

Культурная индустрия

Социология Голливуда

0. Эра немого кино

1. 1928 – 1948 - Студийная система (Hollywood “Golden Age”); расцвет – 1930-е.

2. 1948 – 1972 - Переходный период (Pre-blockbuster)

3. 1972 - Эра блокбастеров. “Новый Голливуд”

1. Студийная система

Главные (Majors)

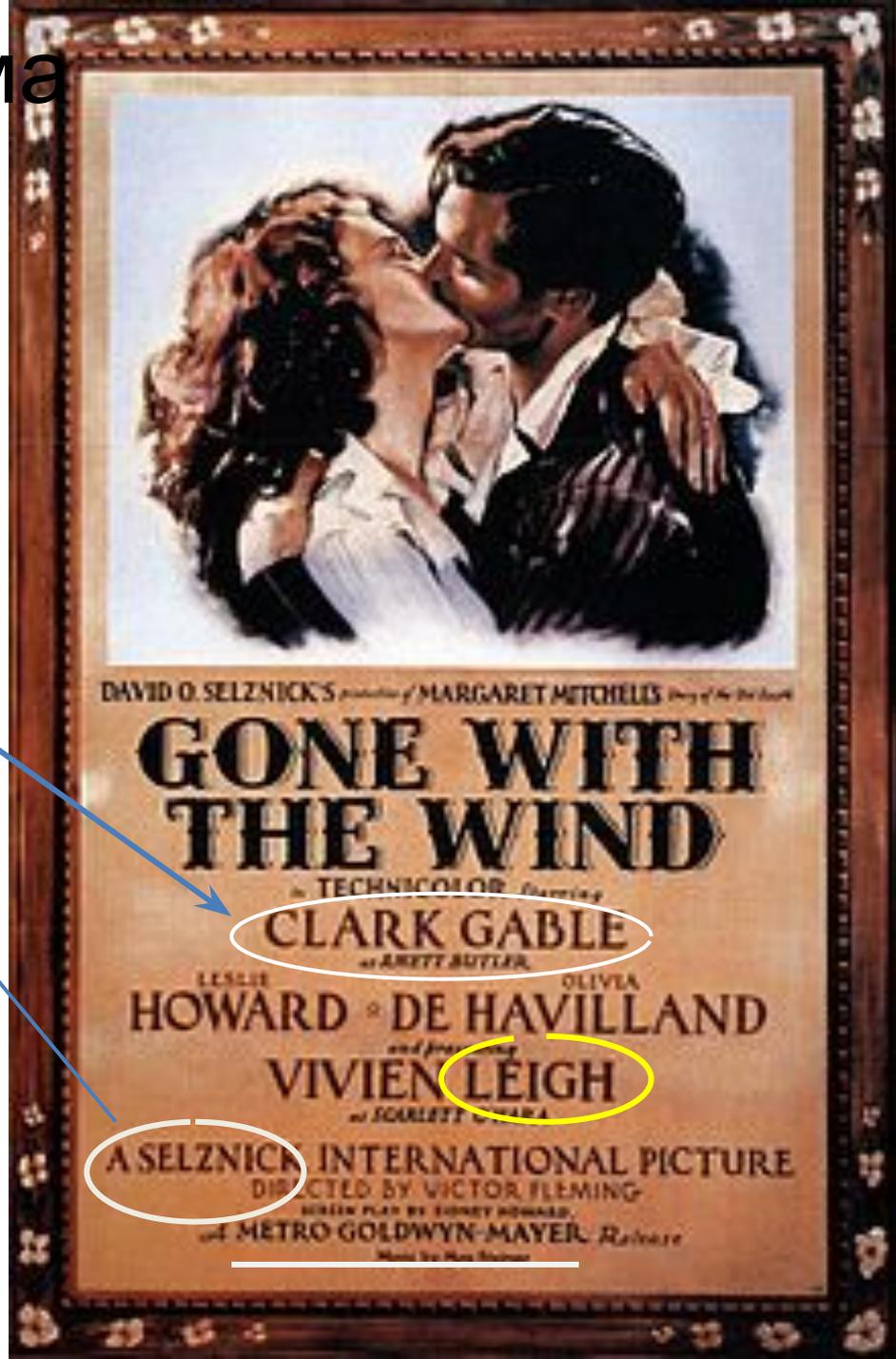
Big five:

Paramount Pictures
Metro-Goldwyn-Mayer
20th Century-Fox
Warner Bros
RKO Radio Pictures

Universal Pictures
Columbia Pictures
United Artists

Интегрированные концерны
Производство – дистрибуция –
демонстрация

Массовое производство
Стабильные организационные иерархии
Долгосрочные контракты
Ведущие актеры - з/пл. - 7 млн. \$ в год



1. Студийная система

“double feature”

“block booking” (10-100; вся продукция сезона) В movies

“blind bidding”



actor-director



Buster Keaton

1. Студийная система

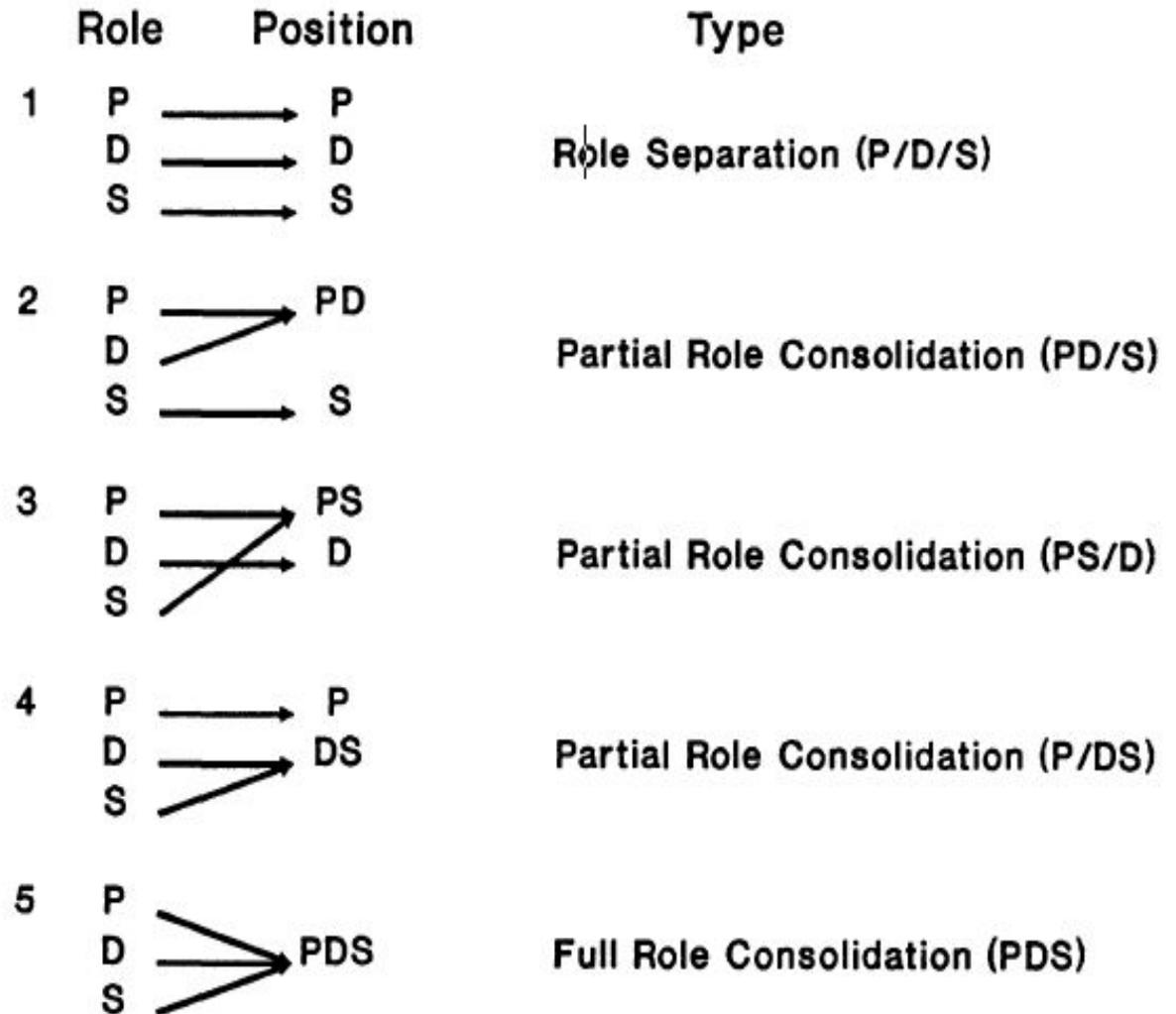
Распад студийной системы:

- Антимонопольная борьба: United States v. Paramount Pictures, Inc. (1948), U.S. Supreme Court's decision
- Соревнование между студиями и покупка **RKO Radio Pictures**
- Телевидение и другие виды культуриндустрии; воссоздание относительно стабильных организационных иерархий

1920-е – 700 фильмов в год в среднем

1950-е – 300 фильмов в год

2. Переходный период: независимое кинопроизводство



2. Переходный период

Single-project organizations (SPO)

Независимые продюсеры

Независимые режиссеры

Студии - финансирование, пространство, оборудование и дистрибуцию

Телевидение и студии: от вражды к симбиозу в 1960-х

З/пл – как процент от прибыли или совокупного дохода

- Роль
- Позиция = Статус

Позиция создает роль, или роль - позицию?

Baker and Faulkner 1991 Role as

Resource in the Hollywood Film Industry

2. Переходный период



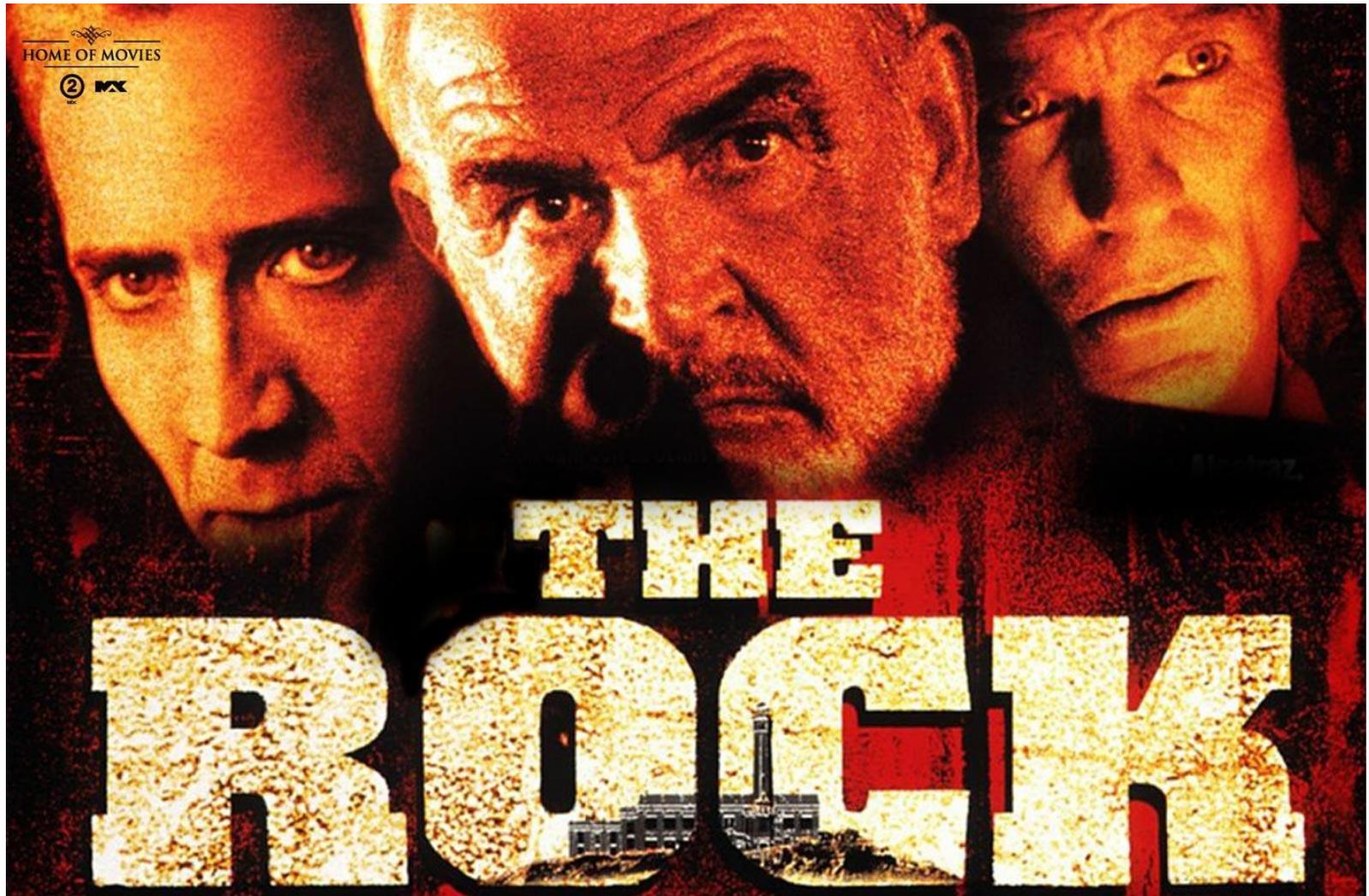
Don Simpson ("Mr. Inside") & Jerry Bruckheimer ("Mr. Outside")

1996

бюджет \$75 000 000

сборы в США \$134 069 511

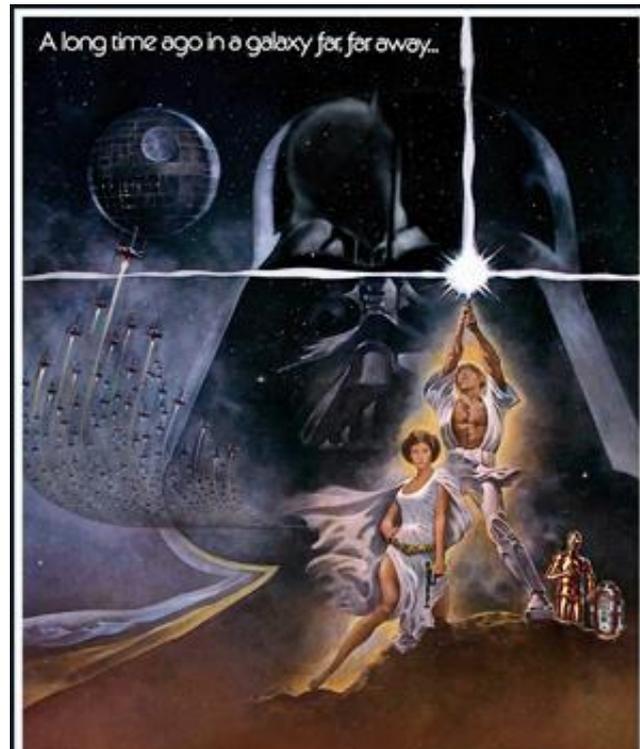
сборы в мире + \$200 993 110 = \$335 062 621



3. Эра блокбастеров



The Godfather 1972
Ruddy/ Coppola/
Puzo-Coppola
\$6 million - \$245.1



The Jaws 1975
Zanuck-Brown/ Spielberg/
Benchley-Gottlieb
\$9 million - \$470.7 million

1977 Kurtz/ Lucas/ Lucas
\$11 million - \$775.4 million

3. Эра блокбастеров

- 1972 Godfather - \$6M (7)
- 1977 Star Wars - \$9M (11)
- 1974 Godfather II - \$13M
 - Towering Inferno - \$14M
 - Close Encounters of the Third Kind - \$19M
 - Jaws 2 - \$21M
 - Meteor - \$21M
 - The Black Hole \$21M
 - Popeye (\$21M)
 - Sorcerer (\$22M)
 - Hurricane (\$22M)
 - The Empire Strikes Back (\$22M)
 - King Kong (\$23M)
 - A Bridge too Far (\$24M)
 - The Blues Brothers (\$27M)
 - Ragtime (\$25M), Apocalypse Now (\$31M)
 - Moonraker (\$30M)
 - For Your Eyes Only (\$30M)
 - Heaven's Gate (\$35M)
 - Star Trek (\$42M)

3. Эра блокбастеров

Как фильмы приносят доход?

- **Прокат в кинотеатре** (кассовый сбор используется как показатель генерации прибыли)
- **домашнее видео**
- **телепрокат**
- **мерчандайзинг** (tie-in: роман <- компьютерная игра <- серия комиксов <- сериал <- фильм <- роман)

Стратегия block-buster'a – распространяется на всю культурную индустрию

Редкий успех; высокая вероятность провала

«страховки»: покупка звезд («bankable» star) или команды; покупка блокбастера других индустрий

Ставки на «локомотивы» – высокобюджетные потенциально-блокбастеры

3. Эра блокбастеров

Блокбастеры изменили Голливуд, но были использованы для изменения правил:

- Deal-making вместо film-making (ББ создает более сложные финансовые задачи и более высокие риски. Большие суммы расходуются на производство, продвижение и распространение. Критические решения по поводу прав собственности)
- Разделение бизнес- и артистических ролей
- Консолидация артистических ролей
- Продюсер стал центром системы ("I people my projects")
- Успех создает имитацию. Имитация – чтобы генерировать доверие и легитимность (Крестный отец – P/DS)

HYPOTHESIZED EFFECTS OF TWO TRENDS IN HOLLYWOOD

	Producer Specialization	Consolidation of Artistic Roles	
P/DS	+	+	
P/D/S	+	-	
PDS	-	+	
PD/S and PS/D	-	-	Baker and Faulkner 1991 Role as Resource

NOTE.— + indicates increase in labeled activity; - indicates decrease.

NUMBER OF FILMS AND AVERAGE RENTALS BY ROLE COMBINATION

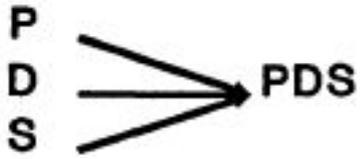
Time Period and Role Combination	Number of Films	Average Rentals*	Standard Deviation	Relative Variation†
Time 1:				
P/D/S	622	4.20	12.52	.120
PD/S	246	4.38	15.79	.230
P/DS	131	2.96	14.42	.427
PS/D	79	5.47	16.16	.335
PDS	160	1.84	11.54	.497
Time 2:				
P/D/S	602	7.57	15.38	.083
PD/S	115	4.36	9.25	.199
P/DS	250	9.06	21.44	.150
PS/D	65	3.62	7.21	.249
PDS	111	6.89	23.66	.327

* Rentals (in millions) adjusted by deflator based on average ticket price per year, 1980 = base (Vogel 1986, p. 360).

1,238 films in the preblockbuster period (1965-72) and 1,143 in the blockbuster period (1973-80)

3. Эра блокбастеров

- Комбинация P/DS становится все более и более частой и часто сопровождается хорошими результатами.
- НО: выше входные барьеры; ограничивают инновацию как риск



???



NUMBER OF FILMS AND AVERAGE RENTALS BY ROLE COMBINATION FOR ONE-FILM
AND MULTIFILM PRODUCERS

Type of Producer, Time Period, and Role Combination	Number of Films	Average Rentals*	Standard Deviation	Relative Variation†
One-film producers:				
Time 1:				
P/D/S	230	2.57	10.03	.258
PD/S	99	3.74	21.35	.577
P/DS	66	.65	2.61	.498
PS/D	40	2.20	6.97	.507
PDS	104	1.82	13.90	.753
Time 2:				
P/D/S	197	4.28	11.59	.193
PD/S	55	2.70	6.50	.328
P/DS	80	4.69	9.30	.223
PS/D	28	2.93	6.55	.430
PDS	53	.85	3.09	.504
Multifilm producers:				
Time 1:				
P/D/S	392	5.16	13.70	.134
PD/S	147	4.81	10.57	.182
P/DS	65	5.30	20.11	.474
PS/D	39	8.82	21.52	.396
PDS	56	1.87	4.83	.348
Time 2:				
P/D/S	405	9.17	16.70	.091
PD/S	60	5.88	11.03	.244
P/DS	170	11.11	24.97	.173
PS/D	37	4.14	7.72	.311
PDS	58	12.52	31.73	.336

3. Эра блокбастеров

Cattani Gino, Simone Ferriani (2008) A Core/Periphery Perspective on Individual Creative Performance: Social Networks and Cinematic Achievements in the Hollywood Film Industry ,

2,137 movies distributed by 8

Data source: IMDb

Core crew:

Producer

Director

Writer

Editor

Cinematographer

Production

Designer

Composer

11,974 crewmembers

Table 2 Movies and Crewmembers by Year

Year	Movies	Core crewmembers	Average size of core team
1992	150	1,711	11.4
1993	171	1,890	11.1
1994	176	1,990	11.3
1995	197	2,312	11.7
1996	195	2,279	11.7
1997	201	2,406	12.0
1998	183	2,638	14.4
1999	183	2,272	12.4
2000	166	2,129	12.8
2001	171	2,132	12.5
2002	183	2,398	13.1
2003	152	1,936	12.7

Figure 2 Unipartite Projection of a Two-Mode Crewmember-by-Movie Network

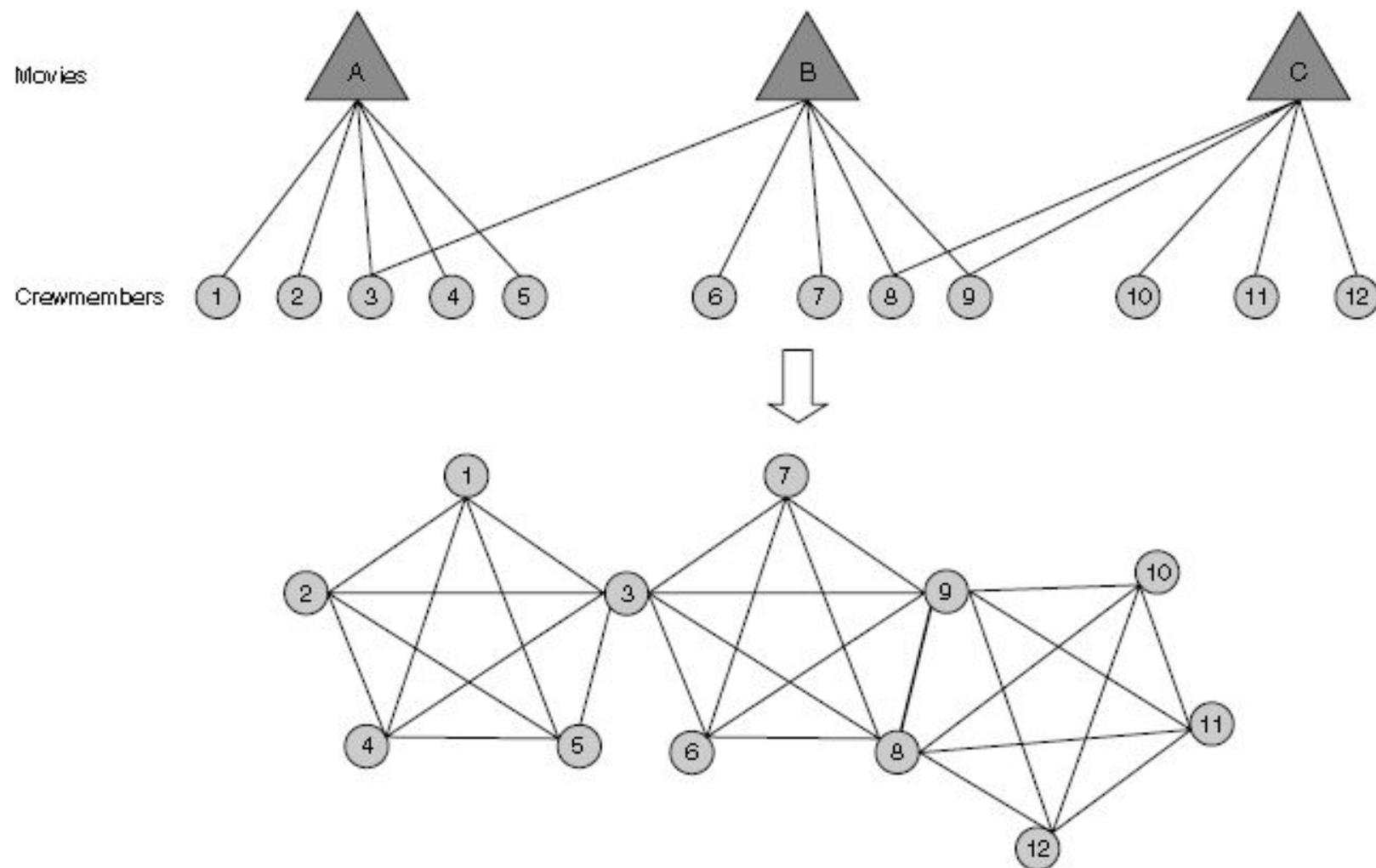
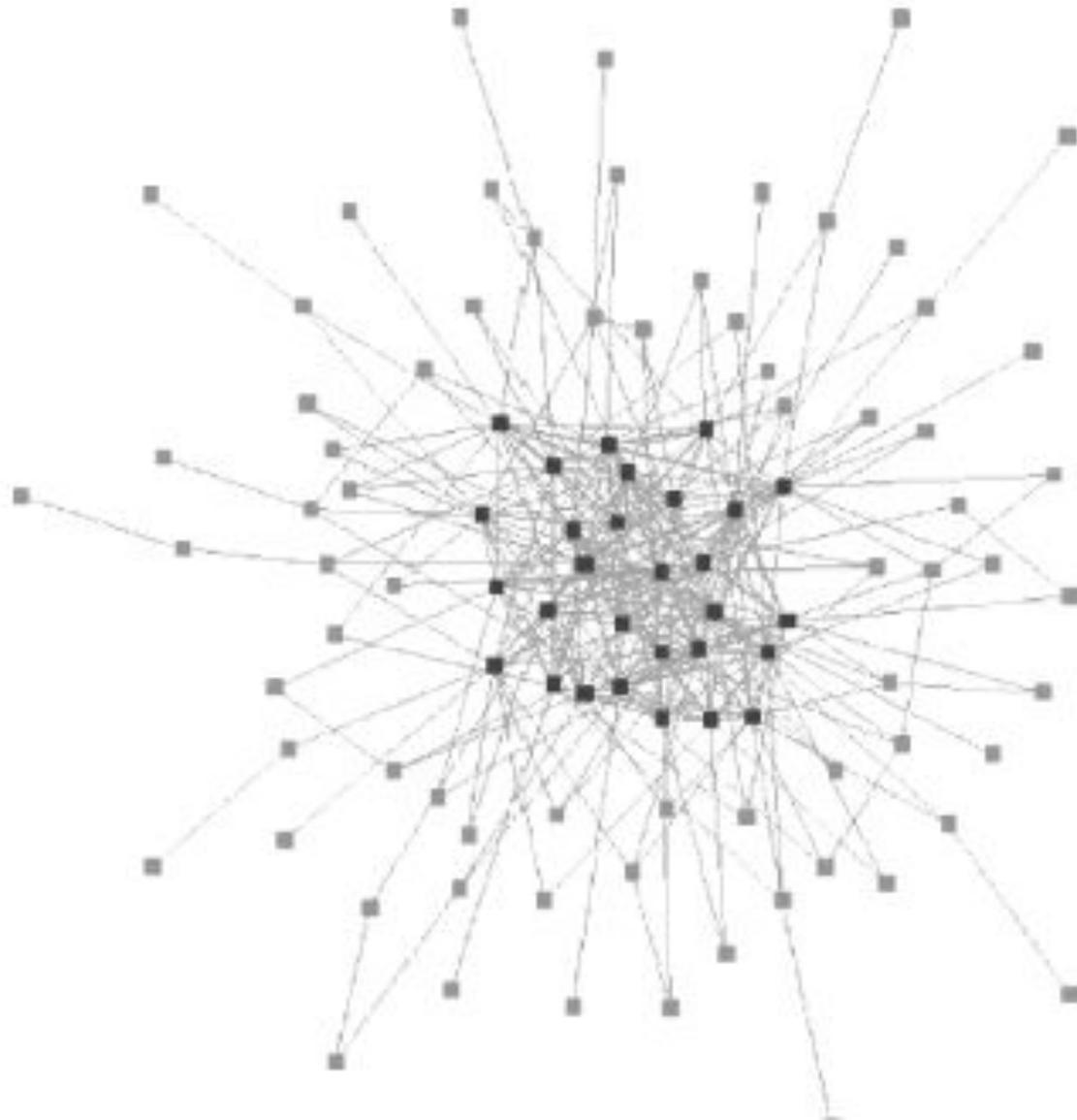


Figure 1 Core/Periphery Network



B movies

Table 5 Determinants of Individual Creative Performance GEE Estimates for a Negative Binomial Regression Model (22,115 Observations)

Variables	Model 1		Model 2		Model 3		Model 4		
	Coeff.	Std. err	Standardized coeff.						
<i>Intercept</i>	-15.510***	1.604	-16.263***	1.832	-17.634***	1.715	-18.310***	1.901	
<i>Year (dummies)</i>	yes		yes		yes		yes		
<i>Movie genre</i>	yes		yes		yes		yes		
<i>Avg. movie critical reception</i>	1.253***	0.048	1.278***	0.046	1.274***	0.049	1.295***	0.046	2.717
<i>Movie sequels</i>	-0.542*	0.316	-0.58†*	0.334	-0.353	0.315	-0.393	0.336	-0.127
<i>Team quality</i>	0.789***	0.085	0.701***	0.092	0.569***	0.086	0.539***	0.091	0.235
<i>Individual role (dummies)</i>	yes		yes		yes		yes		
<i>Individual creative freedom</i>	0.766***	0.080	0.845***	0.082	0.846***	0.082	0.906***	0.083	0.788
<i>Individual quality</i>	0.003	0.035	-0.015	0.041	0.007	0.033	-0.009	0.039	-0.011
<i>Newcomer (dummy)</i>	1.181***	0.162	0.929***	0.159	0.846***	0.159	0.648***	0.157	0.435
<i>Structural holes†</i>	-0.855	0.663	-0.295	0.648	-0.627	0.667	-0.167	0.651	-0.024
<i>Coreness</i>			28.967***	2.931			25.815***	3.252	0.719
<i>Coreness squared</i>			-34.043***	5.364			-29.120***	5.740	-0.402
<i>Team coreness</i>					5.431***	0.958	5.910***	0.981	2.975
<i>Team coreness squared</i>					-3.201***	0.788	-3.807***	0.805	-2.307
Log likelihood	-16,499.9		-16,098.2		-16,168.6		-15,817.6		
<i>df</i>	21,192		21,190		21,190		21,188		

Notes. Standard errors are heteroskedastic-consistent ("robust")—Two-tailed tests for all variables, †1-year lag.

* $p < 0.1$; ** $p < 0.05$; *** $p < 0.001$.

The relationship between individual creative performance and coreness is inversely U-shaped. Creative performance is higher for individuals who occupy an intermediate position between the core and the periphery of their social network.

The relationship between individual creative performance and team coreness is an inverted U-shape. Individual creative performance will be highest for moderate level of team coreness