

LA REVOLUCIÓN DE NETFLIX EN EL CINE Y LA TELEVISIÓN

PANTALLAS, SERIES Y *STREAMING*

Isaac León Frías



La revolución de Netflix en el cine y la televisión
Pantallas, series y *streaming*

Isaac León Frías

FONDO EDITORIAL
COMUNICACIÓN



LA REVOLUCIÓN DE NETFLIX EN EL CINE Y LA TELEVISIÓN

PANTALLAS, SERIES Y *STREAMING*

Isaac León Frías

León-Frías, Isaac

La revolución de Netflix en el cine y la televisión. Pantallas, series y streaming / Isaac León Frías.

Primera edición digital. Lima: Universidad de Lima, Fondo Editorial, 2021.

206 páginas.

Incluye anexo e índices (onomástico, de títulos de películas de cine y de películas y series de televisión).

Referencias: páginas 137-142.

1. Netflix (Firma). 2. Cine – Siglo xxi – Crítica e interpretación. 3. Películas cinematográficas – Siglo xxi. 4. Series de televisión – Siglo xxi. 5. Televisión digital. 6. Televisión por Internet I. Universidad de Lima. Fondo Editorial.

791.43

L46R

ISBN 978-9972-45-554-4

La revolución de Netflix en el cine y la televisión. Pantallas, series y streaming

Primera edición impresa: noviembre, 2020

Primera edición digital: marzo, 2021

© Isaac León Frías

© Universidad de Lima

Fondo Editorial

Av. Javier Prado Este 4600

Urb. Fundo Monterrico Chico, Lima 33

Apartado postal 852, Lima 100, Perú

Teléfono: 437-6767, anexo 30131

fondoeditorial@ulima.edu.pe

www.ulima.edu.pe

Diseño, edición y carátula: Fondo Editorial de la Universidad de Lima

Versión e-book 2021

Digitalizado y distribuido por Saxo.com Perú S. A. C.

<https://yopublico.saxo.com/>

Teléfono: 51-1-221-9998

Avenida Dos de Mayo 534, Of. 404, Miraflores Lima - Perú

Se prohíbe la reproducción total o parcial de este libro, por cualquier medio, sin permiso expreso del Fondo Editorial.

ISBN 978-9972-45-554-4

Hecho el Depósito Legal en la Biblioteca Nacional del Perú n.º 2021-01861

A mis hijas Tere y Mati,
navegantes del futuro cuántico.

Índice

INTRODUCCIÓN. DEL BOLETO DE ENTRADA AL *CLICK*

CAPÍTULO 1. LAS PANTALLAS O LAS PLATAFORMAS DE EXHIBICIÓN

- 1.1 Los caminos que llevan a Netflix
- 1.2 La génesis de las pantallas de cine
- 1.3 De la proyección pública a la recepción individual
- 1.4 Inicios de la televisión
- 1.5 Del formato plano a las megapantallas
- 1.6 Las multipantallas cinematográficas
- 1.7 La expansión televisiva
- 1.8 El video analógico y las extensiones televisivas y domésticas
- 1.9 El videoclip
- 1.10 El video-arte
- 1.11 Las ventanas de exhibición
- 1.12 El DVD y el *Blu-ray*
- 1.13 Los videojuegos
- 1.14 Las nuevas pantallas

CAPÍTULO 2. LARGOMETRAJES Y SERIES EN EL CINE Y LA TELEVISIÓN

- 2.1 Los largometrajes y series en el cine
 - 2.1.1 Los orígenes fílmicos y su prolongación televisiva
 - 2.1.2 La producción y exhibición de películas

- 2.1.3 El *star system*
- 2.1.4 Los géneros
- 2.1.5 La producción ficcional fuera de los géneros
- 2.1.6 Las series y los seriales en el cine
- 2.1.7 *Star Wars*: la separación de las aguas
- 2.1.8 La irrupción de los multicines y el auge de los *blockbusters*
- 2.2 Las series televisivas
 - 2.2.1 Orígenes
 - 2.2.2 El melodrama televisivo
 - 2.2.3 La primera Edad Dorada de las series
 - 2.2.4 El realismo social de la BBC y las incursiones seriales en otros países europeos
 - 2.2.5 Las miniseries: de las *soap opera* a las *sitcoms*
 - 2.2.6 La segunda Edad Dorada de las series
 - 2.2.7 El prestigio de los telefilmes británicos
 - 2.2.8 La serie televisiva de autor
 - 2.2.9 La entronización de HBO

CAPÍTULO 3. LA EXPANSIÓN DIGITAL

- 3.1 La ruta numérica
- 3.2 La Internet y la World Wide Web
- 3.3 El ciberespacio
- 3.4 La onda digital en el cine y la televisión
 - 3.4.1 Las cámaras
 - 3.4.2 Los efectos digitales
 - 3.4.3 La proyección
 - 3.4.4 Edición y posproducción
 - 3.4.5 Sonido
- 3.5 Transformaciones en la televisión

3.6 La industria cinematográfica en los albores digitales

3.7 La animación recargada

CAPÍTULO 4. LA IRRUPCIÓN DE NETFLIX Y EL *STREAMING*

4.1 La aparición de Netflix

4.2 La ampliación del *streaming*

4.3 La producción de series propias

4.4 La conquista de la televisión

4.5 La tercera Edad Dorada de las series

4.6 La carrera en pos del prestigio

4.7 El ensanchamiento de las empresas en la plataforma del *streaming*

4.8 Las empresas de cine y televisión ante la nueva coyuntura

CAPÍTULO 5. ESCARAMUZAS Y FRICCIONES EN EL UNIVERSO AUDIOVISUAL

5.1 Los largometrajes de Netflix: un territorio en conflicto

5.2 Las controversias

5.3 ¿La conquista del cine?

5.4 Las resistencias del espectáculo cinematográfico

5.5 Géneros y autores en el espacio del *streaming*

5.6 El imperio Disney contraataca

5.7 Resistencias analógicas

5.8 ¿Qué papel juega YouTube?

5.9 La crisis del mercado del video doméstico

5.10 El Estado frente al *streaming*

CAPÍTULO 6. EL FUTURO EN EL QUE ESTAMOS

6.1 La minipantallización

6.2 Los nativos digitales

6.3 Los internautas

- 6.4 La deslocalización del cine y la televisión
- 6.5 La desmaterialización
- 6.6 Cine, televisión y *streaming*: ¿hacia un lenguaje y una estética compartidos?
- 6.7 La producción latinoamericana y peruana en el *streaming*
- 6.8 El caso de la película *Roma*
- 6.9 El *streaming* y la pandemia
- 6.10 El futuro en el que estamos

REFERENCIAS

ANEXO. ANÁLISIS DE LA PELÍCULA *ROMA*

Primera parte. Fuentes teórico-metodológicas

Segunda parte. Personajes y ubicación espacio-temporal

Tercera parte. La segmentación o descomposición narrativa

Cuarta parte. Análisis de los procedimientos audiovisuales

Quinta parte. Análisis del relato audiovisual

ÍNDICE ONOMÁSTICO

ÍNDICE DE TÍTULOS DE PELÍCULAS DE CINE

ÍNDICE DE TÍTULOS DE PELÍCULAS Y SERIES DE TELEVISIÓN

Introducción

DEL BOLETO DE ENTRADA AL *CLICK*

¿Quién hubiese imaginado hace treinta, cuarenta o cincuenta años que dándole un *click* (o clic) a una página web o a un *link*, accederíamos fácilmente a la visión de un largometraje o de una serie en la pantalla de una *laptop*? Incluso esos términos procedentes de la lengua inglesa (*click*, *web*, *link*, *laptop*) no se conocían en otros dominios lingüísticos y ni siquiera en aquellos que hablaban en inglés, salvo los tres primeros en su primer significado etimológico y no aplicado al universo digital. *Laptop* se empieza a usar una vez que se crean las computadoras portátiles, y no antes.

De lo que trata este libro es de los caminos que han conducido a la aparición de las nuevas plataformas de emisión de contenidos audiovisuales, con Netflix como la empresa que da inicio de manera ostensible a la era del *streaming*, y los otros canales que siguen sus pasos y se suman a la creciente oferta dispensada.

Lo que ahora se ha convertido en la rutina cotidiana para cualquier interesado en ver películas o series es el punto de llegada (temporal y variable) de un proceso que se inició en 1895, cuando un grupo de asistentes pagó un franco de la época por el boleto de entrada para asistir a un novedoso espectáculo con imágenes en movimiento proyectadas en un lienzo blanco en un salón parisino.

Desde esa fecha han circulado torrencialmente las imágenes a través de pantallas de diferente tamaño y más adelante de distinto soporte tecnológico

hasta llegar a la actualidad en que, revolución digital de por medio, la variedad define el estado de cosas que se experimenta. La evolución de las pantallas audiovisuales es el primer tema que desarrollamos en este libro.

No todo se limita a la cuestión de pantallas, y aquí viene el segundo tema. El contenido audiovisual registrado en esas pantallas ha puesto igualmente lo suyo en un proceso que, en sus 125 años de existencia, ha dado lugar a una rica historia en la que, para los efectos que interesan a nuestro trabajo, se han creado muchísimas películas de largometraje y series para el cine y la televisión. No es lo único desde luego porque la televisión, y especialmente gracias a la transmisión en directo, opera en otros terrenos como los programas de estudio, las transmisiones informativas o deportivas, entre otros. Pero lo que aquí nos interesa es la programación de largometrajes y series de ficción, sin excluir otras modalidades y formatos de carácter narrativo como pueden ser los cortos o largos documentales, por ejemplo.

Y nos interesa ese renglón de la producción porque es el que Netflix y los canales de *streaming* han heredado de manera ostensible. Donde se juegan las posibilidades de esos canales es en la dura competencia con el cine por la exhibición de largometrajes, y con la televisión en el terreno de las series. Así están ahora las cosas en un nuevo capítulo de la historia de los medios audiovisuales, que recién está en sus inicios.

Lo que vamos a ver aquí, después de hacer un breve recorrido por la evolución de las pantallas y de la producción de películas y series, es la aparición de Netflix y los canales de transmisión directa en el marco de un proceso de expansión digital que, aparte de lo que significa como base y fundamento del *streaming*, ya había transformado antes tanto el soporte fotoquímico de la fabricación y exhibición de películas, como el soporte electromagnético del registro y emisión de programas televisivos. Es decir, la expansión digital ha modificado, de modo casi invisible para el usuario, una parte importante de la infraestructura tecnológica del cine y de la televisión. Y

Netflix y sus congéneres vienen a poner en riesgo la misma sobrevivencia de esos dos medios que hasta hace poco constituían los dos frentes aparentemente inamovibles de la comunicación audiovisual.

De eso trata este libro, que no pretende otra cosa que dar cuenta de la manera más clara posible de uno de los temas que están en la agenda de los más llamativos entre los de actualidad. Conviene precisar que la atención está puesta de manera preferencial en la producción audiovisual de Estados Unidos, porque es allí donde operan las empresas de cine y televisión que dominan la distribución internacional, y es allí donde se gesta la mayor parte de las innovaciones digitales y donde aparecen los primeros canales del *streaming*.

Culmina el libro con un amplio anexo dedicado a la película *Roma*, de Alfonso Cuarón, que es el primer proyecto de coproducción que Netflix ha entablado en México y, por extensión, en América Latina. Un proyecto que se selló con reconocimientos de la Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica de Venecia y de la Academy of Motion Pictures Arts and Sciences de Hollywood, entre otros, y que aparece como el punto de partida de un proceso que aún no ha tenido continuidad, pero seguramente la tendrá.

Como se verá, y aunque las líneas principales de investigación que he venido publicando en libros están en la historia del cine latinoamericano y en el cine que se ha visto en el Perú a través de los años, no me son ajenos en absoluto los temas que corresponden a la actualidad audiovisual y las perspectivas que se abren. En este caso puntual, la elaboración de una tesis en la Maestría de Periodismo y Comunicación Multimedia de la Universidad San Martín de Porres me ha estimulado a convertir en libro una parte de la investigación realizada que, aunque sigue otros derroteros concediéndole amplio espacio al caso de la película *Roma*, incorpora también procesos históricos que conducen a la situación que se experimenta en estos tiempos.

Quiero agradecer la atenta lectura que Giancarlo Cappello le dispensó al libro y a sus comentarios, así como a Ricardo Bedoya que, como siempre, ha

sido una fuente constante de información y sugerencias de lecturas.

Capítulo 1

Las pantallas o las plataformas de exhibición

1.1 LOS CAMINOS QUE LLEVAN A NETFLIX

No se puede comprender la existencia de un fenómeno como el de Netflix si no se revisa un mínimo de historia acerca de los antecedentes tecnológicos y comunicativos que lo preceden. Por eso, es pertinente señalar tres grandes vías que conducen a Netflix y que no han marchado de forma paralela o inconectada, sino que están asociadas, dos de ellas a lo largo de toda su historia, y la tercera, a las últimas décadas. Esas tres grandes vías son: a) las pantallas o plataformas de exhibición; b) los largometrajes y las series en el cine y la televisión; y c) la expansión digital.

Netflix y los canales de *streaming* son hoy por hoy el espacio (no físico, sino virtual) de convergencia de esas tres líneas, lo que no significa que cada una de ellas deje de tener una vida futura fuera del *streaming*, pues no todo será transmisión de *streaming*.

Entre ellas, es claro que la expansión digital seguirá diversificándose y sorprendiendo con cada uno de los pasos o avances que se presenten, aunque sobre las otras no se ha dicho aún la última palabra.

1.2 LA GÉNESIS DE LAS PANTALLAS DE CINE

Sin la pretensión de hacer una relación cronológica muy detallada, que desbordaría los límites de este trabajo, habría que empezar señalando que las pantallas en las que se visualizan Netflix y los canales *streaming* son una derivación de un proceso histórico que se pone en marcha con la aparición del

cinematógrafo el 28 de diciembre de 1895 en una exhibición en el salón del Grand Café situado en el parisino Boulevard des Capucines, muy cerca del Teatro de la Ópera. En esa exhibición se proyectan vistas de corta duración filmadas por los hermanos Louis y Auguste Lumière, los inventores del aparato que operaba como tomavistas y proyector, y que pone en marcha una andadura que continúa en nuestros días. La proyección a manivela desde la parte posterior de la sala permitía ver imágenes móviles sobre una pequeña pantalla situada frente al emplazamiento de los asientos. Después de algunos años, el aparato de proyección pasa a ubicarse en una cabina o caseta especialmente dispuesta para tal efecto.

No es el caso de hacer ahora una reseña histórica de la evolución del cine, sino de considerar aquello que es pertinente a los fines de este libro: el surgimiento de la pantalla con imágenes en movimiento convertidas en objeto de contemplación. A efectos de nuestro trabajo vamos a considerar todas las pantallas como plataformas (visuales o audiovisuales) para incorporar el concepto que se viene aplicando a los nuevos medios electrónicos, pero que bien puede aplicarse igualmente a los tradicionales.

Uno de los grandes antecedentes de la pantalla fílmica, que no desapareció luego, fue el escenario teatral u otro lugar de la representación escénica (un galpón, una plaza pública, el atrio de una iglesia o el espacio central de una carpa de circo), pero es obvio que en esos casos no podemos hablar de pantalla, a no ser en un sentido metafórico, del mismo modo en que podemos hacerlo con el cuadro pictórico, el mural, el cartel, el panel fotográfico u otros modos de representación icónica fija, incluidos el libro y el periódico. De cualquier manera, una genealogía de las pantallas no puede prescindir de aquellas que antecedieron a la imagen móvil como centros de atención visual.

Aunque los escenarios, frente a los cuales se ubicaban los espectadores, normalmente sentados, constituyan la referencia más clara de un modo de vinculación precinematográfico, el del público ante una representación en un

salón o teatro, no es menos significativo el antecedente de la superficie pictórica dentro de los límites del marco, pues no se puede entender el cuadro filmico sin el referente del cuadro plástico o la fijación del recuadro rectangular sin considerar que esa proporción estuvo ya en la pintura renacentista. Y ese antecedente pictórico se prolonga en toda la extensión de las pantallas que se han establecido después de la aparición del cinematógrafo, incluidas por cierto las digitales. Hay que agregar que la información visual, tal como se entiende hoy, nace prácticamente con la tridimensionalidad aportada por la superficie de lo que Lev Manovich (2005, p. 147) denomina la pantalla clásica, aquella plana y rectangular concebida para una visión frontal y abierta al espacio de la representación. Así definida, sostiene Manovich, se describe por igual a una pintura renacentista que al monitor de una computadora.

Con el cine nace la pantalla *dinámica* y tangible sobre la cual se reproducen imágenes extraídas de la realidad cotidiana o representaciones con figurantes o actores, lo que se conoce, respectivamente, con los términos de documental (o no ficción) y de ficción. Un dato adicional relevante: la pantalla de cine será de allí en adelante la única que ilumine la sala oscura y que se vea en compañía de un volumen variable de espectadores, es decir, en condiciones de recepción colectiva o grupal en un sentido amplio, no de pequeño grupo. La pantalla de cine fue creciendo a medida que fueron aumentando las dimensiones de la sala y el cuadro filmico se fue haciendo mayor por la distancia que se establecía entre el proyector y el espacio de las imágenes proyectadas.

Es bastante sugerente que antes de que el cine naciera como un espectáculo de sala con el cinematógrafo de los hermanos Lumière, hubo una experiencia previa financiada por el empresario e inventor norteamericano Thomas Alva Edison que constituye un curioso e involuntario precedente de la multiplicación de las pequeñas pantallas que han surgido en estos últimos tiempos.

El kinetoscopio de Edison permitía visualizar breves cortos de menos de 60 segundos en un visor. El kinetoscopio era una especie de extraño mueble de madera con una mirilla por la que se veían las imágenes en movimiento. Lo señalo aquí para hacer notar que esos primeros registros de imágenes fílmicas, es decir, registradas sobre celuloide, el mismo que emplearán los Lumière, fueron concebidos para la visión individual, un poco lo que en el curso de las dos primeras décadas del siglo XXI estamos constatando. Ahora, ya no una caja gigante con una minipantalla sino una diversidad de pantallas de tamaño creciente (aunque limitadas por las necesidades de uso manual o de instalación en viviendas y oficinas) que, aunque no todas ellas —especialmente las que no están libradas al desplazamiento de los usuarios— sean exclusivamente de recepción individual, sí lo son de hecho en una alta proporción de casos. Es decir, frente a la pantalla de una PC o de una *laptop* el espectador suele ser una sola persona, porque están diseñadas para la visión individual, para la relación hombre-mano-pantalla.

1.3 DE LA PROYECCIÓN PÚBLICA A LA RECEPCIÓN INDIVIDUAL

Fueron alrededor de cincuenta años en los que el cine reinó a solas en las salas, improvisadas y pequeñas en sus inicios, grandes y cómodas más adelante, aunque no en su totalidad ni mucho menos, pues hubo de todo en el panorama de los espacios de proyección. Lo que es innegable es que las salas se constituyen en el lugar indispensable para las proyecciones públicas, y de espacios relativamente precarios, en carpas y barracas, devienen en edificaciones especializadas con diseños arquitectónicos y de interiores propios, pese a las afinidades con las salas teatrales, que son un referente histórico y arquitectónico muy relevante con las cuales en una cierta medida conviven.

La denominación de cine teatro que se mantuvo por un buen tiempo da cuenta de la doble naturaleza de esas salas y de la superposición del nombre que designaba a la sala que ofrecía escenificaciones. Ir al teatro quería decir también, durante mucho tiempo, ir al cine. Y, sin que se hiciera de una manera

deliberada, el uso del vocablo teatro daba cuenta también de esa continuidad que se le asignaba al cine con relación a la representación escénica, casi como una continuación del espectáculo dramático y a la vez como una prolongación (y conversión) del escenario como pantalla a la pantalla como escenario.

Los palacios de cine que en los años 1920 se difundieron por las grandes ciudades de Estados Unidos, de Europa e, incluso, en Buenos Aires, México y otras capitales latinoamericanas, no dejaban de tener esas resonancias teatrales en la elegancia del diseño arquitectónico y la disposición de las butacas en distintos niveles de altura. A su modo eran superteatros.

Esas proyecciones públicas, por otro lado, siendo notoriamente las más características del universo cinematográfico, no fueron las únicas. Hubo otras que se fueron agregando y que prescindían del tipo de proyección en 35 mm, propio de las salas regulares de exhibición comercial, eran las que utilizaban el proyector de 16 mm, destinadas a pequeños auditorios o a las casas de un sector muy minoritario de la población; o el de 8 mm u otros parecidos, de uso individual o familiar, en los que también se puede reconocer un precedente de lo que hoy es moneda común, es decir, el *home movie*, hecho para el registro de la memoria familiar y la celebración de entrecasa. El *home movie* (o cine familiar) es una etapa previa de lo que, con la difusión de las cámaras de video doméstico analógico, y luego de manera multiplicada con las de video digital, se ha instalado como un dispositivo accesible a casi todos los estratos sociales. El registro casero, antes muy selectivo, se distribuye ahora en casi todos los estratos sociales, pues basta disponer de un celular para ello.

No es en absoluto irrelevante, frente a la potencia de la producción cinematográfica industrial, el rol desempeñado por esas pequeñas cámaras de antaño, cuya sobrevivencia en pequeños rollos o transferidos a soporte analógico o digital, constituye en estos tiempos el material para la fabricación de películas sobre la memoria, más allá de que formen parte del álbum de los

recuerdos de una familia. Pero, bien visto, aquello era un pequeño subproducto de una gran industria. En términos aplastantemente mayoritarios el cine fue durante esos 50 primeros años el lugar donde, de una a dos horas, el público se concentraba para ver lo que ofrecían las compañías productoras. Y lo va a seguir siendo en las décadas siguientes, pese a la aparición de quien emerge como un perturbador del dominio absoluto de la pantalla grande, la pantalla de televisión, el segundo gran paso en la evolución de ese proceso que se inició en 1895, con la diferencia de que el cinematógrafo surgió de manera inesperada o, más bien, se convirtió en un medio de comunicación sin anuncio previo, pese a que en los años precedentes, y aun en ese mismo momento, se fabricaron otros aparatos que apuntaban al mismo objetivo (el registro y la proyección de imágenes en movimiento), pero que no lograron imponerse tecnológicamente y sucumbieron ante la arremetida del cinematógrafo.

1.4 INICIOS DE LA TELEVISIÓN

La televisión tuvo una prehistoria que es bastante diferente que la del cine. Cuando se menciona la prehistoria del cine se hace referencia a los diversos aparatos que, con el precedente de la linterna mágica, de tiempos de Leonardo da Vinci, intentaban producir el efecto de movimiento, lo que en términos comunes se conoce como los “juguetes ópticos”, entre ellos el fenaquistiscopio, el zoótropo, el praxinoscopio o el teatro óptico. Salvo unos pocos, y ya cercanos a la aparición del cinematógrafo, que se valieron de una sucesión de fotos fijas como los de Eadweard Muybridge (el zoopraxiscopio) o de Étienne-Jules Marey (el fusil fotográfico) no se trataba de imágenes fotográficas, sino de dibujos.

En cambio, desde el punto de vista tecnológico la televisión fue creada en la década de 1920, aunque su difusión comercial se inicia en Estados Unidos poco después de la Segunda Guerra Mundial, y luego de unos años en otros países de Europa y América Latina, convirtiéndose a inicios de los años 1950 en un medio de comunicación en rápida expansión. Antes de comercializarse,

se hicieron demostraciones públicas o exhibiciones en circuito cerrado mostrando en esos tiempos serias limitaciones en la resolución de la imagen y la calidad del sonido. Esas limitaciones se fueron reduciendo gradualmente a medida que el medio se fue expandiendo, aunque la transmisión vía las ondas hertzianas, que compartió con el medio radial, impidió una transmisión de recepción pareja en todas las pantallas individuales.

Todo indica que, de no ser por la intermediación de la Segunda Guerra Mundial entre los años 1939 y 1945, la televisión hubiese podido adelantarse como un medio de comunicación abierta en un proceso probablemente similar al que le correspondió en los años de la posguerra.

A diferencia de la actividad cinematográfica, que surgió y se desarrolló en casi todo el mundo como una práctica privada, si se exceptúa la Unión Soviética (URSS) desde fines de la década de 1910, no ocurre lo mismo con la televisión. Como anota Román Gubern (2017): “Si en Estados Unidos esta actividad fue desarrollada por compañías privadas del sector eléctrico, y financiada por la publicidad comercial, en Europa fue inicialmente una actividad de titularidad estatal” (p. 162). En efecto, a partir de ese origen se inician dos historias paralelas: las que marcan la evolución de la programación privada estadounidense a cargo de sus grandes conglomerados, y alimentada por la publicidad comercial; y las que provienen de los canales estatales europeos: BBC (Reino Unido), Rai (Italia), ZDF (Alemania), TVE (España) o Antenne 2 y France 3, que se integran en 1992 en France Télévisions (Francia).

A diferencia del espectáculo cinematográfico proveniente, en tanto congregación de asistentes en un espacio cerrado, de una larga tradición de espectáculos en vivo (el teatro, la danza, la ópera, el circo, las variedades), la televisión se instala en el hogar como un nuevo aparato electrodoméstico, tal como lo había sido el aparato radial, de venta en los grandes almacenes y no en negocios especializados, y forma parte del proceso de expansión del consumo