

# GREEKPUNK

**Pedro Pousada**

2023

Universidad Nacional de La Plata

Facultad de Artes

Licenciatura en Diseño Multimedial

Taller de Diseño Multimedial V

## **Titular**

Federico Joselevich Puiggrós

## **Ayudantes**

Elizabeth Toledo

Nicolás Mata Lastra

Julia Saenz

Tomás Costantini



UNIVERSIDAD  
NACIONAL  
DE LA PLATA

## Resumen

Este estudio de la sociedad capitalista de hoy, las compañías digitales multimediales y los mitos griegos consiste en descubrir, aunque no parezca posible, todo lo que tienen en común. A lo largo del escrito se compara la mitología del pasado con la mitología contemporánea, se hace un estudio del sistema capitalista, de las corporaciones que emergen de él, y de los efectos que tiene ello en la cultura. Se relaciona el panteón de dioses griegos con las empresas digitales líderes hoy en el mundo, y se recalca como ambas tienen el mismo impacto social, el mismo carácter mítico, las mismas construcciones subconscientes en el entramado de nuestra ritualidad conjunta. Para llegar a esa conclusión, se construye una civilización ficticia dentro de un videojuego que consiste en la premisa de que los griegos hubiesen alcanzado un avance tecnológico y socio político tan o más amplio que el de la realidad que vivimos hoy en día, y desde ese punto de vista ir construyendo el argumento de cuánto se parece nuestra época a la época de la antigua Grecia, en términos culturales, claramente. Hacia el final, se hace una yuxtaposición de conceptos entre las compañías multimediales con más relevancia en la sociedad de hoy y las deidades de los griegos, y un análisis de las similitudes de estas dos creaciones humanas, cerrando con la evidencia de cómo se compone la religión capitalista y la importancia que tienen sus representantes en la nube, las corporaciones digitales.

## Palabras Clave

*Mitología, Capitalismo, Vigilancia Tecnológica, Videojuego.*

## Introducción

### Tema de Investigación

Se pretende postular una nueva forma de ver y estudiar a la sociedad y su situación tecno-económico-política a través de una exploración alegórica de las monopólicas plataformas digitales representadas como dioses griegos, y como la mitología se ha envuelto en la cotidianeidad contemporánea una vez más. A través de este estudio se plantea cómo las corporaciones de ámbitos digitales y carácter multimediales se asemejan ideológicamente a la estructura de poder del panteón de la mitología griega

### Marco teórico

Joseph Campbell en su libro "The Power of Myth" (El poder del Mito, 1988) estudia al mito y su presencia en la cultura contemporánea, explicando que la sociedad crea sus propias mitologías a medida que se desarrolla y evoluciona.

Por otra parte, Cara Leigh Sailors, en su escrito *“The Function of Mythology and Religion in Ancient Greek Society”* (La Función de la Mitología y la Religión en la Sociedad de la Antigua Grecia, 2007) se toma el tiempo de diseccionar a los mitos griegos para hacer un análisis más profundo de sus características y funciones. Su análisis permite entender en qué consisten los mitos más a fondo, y que propósito tuvieron en un principio.

Por otra parte, Mark Fisher en su libro *“Capitalist Realism: Is there no alternative?”* (Realismo Capitalista: No hay Alternativa?, 2009) se propone definir al capitalismo tardío y sus singulares propiedades, donde se explica la falta de alternativa y la consolidación de un sistema sin opositores. A partir de sus ideas se estudiará el sistema actual para poder compararlo con la ideología griega.

Por último, Nick Srnicek en el libro *“Platform Capitalism”* (Capitalismo de Plataformas, 2018) habla de las nuevas economías digitales emergentes que controlan el mercado hoy en día, y como se manejan para convertirse en las megacorporaciones que conducen el rumbo de la sociedad de hoy en día.

Para poder relacionar estos conceptos, es necesario primero explicar en qué consiste el mito. Cara Leigh Sailors (2007) define al mito como relato cultural maleable, su carácter boca a boca lo determina como un medio que cambia cada vez que es narrado, creando así incontables versiones del relato. Los mitos siempre están anclados a un espacio y tiempo real, a diferencia de las fábulas, que se caracterizan por tener una espacialidad y temporalidad indefinida; y siempre están entrelazados entre sí, un mito te lleva a otro, tanto así que se podría conectar cualquier mito griego con cualquier otro a través de los hilos narrativos que comparten. Sailors se predispone a enumerar los fines que tienen los mitos para la sociedad, que para los fines de esta investigación, se agruparon en tres grupos: Socio-políticos, existenciales y culturales. Los fines socio-políticos pueden observarse en los mitos que narran sucesos históricos, a su vez que los mitos que legitiman la autoridad de un rey o la importancia de una ciudad (llamados *mitos fundacionales*). Un claro ejemplo de este grupo es el mito de Cadmeo, que narra la fundación de Tebas y avala a los herederos de Cadmeo como sus legítimos soberanos. Los fines existenciales, por otra parte, se centran en explicar dudas sobre el mundo y el destino, por qué las cosas son como son, de dónde venimos y a dónde vamos. Como ejemplo se puede hablar de la Titanomaquia, que vendría a ser el Génesis de la mitología griega. Por último menciona la autora, que se encuentran los fines culturales, que se denotan en mitos que enseñan normas sociales, excusan comportamientos tradicionales y les dan un porqué, y por sobre todo efectúan el labor de entretener, que deviene siendo el fin más importante de los mitos. Un ejemplo de esto sería el mito de Baucis y Filemón, que enseña a mostrar hospitalidad con los viajeros.

Ya con una definición concisa de que es un mito, llevémosla a la realidad, ¿Qué tiene que ver con la sociedad de hoy en día?

Joseph Campbell (1988) argumenta que los mitos son parte central de la cultura que creamos día a día, es una expresión misma de la experiencia humana, no solo una narrativa ficcional de una época antigua. A lo largo del libro hace entender cómo

distintas características de la sociedad se corresponden con la estructura de un mito, y como los humanos vamos amoldándonos a ellos e integrándolos lentamente en un subconsciente colectivo que compartimos como conjunto.

En una cultura que ha sido homogénea durante cierto tiempo, hay una cantidad de reglas sobreentendidas, no escritas, de acuerdo con las cuales vive la gente. Ahí hay un carácter nacional, hay una modalidad, un acuerdo de «no hacerlo así». [...] Una mitología tácita, podría decirse. Así es como manejamos el cuchillo y el tenedor, así es como nos entendemos con la gente, y todo lo demás. No todo está escrito en libros. (Joseph Campbell, 1988, pág. 30).

Campbell habla de tradiciones como el matrimonio, la cultura del deporte o las películas del cine, ¿Cómo conectamos eso a nivel macroeconómico? Mark Fisher (2009) define al capitalismo tardío como “un mito anti mítico” (pág. 33) debido a su afinidad por expresarse de forma realista, cruda, sin la ilusión sentimental de mostrarse como sistema bienhechor. El autor argumenta que a partir de la consolidación del capitalismo como único sistema socioeconómico desaparecieron las propuestas alternativas, y cómo este hecho eventualmente lleva a un realismo capitalista, caracterizado por absorber las críticas hacia él y volverlas parte del sistema, un capitalismo sin necesidad de propaganda como el comunismo o el fascismo, de hecho todo lo contrario, que se propaga con su contradicción, con la rebeldía hacia él, demostrando al punk, el hip hop o la películas anti corporativas como ejemplos de esta, movimientos con actitud anti capitalista que en el fondo lo impulsan y perpetúan. “El punto no es ofrecer una alternativa al capitalismo; al contrario: [...] es la aceptación «realista» de que el capitalismo es el único juego que podemos jugar” (Mark Fisher, 2009, pág. 39).

Esta característica se potencia con la llegada de nuevos protagonistas en el relato social. Nick Srnicek (2018) detalla las características de los nuevos agentes que conforman lo que él llama el Capitalismo de Plataforma, compuesto de las compañías tecnológicas multinacionales multimillonarias que hoy dominan el panorama digital. El autor las separa en distintas categorías: plataformas publicitarias, plataformas de la nube, plataformas industriales, plataformas de productos y plataformas austeras. De estas categorías nos centraremos en las que considero las más predominantes hoy en día, las plataformas de publicidad y de la nube. Srnicek explica cómo plataformas como Google utilizan data tomada de la interacción de sus usuarios como materia prima, para luego refinar, filtrar y subdividirla; de esa manera poder venderla a otras compañías que desean hacer publicidad, con el fin de que tengan objetivos curados hacia quienes dirigir sus avisos comerciales. El autor llama a esta dinámica “Capitalismo de Vigilancia” (pág. 56), resumida elocuentemente por Tristan Harris en el documental “El Dilema Social” (2019) (parafraseando ideas anteriores de Television Delivers People, por Tom Johnson y Andrew Lewis.) “Si no estás pagando por el producto, tú eres el producto”.

## Hipótesis

Se analiza la idea de que vivimos en una sociedad altamente mitológica, que haber atravesado el iluminismo y el cinismo teocrático no nos ha alejado de nuestra naturaleza supersticiosa, y como los antiguos griegos, hemos construido nuestras propias creencias míticas. Para lograrlo, se compara la relación que tenían los griegos con su panteón de dioses y la relación que tenemos nosotros con las compañías y plataformas digitales a través de la exploración de un mundo en el que ambos son una sola cosa, plasmado en un videojuego que toma aspectos de los dos conceptos y los combina en un solo setting distópico.

## Metodología

Teniendo en cuenta a estos autores se buscó hacer una conexión entre ellos para concordar el punto investigado.

La metodología de dicha investigación se basó en estudiar el capitalismo realista de plataforma digital vigilante y complementar con textos de autores como Cara Leigh Sailors o Joseph Campbell, que hablen de la sociedad griega antigua y su ideal de deidad representado a través de su mitología y como se extrapolan esas características a la sociedad actual. A partir de allí, se buscó plasmar en un videojuego la combinación de ambas abstracciones que diera lugar a un mundo ficticio en el que tecnología y mito fueran una sola cosa. Comparar estos dos conceptos sirvió para explicar el punto a desarrollar, que consiste en llegar a la conclusión de cómo la sociedad percibe a las corporaciones dominantes de la actualidad de manera muy similar a la que los griegos caracterizaban a sus deidades olímpicas todopoderosas. Habiendo comparado estos conceptos, se procedió a formular una teoría que combina estos dos abstractos de la percepción societal tan distantes temporalmente, pero que aún así tan similares desde un punto de vista desarraigado, para luego plasmarla en el videojuego y explorar ficcionalmente el resultado. Se pudo entonces ver cómo, más allá de las distancias concretas, en ideología se concretiza la realización de que hemos creado como especie y sociedad nuestro propio panteón de dioses mediterráneos, observando y manipulando nuestras vidas desde la *nube* del Olimpo, con motivos ulteriores promovedores de dicha jerarquía.

## Resultados

Nuestra sociedad es y fue atravesada por un sistema de creencias bíblicas que llevaron a hacer la variedad de religiones monoteístas que hoy en día se veneran. A diferencia, una mitología no tiene las características de una religión aunque estén estrechamente vinculadas, "Una gran parte de la mitología explica la religión, del mismo modo que gran parte de la religión es mitología puesta en práctica" (Cara Leigh Sailors, 2007, pág. 5). De hecho, se han registrado varios

casos de homologaciones deídicas en el panteón griego, como puede ser el dios “Pan” o “Dionisio” (casos de dioses “inspirados” de otras culturas paganas) o hasta incluso algunos mitos sacados de otras culturas, que se integran a la mitología griega cambiando a los personajes o incluso solo adaptando los nombres.

Entonces, qué pasaría si los griegos nunca hubiesen sido desplazados de la historia humana? Qué pasaría si su cultura y tradición perdurase a lo largo de los avances tecnológicos que nos llevaron a la época de hoy? Cómo es que hubiese evolucionado esa sociedad envuelta en mitología a través de los siglos? Y cómo esos mitos cambian junto con la sociedad?

La civilización griega se caracterizaba por tener mucha mística (como varias de las civilizaciones pasadas). ¿Qué significa esto? Pues a que tenían una tendencia a imaginar el mundo como algo mágico, las explicaciones de fenómenos naturales siempre se revolvían en sucesos sobrenaturales, comúnmente asociados a los dioses, semidioses o monstruos de naturaleza peculiar, esto no significa que faltase cuestionamiento o no existiesen métodos científicos para justificar las leyes naturales, todo lo contrario. La necesidad de explicar las cosas motivaba a múltiples filósofos y pensadores a investigar respuestas, y cuando esto fallaba, se recurría a la imaginación para explicar lo sucedido, naciendo así las narrativas que componen su mitología.

Una de las funciones de la mitología es explicar lo inexplicable, o servir como un intento de los antiguos griegos de darle sentido al mundo que los rodea. Un ejemplo de esto es Core, también conocida como Perséfone, y Deméter. [...] Esta historia es un ejemplo de la mente antigua y precientífica que intentaba comprender por qué el mundo funciona como lo hace, en este caso la naturaleza de las estaciones. (Cara Leigh Sailors, 2007, pág. 17)

Estas narrativas, o mitos, no eran fijos, iban mutando con cada generación de relatores, adaptando así dichos mitos a las circunstancias de cada época. Es por esto que muchos mitos tienen discrepancias en sus relatos, algunas pequeñas y otras más grandes, como por ejemplo el dios del Sol, varias versiones hablan de Helios como el único dios del sol, que conduce el carruaje en llamas, y otras versiones hablan de Apolo como el dios del sol, aunque otras versiones lo consideran solo el dios del amanecer, refiriéndose al concepto de nuevos comienzos, el nacimiento, la juventud, lo nuevo. Como verán, se puede tornar complejo. Aun así, la veracidad de los mitos no es el eje central de estos, sino su mensaje detrás, no importa si fue Helios o Apolo quien incineró accidentalmente las alas de Ícaro, sino entender las consecuencias de “volar muy cerca del sol”. Partiendo de este punto, se desarrolló como sería esta sociedad griega futurista, qué la definiría, como se caracterizaría, usando lo que ya se sabe y un poco de imaginación.

No sería difícil idear una sociedad griega tecnológicamente avanzada, la relación de los griegos con la ciencia era muy positiva, para su época ya estaban mucho más científicamente encaminados que otras civilizaciones de ese tiempo. De

hecho, el Iluminismo se centró en gran parte en estudiar los descubrimientos de la antigua Grecia, tapados por la Edad Oscura que le siguió a la caída del Imperio Romano, donde los logros científicos eran comúnmente rechazados. Si esta racha de descubrimientos hubiera permanecido ininterrumpida por el paso de los años, no sería difícil defender que los griegos hoy en día estarían en una sociedad tan o más avanzada que la actual.

¿Qué características tendría entonces esta sociedad avanzada? Bueno, como dicen tanto Sailors como Campbell, los mitos tienen la propiedad de ser mutables, adaptables a la época y circunstancia cultural en la que se narra. Esto nos diría que los mitos estarían adaptados a la realidad que viven los ciudadanos de esta cultura, a sus nuevas tradiciones, a su sistema político, a sus nuevos rituales de vida, ¿Cómo estaría esto representado? Esta sociedad que ha evolucionado hacia el capitalismo, al igual que lo hizo la nuestra, reversionaría sus mitologías a la nueva era, sus dioses serían conceptos distintos pero la idea detrás sería la misma, nacerían nuevos mitos y se mezclarían con los antiguos.

Por ejemplo, Nick Srnicek (2018) habla de las plataformas publicitarias recopilando datos de la actividad privada de los usuarios para venderla a compañías externas para hacer publicidad más efectiva. Esto puede asimilarse a los mitos de Hermes que espiaban a la gente desde los cielos para poder contárselo a Zeus (quien tenía sus propios propósitos). Una empresa envuelta en “mítica” podría ser comparada tranquilamente con una deidad, y hasta sería posible que el mito de dicha deidad se amolde a dicha empresa, debido a su fuerte presencia en la cultura.

En nuestra sociedad, hay varias empresas que, según opinaría Campbell, llegaron a un estatus mítico, es el ejemplo de Apple, Google, Amazon, entre varias otras. Tomando un ejemplo particular, Google es una empresa/plataforma con un muy elevado nivel mitológico, tanto que es considerado universalmente como una fuente natural de conocimiento inequívoco. La palabra “googlear” se ha sumado al diccionario como definición de “buscar información en el internet”, es común ver resueltas discusiones enteras luego de verificar algún hecho en Google, los niños ya no recurren a sus padres por respuestas, le preguntan a Google. Así es que esta plataforma tiene el control de lo que se considera verdadero, y si decidiera declarar que existen cabras violetas, el mundo creería en cabras violetas. Google se ha convertido en un creador de realidades, un impartidor de verdades, una biblioteca de Babilonia “viva”, accesible a todo el mundo, de conocimiento infinito y con objetivos claramente corporativos, ya que la empresa que controla la plataforma se ha adaptado para ser quien tiene el mayor control de data personal de sus usuarios, y así crear un imperio de manejo de información para las compañías que buscan hacer publicidad.

Semejante creación humana sin duda sería venerada en una sociedad aún creyente en deidades, y no sería la única. Apple con el tiempo construyó una narrativa de ser una empresa de innovación incesante, de calidad sin precedentes, que le ha ganado miles de millones de fieles fanáticos que no se les ocurriría recurrir a ninguna otra marca de electrónicos. Si nos tomáramos el tiempo de pensar, muchas compañías podrían considerarse “míticas” debido a su impacto en la cultura

contemporánea. Esta sociedad griega futurista imaginaria creería que este conjunto de plataformas digitales que dominan su vida diaria son la nueva versión del Panteón Olímpico, entes omnipotentes y todopoderosos, que observan desde la “nube” la rutina de los mortales, los dioses del Capitalismo, los poderosos monopólicos Señores del Mercado.

Esta construcción mitológica llevaría a centrar toda la narrativa alrededor de este nuevo panteón, haciendo a la idea que el mundo gira en torno a la agenda capitalista. De esta manera se podría prever cómo los mitos existenciales, como la Titanomaquia, se transforman para hablar de la consolidación de la era del Capital. El Mito de la Titanomaquia trata del cuento de cómo los Dioses derrotaron a los Titanes, los anteriores dueños del mundo, para heredar el control total y encerrar en el Tártaro a los perdedores, la prisión de la que nunca escaparán.

Mark Fisher (2009) ve al periodo de Guerras Mundiales (incluyendo la posterior Guerra Fría) como el proceso con el cual se terminó afianzando el Capitalismo como único sistema económico posible. Según el autor, no es posible idear una alternativa, es el fin de la historia, y de cierta manera, la caída del muro de Berlín es el cierre de las puertas del Tartaro, donde se encuentran encerrados los Titanes del Fascismo, el Comunismo y cualquier otro contendiente posible al Panteón Capitalista. Esta prisión los mantendrá atrapados hasta que llegue el fin del mundo, el mismísimo Apocalipsis.

Se ha explorado el concepto de una civilización griega futurista, y las similitudes que tendría, por ende, con la sociedad actual. Se argumentó cómo se amoldarían los mitos a esta realidad más avanzada, cómo se construiría una cultura alrededor de dichos mitos, y como resultaría en la veneración de empresas multinacionales, con el sistema capitalista como eje central y único de la nueva mitología.

Estas ideas se plasmaron en un videojuego, que toma lugar en una sociedad futurista cyberpunk pero que denota rasgos de la antigua Grecia, como características arquitectónicas, criaturas mitológicas, entre otras cosas. La obra se basa en una especie de retrofuturismo distópico, es decir, una representación ficcional de una sociedad altamente avanzada, pero con rasgos de culturas o épocas pasadas, y una visión negativista y crítica del resultado de la progresión tecnológica. En este mundo, los dioses son corporaciones multinacionales ultra poderosas, creando un Panteon Olimpico Capitalista, que controla a esta sociedad detrás de las bambalinas. A partir de este setting es que se centra la narrativa del videojuego, donde el personaje principal *Alexio* debe batallar a lo largo de la ciudad contra enemigos para llegar a su rival, el Cíclope. Al llegar se encuentra con un debate moral, donde sus elecciones llevan a distintos resultados, desde replantearse sus acciones y rendirse, intentar dialogar con su rival para convencerlo, o ceder a sus tendencias violentas y resolverlo con la espada. Este dilema se inspira en las confrontaciones intelectuales y morales que son representadas múltiples veces en los mitos griegos, ya sea el caso de la esfinge, la manticora, o muchos de los encuentros entre mortales y dioses.



A partir de esta obra se observó que muchas empresas hoy tienen las características que tendría un dios para los griegos, al menos cuando hablamos de la importancia mítica en una sociedad, es decir, qué tanto influencia dicha compañía en los rituales y costumbres de la cultura. Apple y Google fueron mencionadas previamente, pero no estaría de más agregar a Amazon, Disney, Facebook (ahora "Meta") y Tesla en el imaginario Panteón Capitolímpico, claros ejemplos de corporaciones con "estatus mitológico" por su influencia cultural.

¿En qué se diferencian unas de las otras? En una mitología politeísta, los dioses siempre tienen un "portafolio", una temática, un elemento, siempre se es el "dios de algo". Al igual que las empresas, que se centran en un eje del mercado para dominarlo monopolicamente. Cada una de las empresas mencionadas son los líderes indiscutidos de su elemento, los reyes de su temática, dioses de su portafolio. Google, Facebook y Amazon, por ejemplo, podrían representar dioses que gobiernan la información, las conexiones sociales y el comercio, respectivamente, y Apple, Disney, y Tesla serían los dioses de la innovación, de las historias (mitos) y de el viaje/travesía. En el concepto de realismo capitalista, tal como lo analiza Mark Fisher (2009), estas corporaciones harían un panteón moderno de deidades indiscutibles, donde la creencia en la infalibilidad del capitalismo sirve como mito dominante. Este panteón, entonces, refuerza una sensación de inevitabilidad que restringe la imaginación de sistemas económicos y políticos alternativos.

## Conclusiones

Para cerrar, observando el camino que se ha recorrido en este escrito, se puede concluir que las compañías digitales o de carácter multimedial han generado en el mundo una dinámica de adoración y veneración teocrática con sus usuarios, se han arraigado firmemente en el enhebrado de la cultura, por más que su presencia en algunos casos sea muy repentina (algunas de estas compañías tienen poco más de diez años). Han movido tanto a la sociedad que han modificado su estructura para que gire alrededor de ellas, el mundo funciona en torno a estas empresas.

Es por esto que opino que hoy en día funcionamos como una sociedad mitológica, disfrazada con una capa de ateísmo realista, pero con las mismas construcciones ficcionales que las civilizaciones pasadas.

## Referencias

Joseph Campbell, "El Poder del Mito", (1988). Titivillus. EpubLibre. ePub r1.4.

Mark Fisher, "Capitalist Realism: Is there no alternative?", (2009). Titivillus. EpubLibre. ePub r1.4.

Sailors, Cara Leigh, "The Function of Mythology and Religion in Ancient Greek Society." (2007). Electronic Theses and Dissertations. Paper 2110. <https://dc.etsu.edu/etd/2110>

Srnicek, Nick, "Capitalismo de Plataformas", (2018).Caja Negra. 1ª. ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires.