

INDUSTRIA AUDIOVISUAL



**Esta presentación electrónica es copyleft.
Creative Commons BY 3.0 ES**

1.1

CONCEPTOS CLAVES

1. Qué es Industria Creativo Cultural
2. Qué es industria audiovisual
3. Materias prima industria audiovisual
4. Imagen cinematográfica e Imagen electrónica
5. Sistema económico de la industria audiovisual

INDUSTRIA CREATIVO-CULTURAL

La cultura como producto.

Está considerada como sector emergente y estratégico.

Sectores: Diseño, Música, Audiovisuales, Artesanía, Libro, Eventos...

Más información en Andalucía: www.proyectolunar.com
y el PECA (Plan Estratégico de la Cultura de Andalucía)

INDUSTRIA AUDIOVISUAL

Comprende aquellas empresas que basan su trabajo en la radio, televisión, cine e internet y dispositivos móviles.

Trabajan en toda la **cadena de valor** productora, distribuidora y exhibidora.

Multitud de industria auxiliar o de servicios: grabación, música, catering, figuración, alquiler de equipos, consumibles, electrodomésticos, instalación de infraestructuras y cómo no producción de contenidos (guionistas, directores, productores...)

MATERIAS PRIMA

Todos los servicios técnicos, cámaras, cintas, película, iluminación, electricidad pueden entenderse como materia prima.

Pero tenemos que tener claro que la principal materia prima en la industria del contenido son las ideas.

MATERIAS PRIMA

El origen de las ideas es múltiple. Coordinar es lo que hace un productor en una producción audiovisual. Controlar el caos.

Guión: palabras que deben convertirse en imágenes visuales y sonoras. También es un documento abierto de trabajo que está compuesto de **otros documentos:**

- Idea Núcleo - Sinopsis
- Tratamiento
- Guión Literario - Diálogos
- Guión Técnico - Planificación
- Storyboard

IMAGEN CINEMATOGRAFICA

La imagen cinematográfica se obtiene por un **proceso fotoquímico** complejo que exige más tiempo y dinero: el negativo del rodaje **posee imágenes latentes e inversas**, mediante el **revelado** en el laboratorio esas imágenes se posicionan correctamente y con la intensidad adecuada. Mediante el **positivado** se pasan a soporte positivo, sacándose **El COPIÓN** con el que se realiza el montaje de trabajo.

A día de hoy todos estos procesos están controlados electrónicamente.

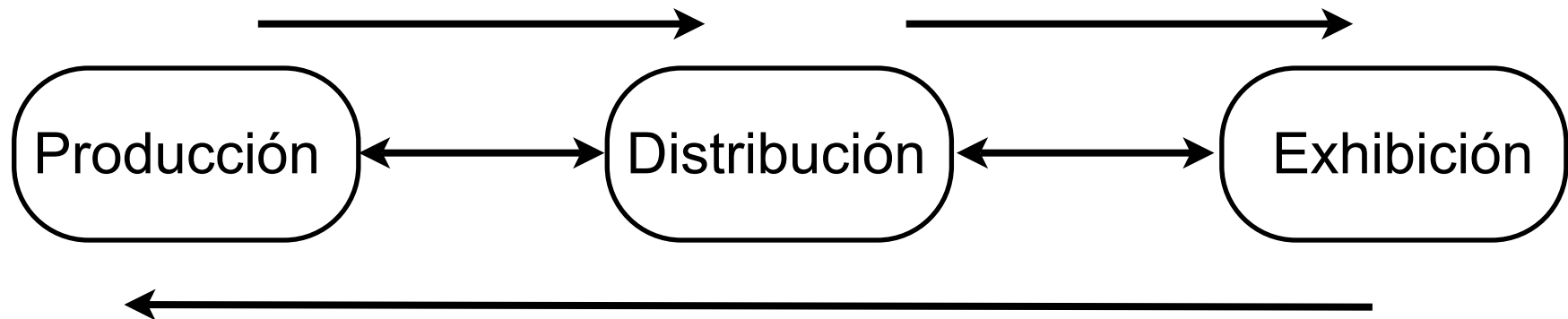
IMAGEN ELECTRÓNICA

La imagen electrónica permite determinar la calidad exacta del material en el mismo momento de la grabación, permitiendo correcciones al instante y **repeticiones**, ahorrando una gran cantidad de tiempo y dinero.

La imagen electrónica es **más rápida y más barata**.

Afecta, cada vez más, a los tres elementos del Sistema Económico Audiovisual. Es la materia prima para los que empiezan y para el uso doméstico. Es la base para el estudio y análisis del hecho audiovisual. Evoluciona técnicamente constantemente.

SISTEMA ECONÓMICO



1.2

**BREVE HISTORIA
INDUSTRIA
AUDIOVISUAL**

PRE-CINE: taumátropo, zootropo, kinetoscopio (Edison) - Siglo XIX



NACIMIENTO DEL CINE - **1895** - Hermanos Lumière

El cine como artesanía / invento de feria. No distribución. No exhibición

PRIMERA ETAPA - hasta **1914**

Escasez película virgen. Primeras salas. Pathé, Gaumont, Vitagraph.

Hacia 1910. Primeros monopolios en Francia y EEUU

Nacen compañías independientes. Largometrajes + Star System

SEGUNDA ETAPA - de **1914** hasta **1927**

Empieza la producción masiva. EEUU controla el 80% del mercado mundial. **1920** producen 796 filmes

Entrada del capital financiero. Concentración y Monopolios varios. Producción URSS, Alemania, Japón, India...

Las majors: **20th Century Fox, Warner Bros, Paramount Universal Pictures, United Artists, First National y Metro-Goldwyn Mayer**



TERCERA ETAPA - de **1928** hasta **1945**

Nacimiento y consolidación del cine sonoro. Revolución en la industria

El control de los bancos ya es total sobre la industria. **Monopolio!**

El film como producto estrella de exportación. Audiencia de masas.

Etapa dorada de Hollywood. Consolidación y estandarización de géneros

Algunas películas de esta etapa (y que deberías conocer):

- **Jazz Singer.** 1927. Alan Crosland.
- **King Kong.** 1933 - Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack
- **Tiempos Modernos.** 1936. Charles Chaplin
- **Fantasia.** 1940. Walt Disney
- **Ciudadano Kane.** 1941 - Orson Welles

CUARTA ETAPA - de 1949 hasta 1977

Tras la Segunda Guerra Mundial. Hollywood entra en crisis.

1. Leyes antimonopolio. Crisis de los estudios
2. Nacimiento de la televisión como competidora del cine. **1945** normas CCIR

En 1959, la producción estadounidense había decrecido hasta 250 películas al año. Aumenta el tamaño de las pantallas. Aparece el technicolor.

El cine europeo cada vez menos comercial. Las vanguardias artísticas. Cine de Autor. Salas de arte y ensayo. Neorrealismo Italiano. Nouvelle Vague Francesa. Free Cinema inglés...



QUINTA ETAPA - de 1977 hasta 1999

Lo espectacular en el cine como viaje sin retorno. **La guerra de las galaxias**. 1977 George Lucas

Cada vez menos contenido. Cada vez más Presupuesto. Cada vez menos películas.

Festivales europeos de prestigio al cine de autor vs los ÓSCARS del cine comercial

Años 80. Nacimiento del comercio de los videoclub. Nuevo descenso de público en los cines.

Años 90. Desarrollo de las TV privada y autonómica (en España).



SEXTA ETAPA - actualidad

1996 empieza la popularización de Internet

2002 Napster, Gnutella, Kazaa, Emule, redes P2P

2003 Fusión y nacimiento de **Digital+**

2005 Nace **Youtube**. Nace **Imagenio**. Nace **cuatro**.

2006 Cierra **Blockbuster** en España. Nace **LaSexta**

2008 Primer pueblo español sólo con TDT (Soria)

2010 Apagón analógico de la TDT en España

> Primer vídeo de YOUTUBE <http://es.youtube.com/watch?v=jNQXAC9IVRw>

1.3

LA NUEVA INDUSTRIA AUDIOVISUAL

La llegada de las TIC supone una revolución en la industria de los contenidos.

Nuevos **modos** de producción: cámaras digitales, colaboración, bases de datos...

Nuevos **canales** de distribución: servidores, larga cola, copias digitales...

Nuevas **pantallas** de exhibición: ordenadores, TDT, televisión 2.0...

Nuevos **soportes** de trabajo: videojuegos, móviles, vídeo-pared

Nuevos creadores. Nuevos Productores. Nuevos consumidores.

Vídeo:

© Dosis Diaria - Mobuzz.tv ¿Qué es la televisión 2.0? 15/05/07

<http://dosisdiaria.mobuzz.tv/tag/tv2.0>