

Mejorar la economía de artistas y creadores con criptomonedas

Fecha de recepción: septiembre 2021

Fecha de aceptación: noviembre 2021

Versión final: enero 2022

Luis Agüero (*)

Resumen: Una visión sobre el avance del ecosistema de las criptomonedas, los *tokens* y la tecnología *blockchain* hacia las plataformas digitales y como este avance podría mejorar la distribución de ingresos hacia los artistas y creadores de contenidos, con ejemplos de plataformas que ya están funcionando y la inmediata adaptación de las conocidas camino hacia la inminente web 3.0.

Palabras clave: Visión – tecnología – distribución – ecosistema – web 3.0

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 68]

La evolución de Internet

En estos momentos estamos asistiendo a un cambio de paradigma profundo, en la tecnología y fundamentalmente en *Internet*. Este cambio se está dando principalmente a través de Internet. Para situarnos un poco en el lugar en el que estamos en este momento, quisiera resumir brevemente cuales han sido hasta ahora las fases en la evolución de *Internet*: Comenzamos con la primera fase, la *Internet* de las cosas, donde empezamos a usar Internet para comprar cosas en sitios como Amazon, Mercado Libre, eBay, etc. Luego pasamos a la segunda fase conocida como la *Internet* de la información, donde empezamos a consumir mucha más información, a ver tutoriales para aprender cosas, o a compartir nuestras propias informaciones y contenidos online. Hoy convivimos con estas dos fases de *Internet* ya integradas y ahora, ya, en este momento, estamos ingresando a la tercera fase llamada *Internet* del valor, donde desde *Internet*, las plataformas van a generar valor a nosotros los usuarios y cada talento va a poder encontrar su lugar para crear y compartir valores que se transformarán en el dinero que usemos para invertir, para ahorrar, para disfrutar y para lo que sea que podamos emplear el dinero.

Antes de continuar, quisiera hacerles unas preguntas para que vayan pensando sobre todo esto: ¿Qué me dirían si les contara que en el futuro vamos a ganar dinero por casi todo lo que hagamos en *Internet*? Y quiero ir a un ejemplo muy cotidiano: ¿Cuántas veces usan por día un buscador como *Google*? ¿Qué me dirían si yo les dijera que hay un buscador que paga cada vez que uno realiza una búsqueda? ¿Lo usarían?

Piénsenlo y dejémoslo para dentro de un momento.

Esta *Internet* del valor de la que estamos hablando y a la que estamos ingresando más rápido de lo que podríamos llegar a pensar, se fusionará con el ecosistema de las criptomonedas como Bitcoin, Ethereum y otras; y dará paso a lo que yo llamo inminente web3.0.

¿Qué es la web3.0?

La web3.0, también llamada web semántica, es la evolución de *Internet* que está ocurriendo en este mismo momento. A lo largo de estos años, *Internet* pasó por varios cambios desde el lenguaje de programación y la

tecnología de su estructura, hasta la forma en que los usuarios interactuamos con la red. Este es un cambio natural que se provoca por la innovación tecnológica y la necesidad de los usuarios. La web3.0 es, básicamente, la integración de la red con todos los dispositivos existentes y con este nuevo cambio estamos yendo hacia una *Internet* más apuntada hacia el valor, donde los activos y billeteras digitales serán los grandes protagonistas en los años que vienen próximamente. Este es un cambio que ya viene ocurriendo, pero a partir de ahora las paginas, convertidas en aplicaciones (apps o Dapps) nos invitarán a compartir sus tokens, a ganarlos por el uso de la aplicación o a intercambiarlos por otros activos para multiplicar su valor. Esto no significa que todos vamos a tener que convertirnos en traders pero el intercambio de tokens y criptomonedas será, o mejor dicho ya es, una herramienta accesible a todos y que nos permite diversificar nuestros valores. El trading de tokens y criptomonedas será muy pronto la principal actividad dentro de la web3.0 y los expertos serán los influencers más populares y solicitados.

Plataformas que ya están funcionando

Volviendo a las preguntas para reflexionar del comienzo, aquí quiero revelarles que el buscador que paga por cada búsqueda ya existe y se llama Presearch, presearch.org es la dirección y actualmente paga fracciones de su token PRE por cada búsqueda que hagamos desde él y no solo eso, sino que también está integrado con otros buscadores incluyendo a *Google*.

A partir de ahora, y de aquí en adelante los usuarios podremos elegir qué plataforma digital, páginas, apps o dapps usar y esa preferencia va a estar muy marcada por las que ofrezcan algo a cambio por el uso. Otro ejemplo de esto, también dentro de lo que es el uso cotidiano de *Internet*, es Brave *browser*, que es un *browser* o un navegador de páginas similar a los ya conocidos, como *Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, etc. pero que paga a quienes lo usen con un token llamado BAT, Basic Attention Token, que es un token que ya está listado en las más importantes plataformas de trading y exchanges de criptomonedas, se puede convertir en dinero físico o enviarlo a una caja de ahorro, etc.

En base a ejemplos como estos, veremos la evolución de la web3.0 junto a la *Internet* del valor, en base a plataformas, ideas y proyectos nuevos que vayan surgiendo.

Ideas para mejorar la economía de artistas y creadores de contenido

Considero que una de las áreas que más está siendo afectada por esta evolución de Internet es la creación de contenidos artísticos. Ya existen plataformas y dapps que pueden aprovechar desde diseñadores gráficos, músicos, videastas, escritores, artistas plásticos, artistas 3D, etc. Para ofrecer sus contenidos, sus creaciones y obtener una venta valuada en criptomonedas o un valor por la reproducción de su creación, por lo tanto veo una hoja en blanco para crear nuevas plataformas que además de ofrecer un contenido de excelencia, en el rubro que sea, también deberá ofrecer algo de valor a cambio, un valor, no solo de incremento, sino también económico.

La web3.0 y la Internet del valor van a mover la economía digital más equitativamente por lo tanto las plataformas deberán ser justas en sus valores compartidos y si no, dejaremos de usar esa plataforma que consideremos injusta y nos mudaremos a la que se ajuste a nuestros deseos y valores. Creo que pronto habrá muchas más posibilidades de elección en todos los rubros que podamos imaginar.

Para completar esta idea quiero dejarles al menos el nombre y un concepto básico de algunas plataformas que ya están funcionando para que ustedes después puedan investigar más por su lado y que considero proyectos serios que pueden ayudar a ganar dinero a artistas y creadores de contenidos.

Rarible: es un marketplace de colectibles, llamémosle figuritas digitales, que se comercializan a través de la blockchain de Ethereum y donde, generalizando, el valor de un colectivo, o sea, la venta de uno de estos diseños puede rondar los 300 dólares. Esta es un área de muchísimo valor en crecimiento a la cual se denomina cripto arte y tiene como principal protagonista a los tokens NTF, o tokens no fungibles, que son tokens que no se pueden fusionar ni fragmentar. Un NFT es un token único, coleccionable, y eso le da cierta rareza y utilidad. Un ejemplo de token no fungible es RARI, el primer token de gobernanza en el espacio NFT, correspondiente a esta plataforma.

Emanate: es una plataforma de música por *streaming* que paga cada seis segundos de reproducción en tiempo real y funciona a través de la *blockchain* de EOS. Actualmente, están comenzando a monetizar la plataforma para comenzar a pagar a los músicos a través de dos tokens propios llamados EMT y MNX.

Bittube: es una página similar a *Youtube* donde se pueden subir videos de diversos contenidos y que paga por interactuar dentro de la página, por subir los videos y por los plays que tengamos en un token propio llamado TUBE. Paga al instante y se pueden sacar los tokens semanalmente hacia lo que llamamos billetera fría, que es una billetera de almacenamiento de tokens y criptomonedas que se aloja en nuestra computadora de forma local.

A modo informativo, también quisiera nombrar otras plataformas relacionadas a las áreas artísticas que en la actualidad ya están funcionando o en vías de desarrollo. Las mismas son Creary, E-Music, Aurovine, Tune token y Cos.tv.

En cada una de las áreas artísticas ya existen varias plataformas y alternativas criptográficas, no solo las mencionadas, y van apareciendo nuevas día a día. Respecto de la música, no me sorprendería que algunas de las grandes, como Spotify o iTunes se adapten al ecosistema de las criptomonedas y tokens, pero esto aún no ha ocurrido.

Referencias bibliograficas:

- Las fases de Internet y web 3.0:

Consuelo Belloch Ortí (2013, Octubre) Evolución de Internet, Unidad de Tecnología Educativa de la Universidad de Valencia. Disponible en: <https://www.uv.es/bellochc/logopedia/NRTLogo1.wiki?2>

Ki Chong Tran (2019, Noviembre) What is Web 3? Disponible en: <https://decrypt.co/resources/what-is-web-3> Wikipedia, autores varios, Web_3.0 con referencias a Gartnerouts Web 2.0 Archivado el 29 de noviembre de 2007 en la Wayback Machine., scoffs at sequel - Network World, 25 de febrero de 2015

John Markoff (12 de noviembre de 2006). «Entrepreneurs See a Web Guided by Common Sense». The New York Times. «Qué es el marketing digital, evolución, importancia y tácticas». Consultado el 1 de marzo de 2018. Sramana Mitra Web 3.0 = (4C + P + VS), 14 de febrero de 2007

Andrew Wallenstein Hollywood hot for Second Life, El Reportero de Hollywood, 13 de febrero de 2007

Terri Wells Web 3.0 y SEO, Noticias de motores de búsqueda, 29 de noviembre de 2007. Disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Web_3.0

- Cripto arte y NFT:

Adriana Hamacher (2020, Septiembre) Famous Crypto Artist Pak to Release Collection of Digital Art. Disponible en: <https://decrypt.co/42151/famous-crypto-artist-pak-to-release-collection-of-digital-art>

- Música, criptomonedas y NFT:

Samantha Hisson (2021, Febrero) A Field Guide to Music's Potential Crypto Boom, portal Rolling Stone. Disponible en: <https://www.rollingstone.com/pro/features/music-crypto-blockchain-nfts-guide-1116327/>

- Las direcciones web de los sitios mencionados en la ponencia son:

Presearch: <https://presearch.org/>

Brave Browser: <https://brave.com/>

Rarible: <https://rarible.com/>

Emanate: <https://emanate.live/>

Bittube: <https://bittube.tv/>

Creary: <https://creary.net/>

E-Music: <https://www.emusic.com/>

Aurovine: <https://www.aurovine.com/>

Tune token: <https://www.tunetoken.io/> • <https://coincap.com/es/currencies/tune-token/>

Cos.tv: <https://cos.tv/>

Abstract: A vision on the advancement of the ecosystem of cryptocurrencies, tokens and blockchain technology towards digital platforms and how this advance could improve the distribution of income towards artists and content creators, with examples of platforms that are already working and the immediate adaptation of the well-known path towards the imminent web 3.0.

Keywords: Vision - technology - distribution - ecosystem - web 3.0

Resumo: Uma visão sobre o avanço do ecossistema criptomoeda, *tokens* e *blockchain* em direção às plataformas digitais e como

esse avanço poderia melhorar a distribuição de renda para artistas e criadores de conteúdo, com exemplos de plataformas que já estão funcionando e a adaptação imediata do caminho conhecido ao iminente web 3.0.

Palavras chave: Visão - tecnologia - distribuição - ecossistema - web 3.0

(*) **Luis Eduardo Agüero:** Productor musical, integrante y co-fundador del dúo Demarco Project. Técnico en mezcla y mastering digital. Fue productor de cine y publicidad y operador de radio AM y FM.

Casting y actuación frente a cámara

Sergio Albornoz (*)

Fecha de recepción: septiembre 2021

Fecha de aceptación: noviembre 2021

Versión final: enero 2022

Resumen: Este escrito pretende ayudar en principio a actores y actrices noveles en la vida actoral desmitificar los castings y las audiciones pudiendo así entender que son simples entrevistas de trabajo como los de cualquier otra profesión y dejando en claro que existen variables que se pueden manejar y otras que no, para así impulsar la búsqueda artística, laboral de cada actor y actriz.

Palabras clave: Actuación – casting – cámara – profesión – actor – actriz

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 70]

Casting y actuación frente a cámara

En primer lugar, esta ponencia está basada en supuestos adquiridos en nuestras experiencias de trabajar desde el 2014 en la Universidad Nacional de las Artes y en nuestros talleres privados del laboratorio de actuación en Teatro Quirón además de diversos cursos y charlas realizados en el interior o exterior del país.

Antes de adentrarme en lo que se refiere a casting, primero quiero poner en crisis la legitimación de los actores y actrices hoy en día. Cuando a muchos de nuestros estudiantes les preguntamos si son actores o actrices un porcentaje bastante bajo responde con seguridad. Esto mismo pasa cuando le preguntan a cualquiera de ellos en otros ámbitos de qué trabajan, y muy pocos dicen soy actor o actriz. En algún punto nosotros creemos que acá radica un inconveniente, visto que los mismos necesitan de una legitimación tanto sea de una persona o una entidad para considerarse actores o actrices y quizás esta legitimación no llegue o se ponga en un futuro bastante lejano.

He aquí una explicación del porqué tan pocos actores y actrices acuden a casting o audiciones. En algún punto, esperan esa legitimación y ante la falta de ella crecen muchas inseguridades con respecto a nuestra profesión, y a su vez no se dan cuenta que los castings y las audiciones son entrevistas de trabajo y como en toda entrevista de trabajo hay una posibilidad alta de no ser elegido.

Lo primero que les solemos recomendar es que se sientan actores y actrices y avancen en lo que quieren más allá de lo que los demás digan. Para que cada uno o cada una se se pueda percibir como actor o actriz hay que hacer un trabajo grande que comienza con un simple, sí soy actor o actriz.

Estos pensamientos surgen luego de visionar recurrentes niños y niñas que actúan en diversas películas legitimándose en cada trabajo que realizan. Muchos de los estudiantes de actuación suelen depender de estas legitimaciones y ante esta falta de legitimación surge una carencia de trabajos y se transforman en lo que solemos llamar, eternos talleristas, estudiantes de actuación que, ante la falta de trabajo, solo concurren a talleres o cursos para satisfacer sus ansias de actuar. Claramente estas ansias no son satisfechas porque los talleres son lugares de experimentación, pero algunos de estos estudiantes sin darse cuenta toman estos talleres como si fueran situaciones para mostrarse ante un docente/director que les atrae, y de esta manera se coarta toda experimentación posible en estos espacios.

Este tipo de actitudes surgen de la poca búsqueda o generación de espacios autónomos de trabajo por estudiantes de actuación que solo se concentran en querer agradar a ciertos docentes/directores en lugar de enfocarse en su propia experimentación. Pero como previamente sosteníamos, esto nace de la no legitimación