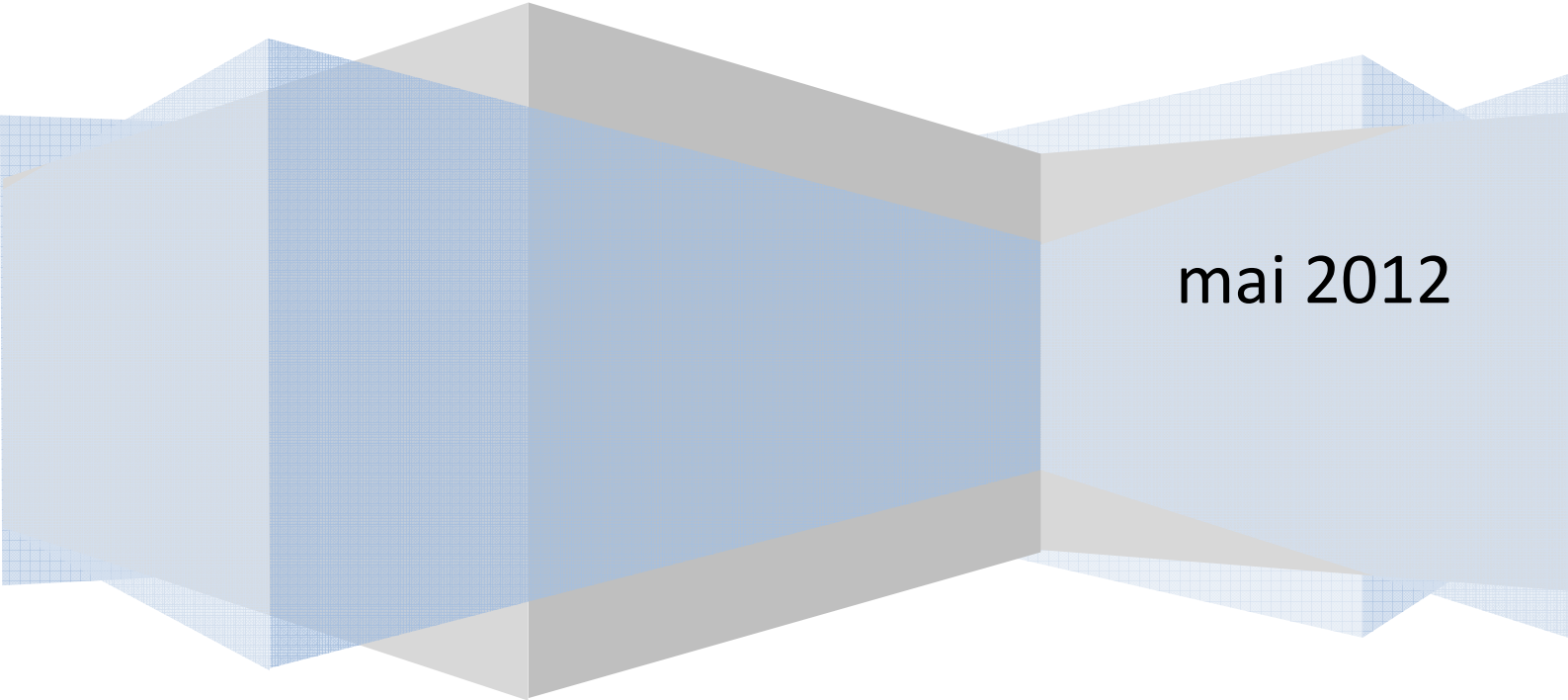


Les perspectives du cinéma : de la 3D à la 4D

Médianalyses

Scholè Marketing



mai 2012

Sommaire

I.	Synthèse.....	4
A.	L'engouement pour la 3D s'atténue	4
1.	Des performances contrastées	4
2.	La défiance du public vis-à-vis de la 3D.....	5
3.	Un revirement de la stratégie des majors ?.....	5
B.	L'essor de la 4D	5
1.	La 4D, une expérience sensorielle	5
2.	Deux acteurs dominants.....	6
3.	...sur un marché de niche.....	6
C.	Les perspectives de la 4D.....	7
1.	La 4D, réservée aux circuits de multiplexes.....	7
2.	La 4D, facteur de différenciation sur des marchés matures... ..	8
3.	...mais son adoption dépend aussi de facteurs culturels.....	9
D.	Conclusion.....	9
II.	La 3D, menacée par son succès ?.....	10
A.	L'essor de la 3D	10
1.	Des parcs d'attractions aux salles de cinéma	10
2.	L'enjeu crucial de la restitution de l'image	11
3.	La numérisation, nouvel essor de la 3D.....	13
4.	La numérisation des écrans permet l'essor de la 3D	15
B.	Un succès au box-office	17
1.	Avatar, l'acte inaugural de la 3D	17
2.	Le succès de la 3D au cinéma.....	20
C.	Mais un avenir incertain	22
1.	La stratégie des majors en péril	22
2.	Des difficultés techniques persistantes	24
3.	Une insatisfaction des spectateurs	24
4.	Vers un essoufflement de la 3D ?	25
D.	Conclusion.....	26
III.	L'essor de la 4D	27
A.	Contexte technique.....	27
1.	La 4D, une notion aux contours variables.....	27
2.	Les principaux effets produits.....	28

3.	Conclusion.....	31
B.	Les équipementiers.....	32
1.	D-Box.....	32
2.	Guitammer.....	36
3.	CL Corporation.....	39
4.	Simworx.....	40
5.	Autres acteurs, en bref.....	42
6.	Conclusion.....	44
C.	Les salles de cinéma.....	45
1.	CJ CGV.....	45
2.	Cinépolis.....	50
3.	Major Cineplex Group.....	53
4.	Conclusion.....	55
D.	Éléments de marché.....	56
1.	Un phénomène encore marginal.....	56
2.	Un effet multiplicateur sur les recettes.....	57
3.	Le retour sur investissement de la 4D.....	58
4.	Conclusion.....	59
IV.	Index.....	60
A.	Table des figures.....	60
B.	Table des tableaux.....	62

IV. Index

A. Table des figures

Figure 1 : Salle de projection 4D	5
Figure 2 : Ecrans de cinéma 3D et 4D dans le monde.....	7
Figure 3 : Coût d'une salle de cinéma rapporté au siège.....	7
Figure 4 : Evolution du marché du cinéma coréen	8
Figure 5 : Complexe Ciné de Chef, combinant salle de cinéma haut de gamme et restaurant.....	8
Figure 6 : Prévisions d'évolution du parc d'écrans 4D	9
Figure 7 : Les premiers pas de la 3D au cinéma.....	10
Figure 8 : Les lunettes et images anaglyphes.....	11
Figure 9 : Principe de la polarisation linéaire.....	12
Figure 10 : Le procédé de projection alterné et les lunettes à obturation LCD.....	13
Figure 11 : Nombre de films sortis en 3D, des années 1920 aux années 2000	13
Figure 12 : Poids du numérique dans le parc français total (%) Septembre 2011.....	16
Figure 13 : Evolution du parc d'écrans de cinéma aux États-Unis	16
Figure 14 : Le procédé Performance Capture utilisée dans Avatar pour recréer des Na'Vis, habitants de Pandora	18
Figure 15 : Recettes cumulées engrangées par Avatar aux États-Unis.....	19
Figure 16 : Part de l'exploitation 3D dans le chiffre d'affaires d'Avatar (17/01/10).....	20
Figure 17 : Films sortis en relief depuis 2009.....	20
Figure 18 : Entrées en salle en 2010 sur les principaux marchés du cinéma.....	21
Figure 19 : Evolution du prix moyen du ticket d'entrée sur le marché européen	21
Figure 20 : Fréquentation des films 2D et 3D en Europe.....	22
Figure 21 : Evolution du marché du cinéma européen.....	22
Figure 22 : Films exploits en 3D selon le mode de production (tournage/conversion 3D)	23
Figure 23 : Affiche du Choc des Titans	23
Figure 24 : Les raisons de l'insatisfaction des spectateurs vis-à-vis des projections 3D.....	25
Figure 25 : Part des recettes issues des projections 3D sur le premier week-end d'exploitation.....	25
Figure 26 : Evolution du parc d'écrans numériques et 3D en France	26
Figure 27 : Sièges de cinéma 4D	27
Figure 28 : Salle de cinéma 4D	27
Figure 29 : Capsule de projection montée sur vérins hydrauliques	29
Figure 30 : Salle de cinéma munie de sièges montés sur vérins.....	29
Figure 31 : Système de projection de jets d'air.....	30
Figure 32 : Système de projection de jets d'eau.....	30
Figure 33 : Machine fumigène	31
Figure 34 : Production de neige et bulles	31
Figure 35 : Siège de cinéma D-Box.....	32
Figure 36 : Carte des cinémas équipés de la technologie D-Box aux États-Unis et au Canada	32
Figure 37 : Répartition du parc de salles équipées D-Box	33
Figure 38 : Siège de Home Cinéma muni de la technologie D-Box.....	34
Figure 39 : Modèles de sièges de simulation de conduite D-Box	34

Figure 40 : Chiffre d'affaires de D-Box	35
Figure 41 : Système vibreur "ButtKicker" de Guitammer	36
Figure 42 : Sièges équipés de modules ButtKicker	36
Figure 44 : Répartition du parc installé de modules ButtKicker	37
Figure 43 : Sièges SIM 5000 utilisant la technologie ButtKicker	37
Figure 45 : Performances financières de Guitammer	39
Figure 46 : Siège Total 4D.....	39
Figure 47 : Chiffre d'affaires de CL Corporation.....	40
Figure 48 : Chiffre d'affaire de Simworx.....	42
Figure 49 : Films 4D du catalogue SimEx adaptés à partir de films du circuit classiques	42
Figure 50 : Sièges 5D fabriqués par Kraftwerk.....	43
Figure 51 : Catalogue de films de la société nWave	43
Figure 52 : Installations 4D Kraftwerk.....	43
Figure 53 : Salle Gold Class du multiplexe CGV Sangam.....	46
Figure 54 : Complexe Ciné de Chef, combinant salle de cinéma haut de gamme et restaurant.....	46
Figure 55 : Salle Private Cinema de CGV.....	46
Figure 56 : Salle de cinéma 4DX.....	47
Figure 57 : Parc mondial des salles 4DX.....	47
Figure 58 : Films proposés en projection 4D (liste non exhaustive)	48
Figure 59 : Chiffre d'affaires de CJ CGV.....	49
Figure 60 : Répartition du chiffre d'affaires de CJ CGV.....	49
Figure 61 : Fréquentation des salles CJ CGV	49
Figure 62 : Pertes cumulées de CJ 4DPlex (en M€).....	50
Figure 63 : Implantation du groupe Cinépolis dans le monde	51
Figure 64 : Evolution du parc d'écrans Cinépolis	51
Figure 65 : Cinépolis VIP.....	51
Figure 66 : Salle CinémaPark.....	51
Figure 67 : Salle Xtreme Cinéma	51
Figure 68 : Carte des salles Cinépolis 4DX.....	52
Figure 69 : Salle 4DX du Cinépolis Guadalajara.....	52
Figure 70 : Parts de marché des exploitants de salles au Mexique	52
Figure 71 : Volumes d'entrées dans les salles Cinépolis en 2010	52
Figure 72 : Classes de sièges proposés par Major Cineplex.....	53
Figure 73 : Salle Enigma de Major Cineplex.....	54
Figure 74 : Salle Nokia Ultra Screen	54
Figure 75 : Salle 4DX du Parangon Cineplex	54
Figure 76 : Performances financières de Major.....	55
Figure 77 : Répartition des revenus du groupe Major.....	55
Figure 78 : Films disponibles pour une projection 4D en salle	56
Figure 79 : Taux d'occupation des salles 4DX VS 2D	57
Figure 80 : Coût d'une installation 4D rapportée au siège	58
Figure 81 : Estimation du coût de construction d'un cinéma rapporté au siège.....	58

B. Table des tableaux

Tableau 1 : Effets spéciaux proposés en projection 4D	28
Tableau 2 : Parc de sièges D-Box installés aux États-Unis	33
Tableau 3 Evolution du parc installé de sièges D-Box.....	36
Tableau 4 : Salles de projection équipées de la technologie "ButtKicker 4D"	38
Tableau 5 : Effets proposés par les installations Simworx.....	40
Tableau 6 : Films proposés par Simworx	41
Tableau 7 : Historique de CJ CGV	45
Tableau 8 : Pénétration de la 4D au cinéma (en % des salles).....	56
Tableau 9 : Prix du ticket d'entrée en salle : séance 4D VS séance classique.....	57
Tableau 10 : Estimation des effets multiplicateurs de la 4D sur l'exploitation en salle	59