



# Exploration cinématographique

Eloïse LAPLANCHE, Laure PENG, Gaudeline Maeva  
SIMO KAMWA, Belvine YEMDJO YOUNBI



# Contexte historique



- **XIXe siècle** : Naissance du cinéma
- **1910** : Films muets
- **1920 - 1930** : Avènement du son, mise en place des grands studios américains
- **1940** : Âge d'or d'Hollywood
- **1960 - 1970** : Diversification des films et mondialisation
- **1980 - 1990** : Généralisation des effets spéciaux et création de nombreux blockbusters
- **2000** : Développement du cinéma numérique
- **2010 - 2020** : Ère des plateformes de streaming

# Objectif

## Objectif :

Réaliser une exploration autour du monde du cinéma pour comprendre l'évolution du marché, les tendances passées et actuelles ou encore les clés de succès.

- Quels peuvent être les facteurs de **succès** d'un film ?
- Comment peuvent être étudiés les aspects **financiers** ?
- Quelles sont les tendances **temporelles** liées aux films ?



# Dataset



Nombre d'observations : 4803

Nombre de variables : 17

Auteur : Harsh Shinde <sup>1</sup>

- Budget
- Revenus
- Popularité
- Date de réalisation
- Genre
- Réalisateurs
- Durée du film
- Pays de production

<sup>1</sup><https://www.kaggle.com/datasets/harshshinde8/movies-csv>



# Succès du film

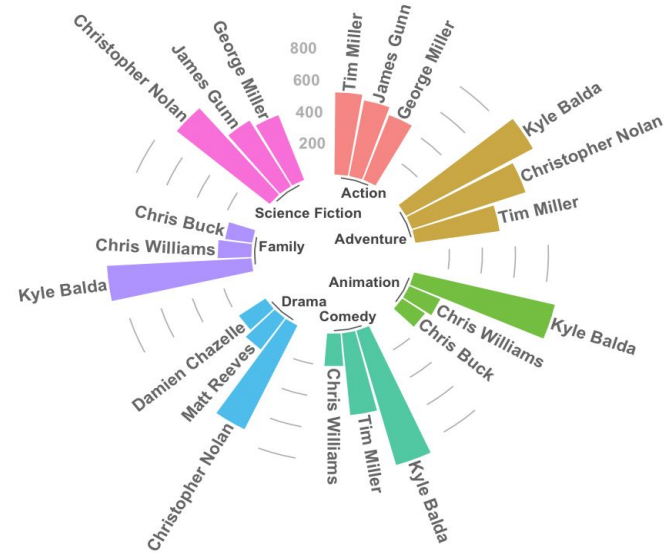


**Popularité** : indicateur du volume d'activités liées au film

Réalisateurs populaires dans plusieurs genres :

- Kyle Balda (Aventure, Animation, Comédie, Famille)
- Christopher Nolan (Science Fiction, Aventure, Drame)

Réalisateurs les plus populaires par genre de film (à grande popularité)



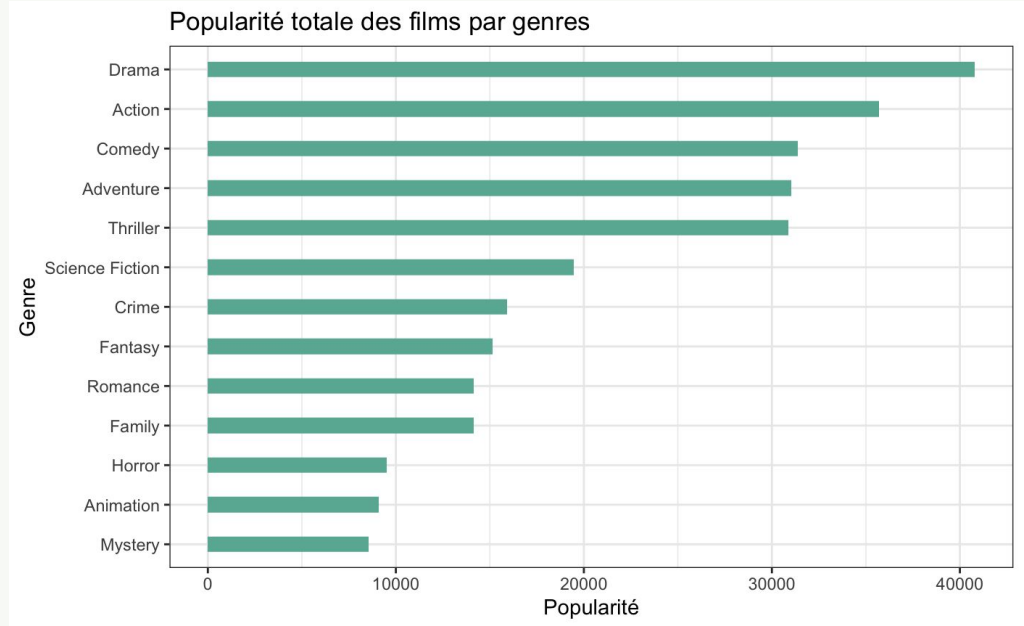
# Succès du film



**Popularité** : indicateur du volume d'activités liées au film

Genres "populaires" :

- Drame
- Action
- Comédie
- Aventure
- Thriller



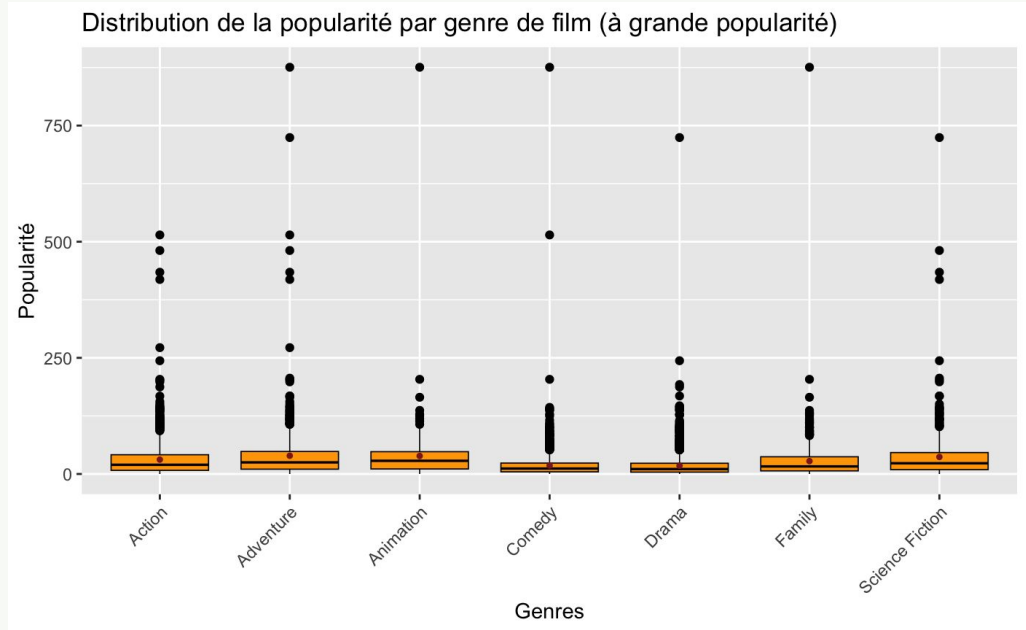
# Succès du film



**Popularité** : indicateur du volume d'activités liées au film

Popularité diverse dans certains genres :

- Films d'aventure plus populaires
- Beaucoup de films de drame produits
- Popularité des films d'animation, comédie, drame et famille portée par 1-2 films



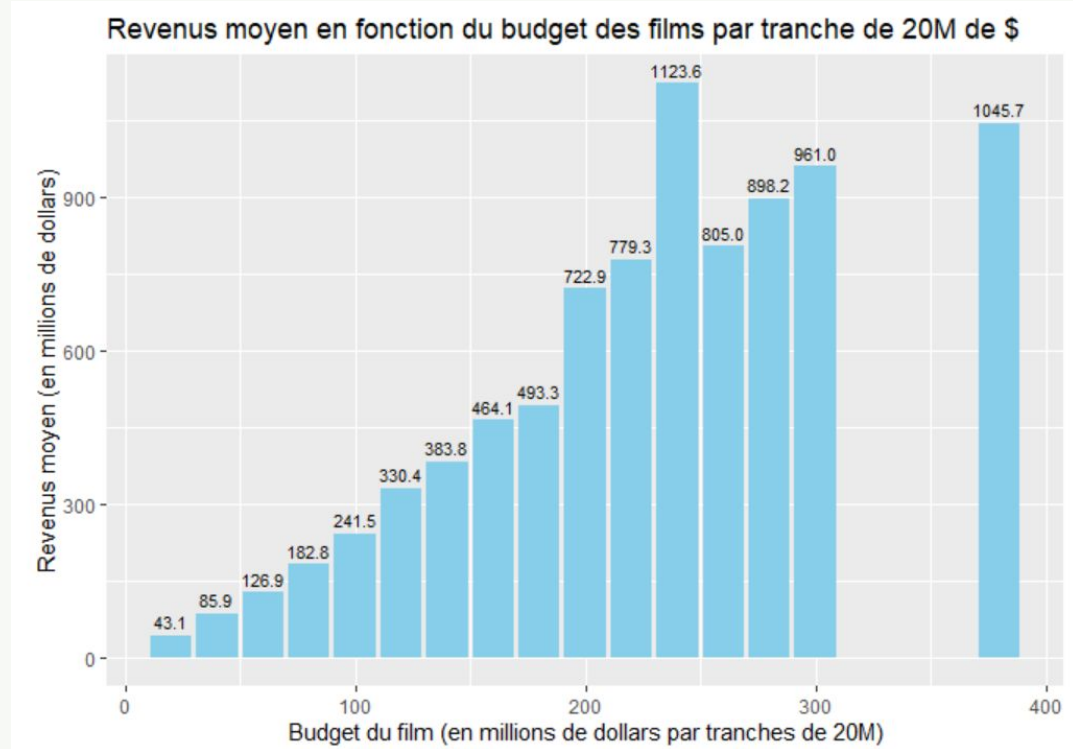


# Revenus et budget des films

Budget augmente  
→ Revenus augmentent

1123.6M → "Avatar" record de recettes 2,7 Milliards de \$

Absence de données pour les budgets élevés







# Revenus et budget des films

Budget < Bénéfices < Revenus

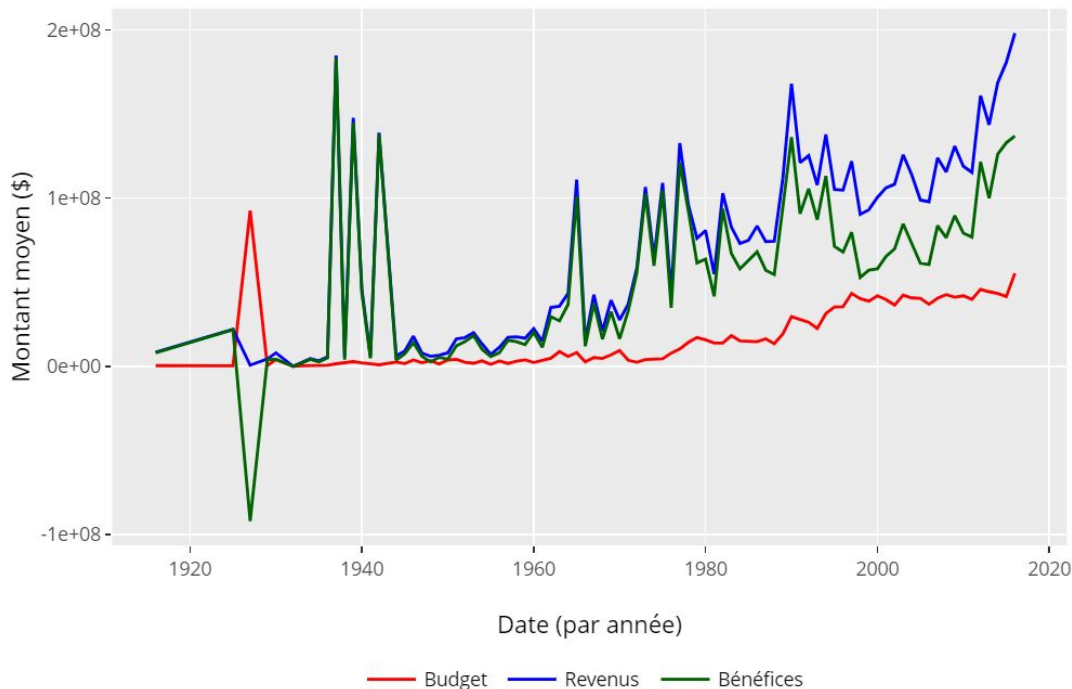
## Tendance à la croissance :

- Développement technologies
- Inflation
- Mondialisation

## Fluctuation importantes :

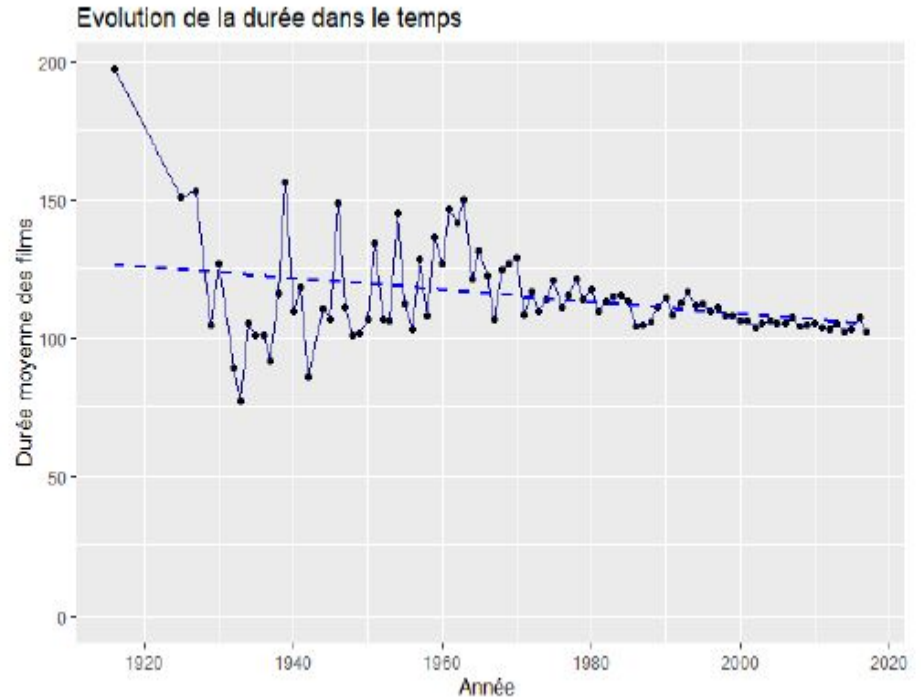
- Tendances du marché ? Situation économique ?
- "Films blockbusters"

Évolution des bénéfices, du budget et des revenus des films dans le temps :



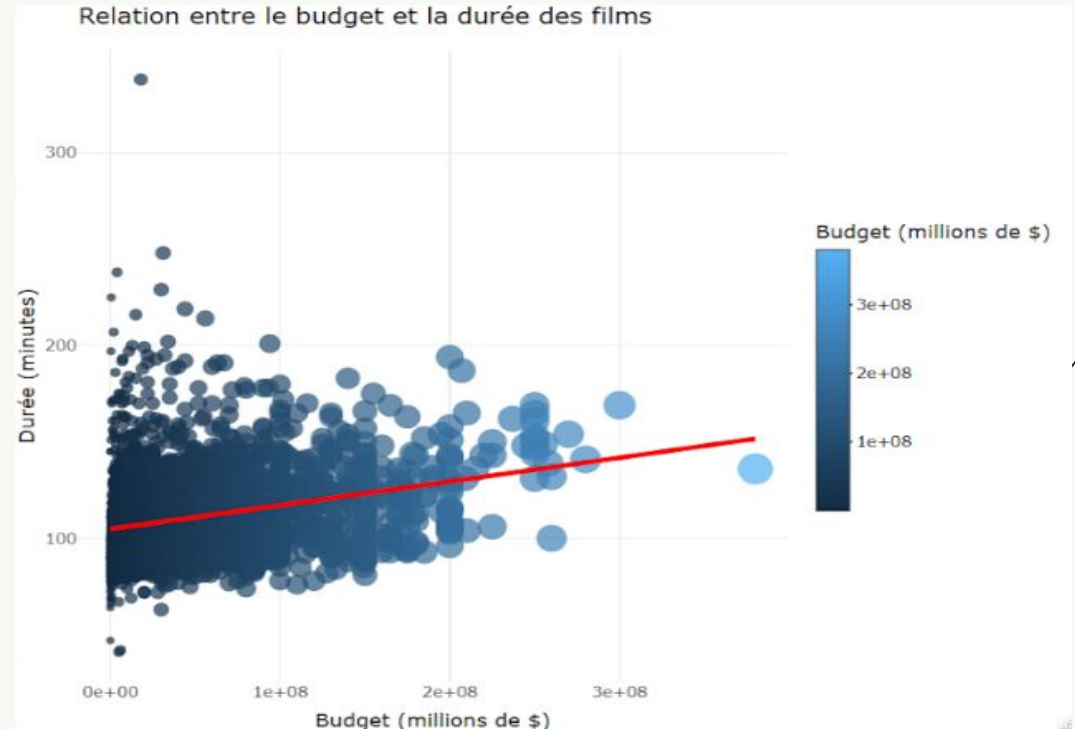
# Tendance Temporelle

- Avant 1920, la durée des films était plus élevée
- Évolution décroissante de la durée des films après 1920
- À partir de 2000, la durée du film a tendance à se stabiliser



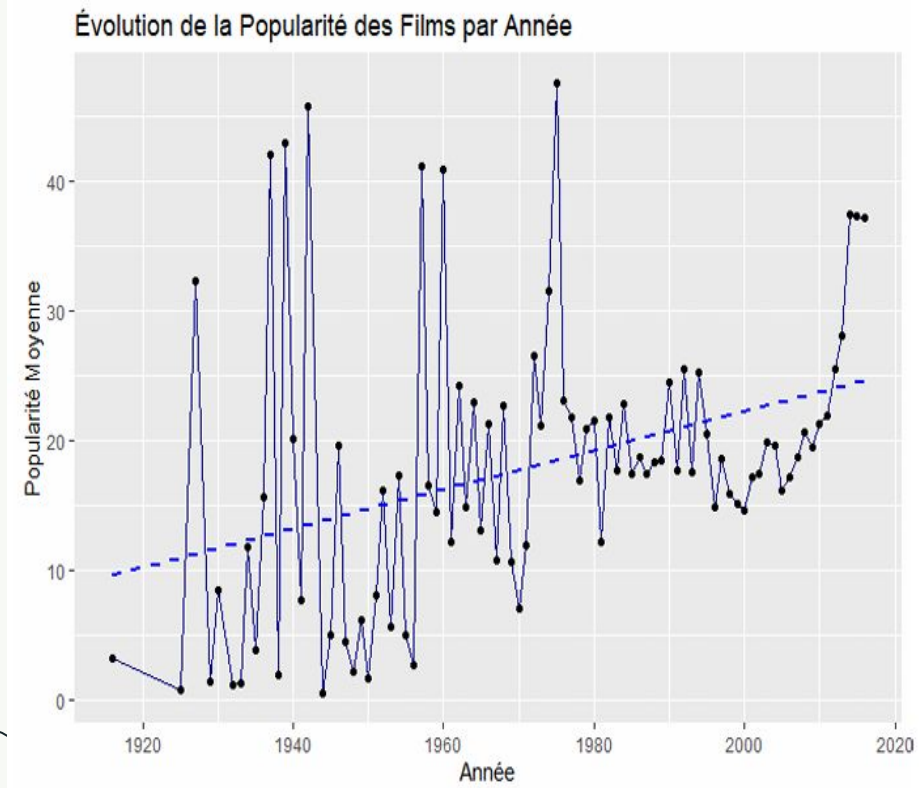
# Tendance Temporelle

- Corrélation positive entre le budget et la durée d'un film
- Certains films à petit budget ont une durée supérieure à des films à grands budgets



# Tendance Temporelle

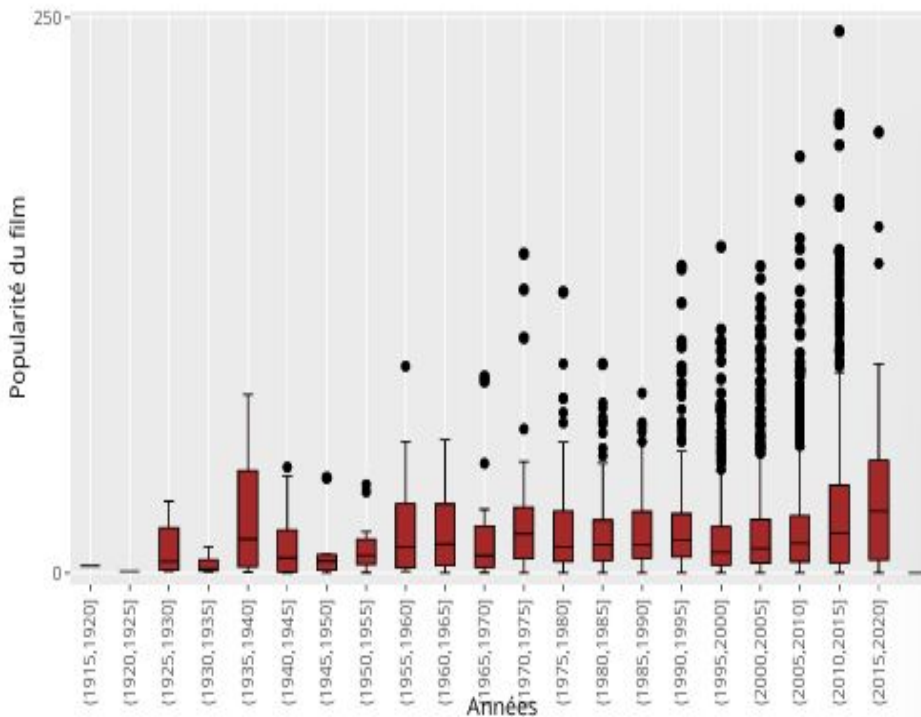
- 1925-1950 : de nouveaux films caractérisés par des stars de cinéma emblématiques
- 1950-1970 : de nouveaux genres comme les films d'horreur
- 1980-1990 : domination par les blockbusters hollywoodiens
- Jusqu'aujourd'hui, apparition de nouveaux genres (super-héros, ...)



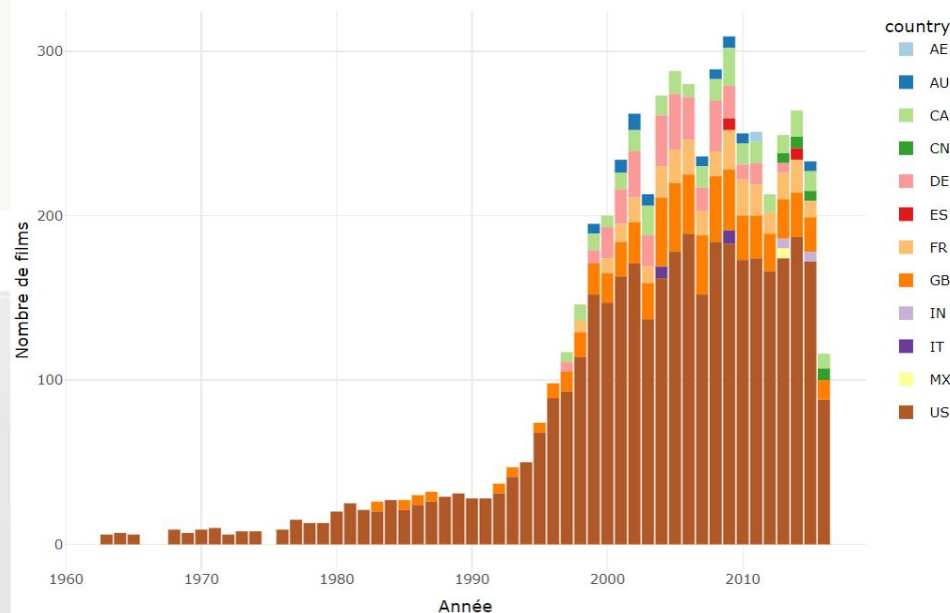
Effectivement, après les années 1970, il y a eu des nombreux films plus populaires que la moyenne.

Entre 1915-1970, une forme de suffisance.

Distribution de la popularité des films sur tous les 5 ans



Nombre de films produits par pays et par année



Nous constatons que :

→ La production de films des Etats-Unis a quadruplé à partir des années 2000.

~

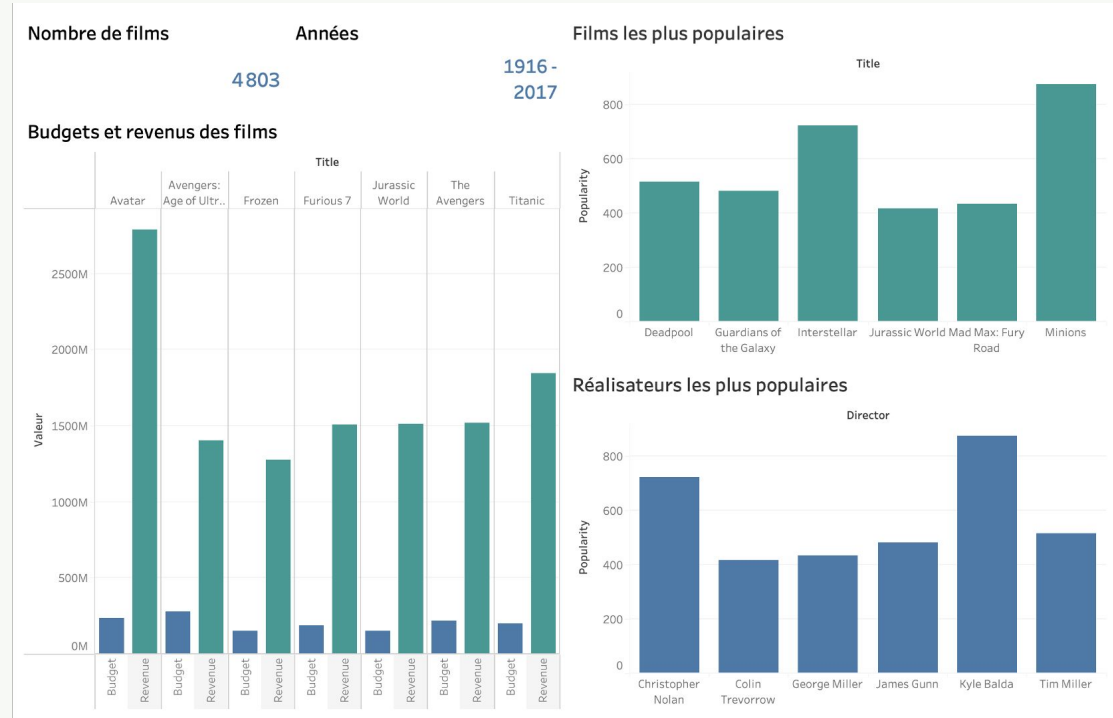
# Tableau

## Avantages

- Outil intuitif
- Création de graphiques simple

## Inconvénients


- Traitement de certains champs impossible (JSON, listes)
- Taille de tableaux de données limitée





# Conclusion




Dans le cadre de ce projet, nous avons effectué des analyses approfondies sur un jeu de données de films qui nous ont permis de comprendre :

- Les préférences des spectateurs et les changements de ceux-ci au fil du temps
  - Les tendances du marché
  - Les cycles de popularité et durée des films au fil du temps
- 



## Pistes futures

Nous allons chercher à comprendre si :

- Les années de réalisation ont impacté sur le genre de films.
  - Les maisons de production ont varié le genre de leurs films au fil du temps.
- 
- 
- 
- 