

ISSN: 2007-2112

PUBLICACIÓN SEMESTRAL, AÑO 9,  
NÚMERO 18/ 2017  
REVISTA DE DIVULGACIÓN CIENTÍFICA  
DE LA FACULTAD DEL HÁBITAT DE LA UASLP.  
PRECIO EN MÉXICO: \$60.00  
EN EL EXTRANJERO: 8.00 USD



# H+D

## HÁBITAT MAS DISEÑO



# DIRECTORIO

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

**Manuel F. Villar Rubio**  
Rector

**Anuar Abraham Kasis Ariceaga**  
Secretario general

**Luz María Nieto Caraveo**  
Secretaría académica

**Fernando Toro Vázquez**  
Secretario de investigación

Facultad del Hábitat

**Daniel Jiménez Anguiano**  
Director

**María Alejandra Cocco Alonso**  
Secretaría académica

**María Elena González Sánchez**  
Coordinadora del posgrado de la Facultad del Hábitat

**Benjamín Fidel Alva Fuentes**  
Coordinador de Investigación de la Facultad del Hábitat

**Ilse Itzel Oliva Herrera**  
**Ismael Posadas Miranda García**  
Diseño editorial  
CEDEM, Centro de Diseño Editorial  
Multimedia, Facultad del Hábitat

**Ruth Verónica Martínez Loera**  
Editora

**Eulalia Arriaga Hernández**  
Redacción

**Mtra. Ana Luisa Oviedo Abrego**  
Traducción al Inglés

**Mtra. María del Huerto Bettini**  
Traducción al Portugués

**H+D HÁBITAT MAS DISEÑO**, año 9, número 18, julio-diciembre 2017, es una publicación semestral editada por la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, Álvaro Obregón #64, Centro Histórico, C.P. 78000. San Luis Potosí, S.L.P. A través de la Facultad del Hábitat por medio del Instituto de Investigación y Posgrado del Hábitat. Con dirección en: Niño Artillero # 150, Zona Universitaria C.P. 78290. San Luis Potosí, S.L.P. Tel. 448-262481. <http://habitat.uaslp.mx>, Editora responsable: Ruth Verónica Martínez Loera. Reserva de Derechos al Uso Exclusivo No. 04-2010-120716055100-102, ISSN: 2007-2112. Licitud de Título y Licitud de Contenido: 15577. Registrada en el Catálogo y Directorio LATINDEX ISSN-L 2007-2112 e indexada en: EBSCO México, Inc. S.A. de C.V. Impresa en los Talleres Gráficos Universitarios, Av. Topacio esq. Blv. Río Españita s/n, Fracc. Valle Dorado, C.P. 78399, San Luis Potosí, S.L.P. Distribuida por la Facultad del Hábitat con dirección en Niño Artillero # 150, Zona Universitaria C.P. 78290. San Luis Potosí, S.L.P. Este número se terminó de imprimir en el mes de diciembre del 2017 con un tiraje de 1000 ejemplares.

Las opiniones expresadas por los autores no necesariamente reflejan la postura del editor de la publicación. Queda estrictamente prohibida la reproducción total o parcial de los contenidos e imágenes de la publicación sin previa autorización de la Universidad Autónoma de San Luis Potosí, a través de la Facultad del Hábitat.

## COLABORADORES EN ESTE NÚMERO

zJosé Rosillo Martínez  
Moisés Braulio García Martínez  
Filiberto Adrián Moreno Mata  
María Elena Molina Ayala  
Lisandra Cuesta Vasallo  
Jesús Ramírez  
Mitzitli Alanis Peñaloza  
María Gabriela Villar García  
Alejandro Navarro González  
Gerardo Hernández Neria,  
Miguel Ángel Rubio Toledo.

## COMITÉ EDITORIAL Y DE ARBITRAJE

**Dr. Félix Beltrán Concepción**

Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco

**Dra. Luz del Carmen Vilchis Esquivel**

Universidad Autónoma de México

**Dra. Eugenia María Azevedo Salomao**

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

**Dr. Luis Alberto Torres Garibay**

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo

**Dr. Héctor Fernando García Santibáñez Saucedo**

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

**Dr. Ricardo Villasis Keever**

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

**M.E. Ana Luisa Oviedo Abrego**

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

**MCH. María Graciela Cano Celestino**

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

**MEU. Benjamín Fidel Alva Fuentes**

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

**Mtra. Norma Alejandra González Vega**

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

**Los artículos publicados en H+D HÁBITAT MAS DISEÑO son sometidos a un estricto arbitraje de pares ciegos.**

# EL ESTILO GRÁFICO CYBERPUNK Y SU INFLUENCIA EN LOS CRÉDITOS DE PELÍCULAS

THE GRAPHIC STYLE CYBERPUNK AND ITS  
INFLUENCE ON FILM CREDITS

O ESTILO GRÁFICO CYBERPUNK E SUA  
INFLUÊNCIA NOS CRÉDITOS DOS FILMES

JESÚS RAMÍREZ

Recibido: 10 de julio de 2017

Arbitrado: 12 de octubre de 2017

Aceptado: 30 de noviembre de 2017

## Palabras Clave

Estilo gráfico cyberpunk, tipografía,  
tendencias posmodernas, créditos  
de cine.

## RESUMEN

En el estilo gráfico cyberpunk se observa un vínculo entre el diseño, la computación y electrónica que dotan de un nivel de expresión tecnológico a la obra mediante el uso de interfaces textuales, colores relacionados con los primeros monitores de computadora, recursos como circuitos impresos y tipografía que evocan un mundo altamente tecnológico. Para ello, se exponen los antecedentes e influencia en otras áreas para explorar los ámbitos que lo llevaron hasta convertirse en una contracultura. Y a través de algunos ejemplos de créditos de películas de este género se explica la cultura visual posmoderna.

## ABSTRACT

### Keywords

Graphic style Cyberpunk Typogra-  
phy, postmodern tendencies, film  
credits

*In the graphic style Cyberpunk There is a link between design, computing and electronics that provide a level of technological expression to the work through the use of textual interfaces, colors related to the first computer monitors, resources such as printed circuits and Typography that evoke a highly technological world. To this end, the background and influence in other areas are exposed to explore the areas that led to a counterculture. And through some examples of film credits this genre explains the postmodern visual culture.*

**Palavras-chave**  
estilo gráfico cyberpunk, tipografía,  
tendencias postmodernas, créditos  
de filmes.

## RESUMO

*No estilo gráfico cyberpunk, observa-se um vínculo entre o desenho, a computação e a eletrônica que dotam de um nível de expressão tecnológico à obra, mediante o uso de interfaces textuais, cores relacionadas com os primeiros monitores do computador, recursos como circuitos impressos e tipografia que evocam um mundo altamente tecnológico. Para isto se expõem os antecedentes e influência em outras áreas para explorar os âmbitos que o levaram até converter-se em uma contracultura. Através de alguns exemplos de créditos de filmes deste gênero se explica a cultura visual postmodernista.*

## LOS INICIOS Y EL SENTIDO DEL CYBERPUNK

Ciber proviene de cibernética, ciencia creada por Norbert Wiener que usa los sistemas de control y Punk, movimiento cultural que está en contra del sistema. Bruce Bethke pensó que el término quedaba acorde a la historia que planteaba, aunque el tropo en todo caso le pertenece más a William Gibson cuya novela -Neuromancer- permanece como el trabajo definitivo del movimiento. El cyberpunk fue un relato escrito por Bruce Bethke (1983) que fue publicado en *Amazing Science Fiction Stories*. Más tarde el editor Gardner Dozois (1984) lo usaría en un artículo del *Washington Post*, *Science Fiction in the Eighties* donde menciona que el tema central de los relatos son material bizarro en escenarios difíciles con alta tecnología.

En el año de 1984 la novela *Neuromancer* del escritor William Gibson ganó los tres premios más importantes para el género de ciencia ficción, a partir de aquí la influencia de esta corriente se extendería hasta llegar incluso a tener una portada en la revista *Time* en 1993, la cual catalogaba al movimiento como una contracultura. Con el tiempo dicha contracultura extendería su influencia a otros medios como el cine, la música, la moda, los videojuegos, la televisión y el diseño.

En 1993 la revista *Time* (figura 1) le dedica la portada a un artículo sobre el cyberpunk, donde se menciona que con sexo virtual, drogas inteli-

gentes y rock and roll sintético una nueva contracultura está surfeando los lindes oscuros de la era de la computadora. Y donde los cyberpunks comprenden que, si no controlas la tecnología, te controlará a ti (Elmer-Dewitt, 1993).

En el cyberpunk clásico como comenta Lawrence Person (1999) los personajes eran marginales, solitarios alienados que vivían al filo de la sociedad en futuros generalmente distópicos donde la vida diaria era impactada por rápidos cambios tecnológicos, una data-esfera ubicua de información computarizada y modificación invasiva del cuerpo humano.

Por parte del diseño, Rick Poynor (2003) comenta cómo la computadora influyó en algunos diseñadores para generar la estética de ordenador, el estilo cibernético y el estilo gráfico tecno. A su vez menciona la influencia que la ciencia ficción tenía en varios diseñadores, un ejemplo de ello la obras *Blade Runner*.

Lo interesante de este género es que sus historias se sitúan aquí en la tierra, en un mundo altamente tecnológico con dispositivos provenientes principalmente de la computación y la electrónica, de ahí surge parte de la fascinación por este género, su carácter anticipatorio de un mundo o como diría William Gibson: "el futuro ya está aquí...solamente que no está distribuido igualitariamente."<sup>1</sup> Entre los temas recurrentes del género están el cuerpo modificado mediante implantes, las empresas multinacionales controlan el poder y la información que fluye por el ciberespacio -término creado por el propio Gibson-.

El cyberpunk al salir del círculo de la literatura de ciencia ficción empezó a tener influencia en otras áreas como los videojuegos, las películas, series de televisión, moda y música. Para comprender la influencia del género en la música recomiendo el artículo de Karen Collins (2005): *Dead Channel Surfing: Commonalities between Industrial Music and Cyberpunk Literature*, en el cual menciona que la característica de la música cyberpunk es una sensación de desesperanza.

La moda cyberpunk se caracteriza por usar vestimenta de cuero en color negro, burras y anteojos espejados. En lo videojuegos tenemos casos como *Snatcher*, *Deus ex*, *System shock*,

<sup>1</sup> The future is already here – it's just not very evenly distributed.

Neuromancer, Oni, entre otros. En el cine tenemos obras como Matrix, Ghost in the Shell, Avalon, Blade Runner, Terminator, Hackers, "Fugitivo del futuro" basada en un cuento corto de William Gibson, por mencionar algunas. Con el tiempo los preceptos del cyberpunk se extendieron y se volvió comercial tanto que en el artículo: "*Cyberpunk*" in the nineties (Sterling, 1991) lo declara muerto puesto que no se puede ser un *underground* y estar a la luz pública.

### LA INFLUENCIA DEL CYBERPUNK EN EL CINE

Más allá de que el cyberpunk se haya convertido en una etiqueta comercial lo cierto es que de aquí se destaca precisamente su influencia, en el cine, particularmente en los créditos de películas.

El caso de Matrix además del éxito que tuvo, es interesante ver como se usó el diseño generado para la película en otros medios como el videojuego y el anime. En los créditos de esta película observamos caracteres japoneses en color verde desplazándose de arriba abajo más allá de los límites de la pantalla que simulan código computacional. En los créditos finales observamos el texto en tipografía OCR -diseñada para lectores ópticos- aunque esta vez el código se desliza de izquierda a derecha. El título de la película es tipografía Courier (figura 2), tipografía por defecto en la mayoría de los programas para programar.

Al analizar Ghost in the Shell (1995) observamos caracteres en color verde de izquierda a derecha en distintos tamaños que dan profundidad al campo desplazándose fuera de los límites de la pantalla. Los caracteres representan código computacional, aunque esta vez el código es real puesto que lo que se presenta en pantalla son los caracteres japoneses romanizados traducidos a números y estos a su vez en código computacional, como comentan en el DVD de características especiales de la película. Se observa también líneas de circuitos impresos cuando se presenta el título de la película.

En Avalon de Mamoru Oshii -director de Ghost in the Shell-, observamos ahora código en color ámbar que se desliza más allá de la pantalla, pero con efecto de zoom y mientras se aleja observamos el nombre de los colaboradores. En

el caso de La Red 2.0 si bien toma ciertos temas del cyberpunk.

Finalmente, en la película coreana Natural City cuando aparece el título se muestra un código aleatorio similar a la de obras analizadas con anterioridad, además se observan diagramas de circuitos en color azul.

### CONCLUSIÓN

Con los resultados anteriores podemos observar cómo el cyberpunk usa elementos de la computación y electrónica, tecnologías que desde sus orígenes ha estado ligado. Sorprende el uso de colores relacionados a los primeros monitores que usaban interfaces textuales, irónico que colores de esa época se usen para evocar un mundo futurista. Las líneas de circuitos impresos, así como diagramas de circuitos son un recurso también utilizado. La representación de la información que fluye más allá de los márgenes del espacio nos da la impresión de esa sobrecarga de información con la cual los protagonistas de obras cyberpunk tienen que lidiar.

Un punto interesante de los créditos de Matrix, Ghost in the Shell, Avalon y La Red 2.0 es el recurso de la información saliendo de los márgenes de la pantalla, hay que recordar cómo los primeros diseñadores posmodernistas intentaban representar el flujo de información en sus trabajos, como Scott Makela que llevaba sus diseños más allá del margen (Poynor, 2003) para transmitir un inmenso flujo de información.

Otro punto importante si tomamos en cuenta el libro Diseño y Cultura una Introducción de Penny Sparke (2005), es una analogía de cuando varios diseñadores se vieron influenciados por el surgimiento de la producción mediante máquinas, éstos reprodujeron o trataron de reproducir esta admiración creando una estética de la máquina donde buscaban una racionalidad con formas básicas sin ocultar de lo que está hecho el producto. El diseño cyberpunk en ese sentido representa, sino una admiración, si una evocación al centro de las tecnologías de la información y la computación que actualmente conforman nuestra sociedad.

Como se mostró en este artículo, el estilo gráfico cyberpunk toma una verdadera estética computacional que al estar relacionado con un futuro posible gracias a los avances en las tecnologías de la información y computación -descendientes de la electrónica- utiliza elementos esenciales de esta para representar gráficamente un mundo futurista utilizando algunos elementos de los primeros años de la computación tales como el color verde o ámbar de la pantalla de los monitores, tipografías diseñadas para lectores electrónicos -OCR- e interfaces textuales o alfanuméricas y código computacional real o ficticio para dar la sensación del inmenso flujo de información ligado a la temática cyberpunk aunado a la manera aleatoria cómo se presenta, un guiño al cifrado de datos.

Aunque esta contracultura se ha dado por muerta lo cierto es que su contribución a nuestra vida diaria, a la literatura, a la cultura en general seguirá vigente, desde el punto del diseño gráfico si bien nos centramos solamente en cinco películas sin lugar a dudas destacamos dos de las máximas exponentes, Matrix desde el punto de vista comercial y Ghost in the Shell, influencia de muchas obras posteriores. Encomiamos al lector a buscar imágenes de obras relacionadas con esta contracultura y observar las variaciones que se hacen del estilo gráfico cyberpunk para mostrar ese mundo altamente tecnológico, un estilo posmoderno donde la tecnología no sólo se usa para la producción sino donde se expone de una manera semántica, sintáctica y pragmática la relación entre diseño y tecnología.

## REFERENCIAS

- Bethke, B. (1983); *Cyberpunk*. Disponible en: <http://www.brucebethke.com/articles/cyberpnk.pdf>
- (1997); *The Etymology of "Cyberpunk"*. Disponible en: [http://www.brucebethke.com/articles/re\\_cp.html](http://www.brucebethke.com/articles/re_cp.html)
- Collins, K. (2005). *Dead Channel Surfing: the commonalities between cyberpunk literature and industrial music*. *Popular Music*, 24, pp 165-178 doi:10.1017/S0261143005000401
- Dozois, G. (1984); *Science Fiction in the Eighties*. Disponible en: <https://www.washingtonpost.com/archive/entertainment/books/1984/12/30/science-fiction-in-the-eighties/526c3a06-f123-4668-9127-33e33f57e313/>
- Elmer-Dewitt, P. (1993) *Cyberpunk*. *Time magazine*. Disponible en: <https://archive.org/details/cyberpunkvirtualootime>
- Moreno, H. (2003) *"Cyberpunk más allá de Matrix"*. Barcelona: Círculo Latino.
- Person, L. (1999). *Notes toward a postcyberpunk manifesto*. Disponible en: <https://slashdot.org/story/99/10/08/2123255/notes-toward-a-post-cyberpunk-manifesto>
- Poynor, R. (2003). *No más normas: diseño gráfico posmoderno*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Sparke, P. (2010). *Diseño y cultura: una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Sterling, B. (1991). *Cyberpunk in the Nineties*. Disponible en: <http://cyber.eserver.org/sterling/interzon.txt>
- Películas (DVD)**
- Oshii, M. (2001). *Avalon*. Japón: Bandai Visual Company.
- Ghost in the Shell* (1995). Production IG & Bandai Visual Company.
- Ghost in the Shell* (1995). Special Features DVD.
- Winkler, Ch. (2005). *La red 2.0*. Columbia Pictures.
- Wachowski, L. y Wachowski, L. (1999). *Matrix*. Warner Brothers. Ciencia ficción.
- Natural City* (2003). Jowoo Entertainment.