

À Pantin, le 2 octobre 2024

BETC ET POP (Prose On Pixels) EXPLORENT UNREAL ENGINE EN ELECTRIQUE

Pour le nouveau film Michelin à destination du marché des véhicules électriques, BETC et POP (Prose On Pixels) proposent un film quasi intégralement réalisé avec l'outil Unreal Engine. Une première en France, l'avènement d'un nouveau type de solutions de production : une stratégie innovante pour donner une vie à une idée créative qu'il aurait été impossible de produire avec la même agilité avec les techniques plus traditionnelles.

Découvrez le making of de cette campagne :

<https://www.youtube.com/watch?v=aNiZzoMnOgc>

« Parce que les voitures électriques mettent les pneus à rude épreuve, les équipementiers proposent généralement des pneus spécifiques. Ce n'est pas le cas chez Michelin. En effet les innovations qui permettent aux pneus Michelin d'être particulièrement performants sur les véhicules électriques sont les mêmes que celles pour lesquelles Michelin est déjà reconnu et renommé. En conséquence la seule chose dont un véhicule électrique a besoin c'est d'un pneu Michelin car il répond aux besoins de l'ensemble des véhicules, électriques ou non. Un pneu doit être choisi pour un usage et non pour un type de motorisation. »

C'est le propos de ce nouveau film signé BETC, produit par POP (Prose On Pixels) et réalisé quasi entièrement grâce à l'outil Unreal Engine. Le plan séquence de 45 secondes met en scène un véhicule électrique aux pneus blanc, qui se déplace dans une ville et se transforme de manière ultra-fluide en plusieurs types de véhicules évoquant tous les défis relevés par Michelin ces dernières années.

Toujours à la recherche de solutions de production innovantes, BETC et POP (Prose On Pixels) ont déployé l'outil Unreal Engine, jusqu'alors utilisé principalement pour les jeux vidéo, pour réinventer les solutions créatives de production publicitaires ; cet outil permet à des experts spécialisés de générer des environnements avec un rendu 3D immédiat, sans phase intermédiaire de « rendu gris » et sans avoir à « sculpter » la matière. L'outil dispose de modèles sous licences, on peut à sa guise importer des modèles ou piocher dans la bibliothèque pour construire sa ville, son environnement, dessiner la trajectoire de sa route et voir se dessiner le résultat en temps réel. Le

réalisateur dispose ensuite d'une totale liberté pour déplacer les véhicules, choisir ses optiques, placer sa caméra, la lumière du soleil.

Si produire avec Unreal Engine permet une relative économie de temps et de moyens, une telle production reste néanmoins un travail qui nécessite un accompagnement très spécifique et technique et mobilise de nombreux talents sur plusieurs semaines.

Au-delà du nouvel outil de production utilisé, l'aspect innovant du projet réside en son organisation, avec une configuration en full remote de Paris à New York, pour avoir un accès – sans frontières - aux meilleurs talents. Une organisation maîtrisée qui permet à la fois de garantir l'excellence créative, mais aussi de tendre vers un mode de production plus responsable, sans voyage et sans déploiement de logistique de tournage réel.

Ainsi tous les corps de métier de BETC et de POP (Prose On Pixels) ont été mobilisés : le planning stratégique pour l'angle et le message, la création pour l'idée et le suivi, tous les métiers du commerce pour gérer le projet, le juridique, les producteurs pour fluidifier les échanges et tenir les timings, la post production pour lisser tous les défauts inhérents à ce mode de production et garantir l'agilité et la livraison finale d'un film de haute qualité.

L'espace entre le « penser » et le « faire » étant considérablement réduit, BETC et POP (Prose On Pixels) ont dû travailler de manière encore plus collaborative afin d'atteindre le niveau de synergie, d'agilité et de réactivité nécessaire. D'où la nécessité d'une méthode de production bien rodée et la force d'une équipe intégrée de la création à la post-production avec au cœur les talents.

L'apport d'un réalisateur et d'une équipe de techniciens spécialisés dans la maîtrise de l'outil est en effet indispensable. Sans le réalisateur Miles Cable, son équipe, sa connaissance de la grammaire cinématographique et de la réalité physique du comportement des véhicules, il aurait été impossible d'obtenir un rendu si réaliste et si spectaculaire.

Ainsi avec ce film, pour accompagner leur client, BETC et POP (Prose On Pixels) font un pas de plus dans la direction d'un des avènements possibles de la création et de la production publicitaire, développant ainsi une offre de plus en plus innovante pour ses clients.

Kit presse complet

<https://betc.box.com/v/Michelin-electricvehicules>

Contact presse

Camille Chang – BETC – camille.chang@betc.com