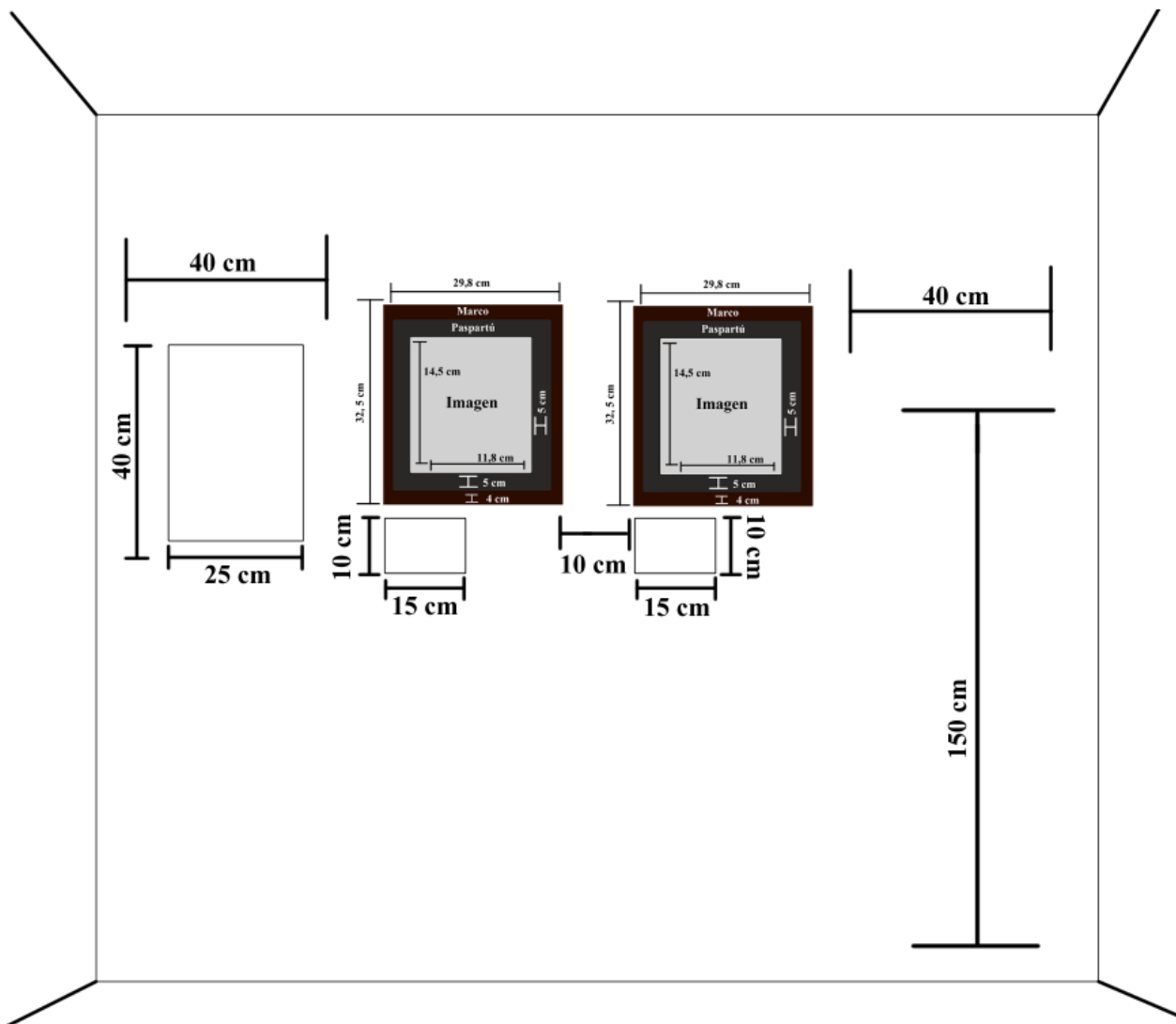


En cuanto a las especificaciones en sala, al ser imágenes bidimensionales se propone ubicar el trabajo en una pared de fondo blanco a una altura de 1,50 m desde el suelo hasta el eje central de las imágenes, y preferiblemente con un aire de por lo menos 40 cm a los 2 lados con el fin de

aislarla. Las fichas técnicas se recomienda ubicarlas en la esquina inferior izquierda y con unas dimensiones de 10 cm por 15 cm, y el texto guía en un espacio en el lateral libre izquierdo con un largo de 40 cm por un ancho de 25 cm. El espacio entre las piezas se estima en 10 cm. Así:

Figura 46

Posicionamiento en sala, desarrollo propio



Las consideraciones mencionadas previamente se toman a manera de recomendación, ellas pueden variar según el espacio o dirección museográfica que así lo requiera, pero, las siguientes

dos indicaciones son de carácter no negociable a la hora del montaje, lo primero es que el marco no debe llevar cristal, lo segundo es que el mismo debe estar lo mayor posible a ras del muro donde se emplaza. Eso sí, como nota, este se puede emplazar con cualquier material que se vea adecuado, ya sean tornillos, puntillas, clavos, etc. Por último, el tipo de fuente para el material de texto es a convenir según el espacio.

Concluyendo, en referencia a las condiciones lumínicas se recomienda que la luz sea directa desde la parte superior, con una intensidad baja y una temperatura de neutra a un poco fría, pero, se consideran cambios y convenciones dependiendo de la variabilidad del espacio.

Referencias

Acaso, M. (2007) El lenguaje visual.

Acaso, M. (2016) Esto no son las Torres Gemelas.

Alphonse Karr, J-B, Les Guêpes. Enero de 1849.

Barthes, Roland. (1980). Capítulo La cámara lúcida: Nota sobre la fotografía. Paidós.

Before pay day Shooting craps for cigarettes. (s. f.). https://www-loc.gov.translate.google.com/pictures/item/2010645926/resource/?x_tr_sl=en&x_tr_tl=es&x_tr_hl=es&x_tr_pto=tc

Burke, Peter. (2001). Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico. Barcelona: Crítica. Letras de humanidad.

Carriedo Castro , P., (2007). GUERRA FRÍA Y CULTURA: UN PANORAMA SOBRE LA LIBERTAD Y EL COMPROMISO DEL ESCRITOR EN LA MITAD DEL SIGLO XX.. Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences, 15(1).

Colaboradores de Wikipedia. (2025a, julio 10). Bandera de Mozambique. Wikipedia, la Enciclopedia Libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Bandera_de_Mozambique#/media/Archivo:Flag_of_Mozambique.svg

Colaboradores de Wikipedia. (2025b, agosto 10). Mijaíl Gorbachov. Wikipedia, la Enciclopedia Libre. https://es.wikipedia.org/wiki/Mija%C3%ADL_Gorbachov

Colaboradores de Wikipedia. (2025c, octubre 6). John F. Kennedy. Wikipedia, la Enciclopedia Libre. https://es.wikipedia.org/wiki/John_F._Kennedy

Contributors to Wikimedia projects. (2025, 7 octubre). Full metal jacket. Wikipedia. [https://en-wikipedia-org.translate.goog/wiki/Full_Metal_Jacket?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc#/media/File%3AFull_Metal_Jacket_poster.jpg](https://en.wikipedia.org.translate.goog/wiki/Full_Metal_Jacket?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=tc#/media/File%3AFull_Metal_Jacket_poster.jpg)

Cuellar Cerón, L. (2013). Guerra fría en Colombia y en Brasil - 1959-1964. Uniandes. Disponible en: <https://hdl.handle.net/1992/19667>

Fajardo, M. (1999). EL ARTE COLONIAL NEOGRANADINO A LA LUZ DEL ESTUDIO ICONOGRÁFICO E ICONOLÓGICO. Universidad Nacional de Colombia.

Flórez Betancourt, M. (2022). Cold War Pop, Call Of Duty Black Ops. Representaciones e imaginarios históricos desde los videojuegos y el cine, construcciones de la Guerra Fría en la cultura mediática. Universidad de Antioquia. Disponible en: <https://hdl.handle.net/10495/30440>

García Moreno, R. (2017). La Historia a través de los videojuegos: la Guerra Fría en la saga Metal Gear. Universidad de Valladolid. Disponible en: <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/25306>

Guilbaut, Serge. De cómo Nueva York robó la idea de arte moderno, Traducción: María Rosa López González. Madrid: Biblioteca Mondadori, 1990. pp. 24.

Homefront. (s. f.). The Cover Project. https://www.thecoverproject.net/view.php?game_id=12278

Hormaechea Ocaña A. (2020). El cómic como propaganda anticomunista durante la Guerra Fría (1947-1960). *Historia y Comunicación Social*, 25(1), 5-14.

<https://doi.org/10.5209/hics.69221>

JFK Library. (2020). John F. Kennedy and PT 109. jfklibrary.org.

<https://www.jfklibrary.org/learn/about-jfk/jfk-in-history/john-f-kennedy-and-pt-109>

La guerra - Otto Dix. (s. f.). HA! <https://historia-arte.com/obras/la-guerra-otto-dix>

Medal of Honor. (s. f.). The Cover Project.

https://www.thecoverproject.net/view.php?cover_id=1520

Mirzoeff Nicholas. (1999). Una introducción a la cultura visual. Paidós.

Nguyen, T. (2025) Punto de inflexión: La guerra de Vietnam. Luminant Media. Netflix.

Panofsky, E. (1970). Capítulo I. «Iconografía e Iconología: Introducción al estudio del arte del Renacimiento», *El significado en las Artes Visuales*.

Rae.es. (S/f). Recuperado el 25 de agosto de 2025, de <https://dle.rae.es/contraguerrilla>

Red Faction: Guerrilla. (s. f.). The Cover Project.

https://www.thecoverproject.net/view.php?game_id=15047

Remón Remacha, N. (2020). La Guerra Fría cultural estadounidense, ¿un fenómeno de contrapropaganda? Universidad de Zaragoza. Disponible en:

<https://zaguan.unizar.es/record/97926>

Shinkawa, Y. (2018). *The Art Of Metal Gear Solid I-IV Gallery Works*. Konami.

Superman | Official DC Character. (s. f.). DC. <https://www-dc-com.translate.goog/characters/superman? x tr sl=en& x tr tl=es& x tr hl=es& x tr pto=tc& x tr hist=true>

The RED Iceberg · Digital Exhibits. (s. f.). <http://digitalexhibits.libraries.wsu.edu/items/show/8050>

VAGABOND N.1. (s. f.). <https://tiendapanini.com.mx/vagabond-n1>

Velásquez Álvarez, S. (2022). El «germen de la violencia» como recurso central en el proceso creador. Una propuesta desde las artes visuales con índole de denuncia y reflexión. Disponible en: <https://hdl.handle.net/20.500.12622/5745>

Wiki, C. T. C. (s. f.). Counter-Terrorists. Counter-Strike Wiki. https://counterstrike.fandom.com/wiki/Counter-Terrorists?file=Team-forces_ct.png

Wiki, C. T. C. (s. f.). Terrorists. Counter-Strike Wiki. https://counterstrike.fandom.com/wiki/Terrorists?file=Team-forces_t.png

Wiki, C. T. C. o. D. (s. f.). MACV-SOG. Call Of Duty Wiki. https://callofduty.fandom.com/es/wiki/MACV-SOG?file=SOG_Hardline_M16_BO.jpg

Wiki, C. T. C. o. D. (s. f.-b). Mikhail Gorbachev. Call Of Duty Wiki. https://callofduty.fandom.com/es/wiki/Mikhail_Gorbachev?file=Mikhail_Gorbachev.png

Wiki, C. T. C. o. D. (s. f.-c). Soviet Armed Forces/Black Ops. Call Of Duty Wiki. https://callofduty.fandom.com/wiki/Soviet_Armed_Forces/Black_Ops?file=SovietArmed_Forces_Rifleman2_BOCW.jpg#Call_of_Duty:_Black_Ops

Wiki, C. T. M. G. (s. f.). M16A1. Metal Gear Wiki.
<https://metalgear.fandom.com/es/wiki/M16A1?file=M16A1.jpg>

Wiki, C. T. M. G. (s. f.-a). AK-47. Metal Gear Wiki. https://metalgear.fandom.com/wiki/AK-47?file=Rk47_1-300x170.png

Wiki, C. T. M. G. (s. f.-e). *Metal gear solid: Peace Walker*. Metal Gear Wiki.
https://metalgear.fandom.com/wiki/Metal_Gear_Solid:_Peace_Walker?file=256px-Metal_Gear_Solid_Peace_Walker_Cover_Art.jpg

Wiki, C. T. N. Z. (s. f.). John F. Kennedy. Nazi Zombies Wiki.
https://nazizombies.fandom.com/wiki/John_F._Kennedy?file=John_F._Kennedy_Black_Ops.png

Wikipedia. (2025, 10 agosto). Mijaíl Gorbachov. Wikipedia, la Enciclopedia Libre.
[https://es.wikipedia.org/wiki/Mija%C3%ADL_Gorbachov#/media/Archivo:%D0%9C%D0%B8%D1%85%D0%B0%D0%B8%D0%BB_%D0%93%D0%BE%D1%80%D0%B1%D0%B0%D1%87%D1%91%D0%B2_\(03-12-1989\).png](https://es.wikipedia.org/wiki/Mija%C3%ADL_Gorbachov#/media/Archivo:%D0%9C%D0%B8%D1%85%D0%B0%D0%B8%D0%BB_%D0%93%D0%BE%D1%80%D0%B1%D0%B0%D1%87%D1%91%D0%B2_(03-12-1989).png)

Anexos

Anexo A. Bitácora Digital:

https://www.canva.com/design/DAGxgI4ryqc/hEPo0DsGCMqWpbHWcJ5Ayg/edit?utm_content=DAGxgI4ryqc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton