

Reseña de *La guerra
de las plataformas*
**Del papiro al
metaverso**

172

Por Fernando Irigaray

fgirigaray@gmail.com - Universidad Nacional de Rosario

En *La guerra de las plataformas* Carlos Scolari nos propone una contienda mediática que se libra desde la Antigüedad, y que tiene diversos episodios a través de la historia para hacerse de la hegemonía política, económica y cultural.

La primera batalla de esta guerra milenaria comienza con el pasaje de la oralidad a la escritura, suscitando una necesaria paradoja. Los relatos verbales necesitan de esa nueva tecnología para perdurar en el tiempo.

Lo relevante de la propuesta del libro es el planteo del autor que, tomando cierta distancia de las disputas del presente al interior del ecosistema de medios, logra construir una perspectiva histórica. “La historia de la humanidad puede ser relatada a partir de los grandes conflictos mediáticos” (p. 14).

El ensayo traza un mapa articulando perspectivas diacrónicas y sincrónicas y utilizando la anacronía para crear enlaces entre pasado y presente a lo largo del relato. La narración está atravesada por una idea de interrupciones y continuidades de las tecnologías, se entromete con algunas batallas comunicacionales, desde el conflicto entre Egipto y el papiro con Pérgamo y el pergamino, la nueva conminación de las redes chinas, la pesadilla distópica de Zuckerberg del metaverso, hasta la guerra total de las plataformas.

Lejos de la idealización evolutiva lineal y del ocultamiento de tensiones, avances y retrocesos, *fracturas y desviaciones* en la historia de los medios de comunicación, *La guerra de las plataformas* campea la transformación mediática a través de su historia y el control de los medios de producción.

Scolari hace foco también en los *errores de cálculo* de varios actores relevantes en la historia, con acciones fallidas o con poca visión del futuro mediato, como el caso de Edison al no querer extender la patente a Europa de su kinetoscopio, el cajoneo por parte de Kodak de su patente de cámara digital y su apuesta decidida a la fotografía analógica, la nula perspectiva del cambio de paradigma que se daba en la distribución por parte de Bloc-

kbuster, empeinado en seguir alquilando DVD, o el temprano desdén por la web de Bill Gate y su envite de que Microsoft lidere las ventas de *software*.

En el segundo capítulo, el autor desarrolla la disputa de los *Papiros contra los pergaminos*, una contienda geopolítica por el dominio de un recurso escaso. El cultivo del papiro se limita a las orillas del río Nilo, con un estricto dominio sobre su producción y distribución ejercido por los faraones. El imperio egipcio que iba desde Sudán hasta Turquía, necesita un material de escritura que sea portable para su correspondencia militar y comercial. Donde el papiro egipcio no llega, se cubren las necesidades de escritura con otros soportes, como el pergamino, realizado con el cuero procedente de cabras y ovejas, un material más duradero y de mejor calidad y que, fundamentalmente, se puede realizar en cualquier lugar.

Pero lo más importante no es la lucha entre soportes materiales, ya que estos conviven por muchos años, sino el cambio de la interfaz textual. El traspaso del rollo de papiro al códice de pergamino es “una de las grandes transformaciones de la historia de la escritura y de la conservación del conocimiento” (p. 27). Según Scolari es mucho más revolucionario que la aparición de la imprenta. Esta *nueva* interfaz textual facilita la búsqueda de información y el acceso a sus contenidos. “Entre un códice manuscrito de principio del siglo XV y los libros que salían del taller de Gutenberg no había grandes diferencias” (p. 27).

En *Copistas, impresores e inquisidores*, recorre la historia de tensiones entre los amanuenses de libros manuscritos al irrumpir la imprenta, generando rupturas y persistencias. Un período de readecuaciones, refuncionalizaciones y creaciones de oficios, producciones híbridas entre el *know-how* artístico del copista y la nueva *expertise* de la mecanización de los tipógrafos, mientras el mercado y el conocimiento de la técnica evoluciona lentamente.

El próximo salto narrativo sobre un nuevo combate que propone el autor se da a fines del siglo XIX, donde se detiene en la

contienda por imponer un estándar para la incipiente industria cinematográfica.

El nacimiento del cinematógrafo no es simplemente un choque entre diferentes soportes (papiro o pergamino) o de modos de producción (manuscrito o mecánico), sino una feroz batalla legal por patentes y derechos de autor, en la que participan numerosas figuras de la inicial industria audiovisual.

El kinetoscopio, creado por Thomas Edison, proporciona la capacidad de visualización de películas mediante un visor, mientras, los hermanos Lumière desarrollan el cinematógrafo, generando imágenes proyectadas en una pantalla de mayor dimensión y lo expanden exitosamente por todo el mundo. En Europa, el dispositivo cautiva al público en ferias y espectáculos de vodevil, pero tiene su contratiempo en los Estados Unidos, donde enfrenta innumerables obstáculos debido a los incansables esfuerzos de Thomas Edison por impedir su llegada. En respuesta a la innovación europea Edison presenta su nuevo invento, el Vitascope, pero ya es tarde.

Esta confrontación tiene varios niveles, en cuanto al orden legal y a las formas de concebir el negocio, “ya sea como entretenimiento individual de consumo de piezas breves (el peep-show kinetoscopio de Edison) o como espectáculo público (el cinematógrafo de los Lumière) basado en largometrajes y el star system (el modelo de Hollywood)” (p. 56).

La persecución e instigación de Edison a los realizadores que se niegan a pagar generó una nueva dimensión de la lucha, en este caso en el desplazamiento del territorio, generando un nuevo polo de producción. Para evadir el corset de impuestos y patentes dirigida por la Motion Picture Patents Company, con sede en Nueva Jersey, los productores deciden emigrar hacia la costa oeste, a un barrio recientemente anexado a Los Ángeles, llamado Hollywood, dando origen así a la meca del cine.

Con La guerra de los navegadores, Scolari hace una elipsis hasta la década de los ´80 del siglo pasado, en donde relata el primer

conflicto en la era del bit. Nace así La Gran Guerra de los sistemas operativos entre Macintosh y Windows. El combate se hace encarnizado y se expande en diferentes frentes en simultáneo, los despachos de juristas, las líneas de ensamblaje, las revistas especializadas y los iniciales foros en línea.

Mientras Apple considera “al ordenador personal como un electrodoméstico user-friendly para toda la familia, Microsoft y el resto de las corporaciones lo ven como un instrumento para incrementar la productividad laboral” (p. 58)

Hay una paz transitoria y en la próxima década comienza la llamada guerra de los navegadores que, como la del Golfo, para algunos autores tiene dos episodios. La primera es de Netscape vs MS Internet Explorer y la segunda está en pleno desarrollo en un émulo de la Guerra Fría. La primera se resuelve a favor de Microsoft, a través de la inclusión a la fuerza de MS Internet Explorer en los ordenadores que tenían instalado Windows.

El texto llega a principios de este siglo con un nuevo enfrentamiento, Google contra Facebook (y más allá). En este punto el autor explica que lo que se denomina guerra de las plataformas comienza cuando la empresa de Zuckerberg avanza sobre Google.

Esta disputa nace “en el corazón mismo de su modelo tecnológico y de negocios: la gestión de la información” (p. 75). Parfraseando a la famosa expresión sobre Las Vegas, Scolari desliza que “lo que pasa en Facebook, queda en Facebook”, un modelo centrípeto basado en retener a sus usuarios el mayor tiempo posible. En cambio Google define un modelo opuesto de lógica centrífuga, un espacio pasajero y fugaz que nos conecta rápidamente con el resto de la web.

“Si el buscador de Google funcionaba como un buen aeropuerto, Facebook era la sala de juego de Las Vegas” (p. 76). Esta dicotomía entre arquitectura centralizada y descentralizada, combinada con las fuerzas opuestas de redes centrífugas y centrípetas, juega un papel crucial en la definición de las diversas formas y los

cambios dentro del ecosistema de medios en general y específicamente dentro de la red digital.

El libro continúa con *Fuga al metaverso*, donde se encuentra una crítica al modelo de negocio de Facebook y el intento de estrategia de cambio de branding en un momento de transformaciones e hibridaciones, en el que Zuckerberg intenta huir hacia su futuro utópico disfrazado de interfaz inmersiva, transparente y sin fricciones.

En *La guerra del streaming*, Scolari hace mención al inicio a las lógicas de cada plataforma de contenido audiovisual (Netflix, Amazon Prime, Disney+, Apple TV, etc.) y repasa el error histórico de Blockbuster ante la negación de fusionar su empresa con una novel Netflix.

Tampoco deja de lado las nuevas plataformas chinas en *Fantasmas Orientales*, donde analiza TikTok, WeChat, o la audiovisual Bilibili que genera una experiencia de visionado interactivo y multimodal diferente a lo visto.

Lo que comenzó como una lucha entre Google y Facebook por la información personal en el contexto de una crisis del modelo de web centrífugo, derivó en una fragmentación del ecosistema de medios y una lucha desvergonzada de todos contra todos por las huellas de nuestra vida (p. 84).

Como cierre, este inquieto y prolífico Carlos Scolari se preocupa por lo que denomina el malestar en la cibercultura, una marca de época que transita fundamentalmente en algunos círculos intelectuales que vienen predicando una especie de “apocalipticismo digital” en la cual proliferan los discursos distópicos sobre datos, algoritmos y la inteligencia artificial.

- Scolari, C. A. (2022). *La guerra de las plataformas. Del papiro al metaverso*. Anagrama