

Mechanisch vuurwerk

Hoe vertel je tweehonderd jaar Peugeot-historie zonder dat het oubollig wordt? Met constructieve explosies, zo licht regisseur Michael Gracey toe.

Een koffiemolen in een immense ruimte. Plots begint de hendel te roteren. Het ouderwetse apparaat slingert zichzelf de lucht in. Vrijwel direct volgt een explosie, waarna de onderdelen willekeurig alle kanten op vliegen, zo lijkt het. Tot een onzichtbare hand alles even plotseling weer bij elkaar brengt. Dan ploft met een harde klap een fiets op de grond. Na welgeteld één seconde explodeert de boel opnieuw. De fiets maakt plaats voor een motorfiets, die op zijn beurt wordt omgetoverd in een oldtimer. Welkom bij de mechanische vuurwerkshow van de nieuwe Peugeot-commercial. Peugeot is toch vooral van de auto's, zegt u? Uiteraard. Maar ver daarvoor vond de Franse firma de pepermolen uit. En de broers Jean-Pierre en Jean-Frédéric Peugeot stonden 200 jaar geleden aan de wieg van meer huishoudelijke producten. Pas lang na hun dood ging het familiebedrijf in rijwielen. Aan bureau BETC Euro RSCG Paris de taak om het eeuwfeest op te luisteren met een historisch bewuste commercial. Het werd 'Peugeot Alchemy', geregisseerd door **Michael Gracey** (die onder meer enkele T-Mobile-spotjes maakte in de Life Is For Sharing-campagne). Was hij bekend met Peugeot's geschiedenis? Gracey: 'Ik wist dat ze de pepermolen hadden uitgevonden, ja. Maar in het Peugeot-museum in Sochaux stonden ook veel fascinerende items die ik niet kende. Zoals de VLV, een vrij onbekende elektrische auto uit 1942. Voor mij ademde het museum echt een historie uit van trial and error, van een continu creatief proces. Soortgelijke ideeën komen steeds in een andere vorm terug. Dus toen Euro RSCG met dit concept voor de Alchemy-commercial kwam, was ik meteen enthousiast.'

Raketten op wielen

Enthousiast om het verhaal te vertellen dat een pepermolen uit dezelfde ideeënkoker komt als de auto? Gracey: 'Inderdaad, soms zelfs in de meest letterlijke zin. Het ronddraaiend mechaniek van de koffiemolen is identiek aan de achteras van de fiets die daarna in beeld komt. Het is echt een soort alchemie. Je mixt alle onderdelen, en creëert daarmee iets nieuws dat

groter is dan de som der delen. Volgens die logica moest naar mijn overtuiging een prachtig visueel verhaal te vertellen zijn. Meer nog dan te laten zien wat voor producten de firma in twee eeuwen heeft gemaakt, hebben we geprobeerd die kernwaarde van Peugeot over te brengen.' Plaats van handeling was een enorme hal te Mons, in de buurt van Brussel. 'De meest over the top expositieruimte die ik ooit in mijn leven heb gezien', zegt Gracey. 'Maar zelfs daarin waren de Peugeot-raceauto's (die in tweede helft van de commercial voorkomen, PL) enorme raketten op wielen. Ik was als de dood dat ze dwars door de wanden heen zouden knallen.'

Een visueel effect waar het postproductieteam, gezien de wonderbaarlijk constructieve explosies in de commercial, zijn hand niet voor zou omdraaien. Gracey: 'Postproductie heeft echt een essentiële rol gespeeld bij deze commercial. Zodra duidelijk was dat er veel fantastische elementen in moesten komen, hebben we hen er in een vroeg stadium bij betrokken. We hebben telkens samen beraamd: wat kunnen we met echte beelden schieten, en wat pakken we op met visuele effects? Die twee wilde ik in balans houden, het moest geen computerspelletje worden. Auto's zijn fysieke, dynamische producten. Dat aspect kan je tot leven laten komen door de auto's uit te laten vallen en door de wielen te laten spinnen. Ik wilde echt een mix maken van mechanica en surrealistische effecten.'

Is die opzet geslaagd? Gracey: 'Volgens mij wel aardig, ja. Als je de commercial ziet heb je echt het idee dat je niet alleen toeschouwer bent, maar dat je er bij wijze van spreken in kunt stappen. En dat is waar het bij auto's aan het eind van de rit natuurlijk om gaat.'

Creative director Rémi Babinet, Anne-Cecile Tauleigne

Regie Michael Gracey

Productiemaatschappij Partizan Midi Minuit

Producer Solene Frank

Postproductie Mikros Image

Muziek Yusek – Tonight

