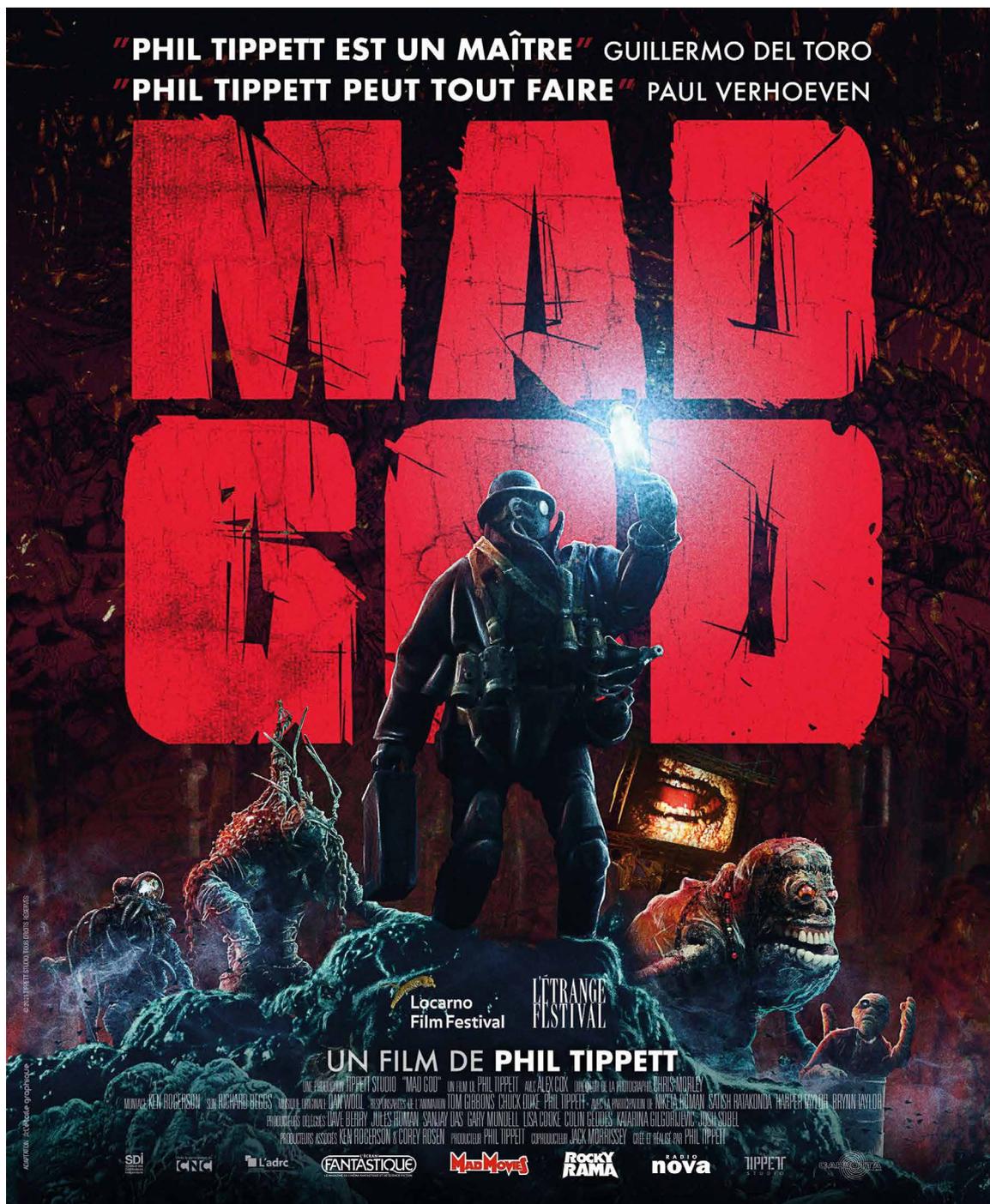


UN FILM DE PHIL TIPPETT

UN VOYAGE DANS L'IMAGINAIRE D'UN CRÉATEUR DE GÉNIE :
UNE EXPÉRIENCE DE CINÉMA INCOMPARABLE !



AU CINÉMA LE 26 AVRIL 2023

Distribution
CARLOTTA FILMS
74, rue de Charenton
75012 Paris
Tél. : 01 42 24 10 86

Programmation
Ines DELVAUX
Tél. : 06 03 11 49 26
ines@carlottafilms.com

Relations presse
Lucie MOTTIER
Tél. : 01 42 24 87 89
lucie@carlottafilms.com

Relations presse Internet
Pauline BOISSEAU
Tél. : 01 42 24 98 12
pauline@carlottafilms.com



MAD GOD

UN FILM DE PHIL TIPPETT

« Phil Tippett est un maître.
Il est l'homme aux mille créatures. »

GUILLERMO DEL TORO

Un Assassin surgit des abysses dans une cloche à plongée et s'enfonce au cœur d'un univers infernal peuplé de créatures mutantes et de scientifiques fous. Bientôt capturé, il devient la victime du monde qu'il est chargé de détruire...

Mad God est le deuxième long-métrage de Phil Tippett, grand maître des effets spéciaux et spécialiste de la stop-motion, à qui l'on doit les créatures les plus mémorables du cinéma hollywoodien des quarante dernières années (de Jabba le Hutt de *Star Wars* aux insectes géants de *Starship Troopers*). Commencé à la fin des années 1980 pour être achevé trois décennies plus tard, *Mad God* est une expérience de cinéma époustouflante qui repousse les limites de l'imagination et s'affranchit de toute notion de récit.

Influencé aussi bien par la peinture de Jérôme Bosch que par le cinéma de Stanley Kubrick, en passant par les films d'animation du Tchèque Karel Zeman, ce *magnum opus* dresse le portrait en creux de Phil Tippett, sa personnalité, son univers et son style inimitable.

En cela, *Mad God* est un formidable hommage à l'animation image par image dite « stop-motion », chaque décor et créature étant fabriqué à la main et minutieusement animé à l'aide de techniques traditionnelles, aujourd'hui supplantées par le numérique.

Chef-œuvre d'une liberté totale, *Mad God* est un voyage post-apocalyptique à la dimension du grand écran !

Sélections en festivals :

Festival de Locarno 2021

Festival Fantasia 2021

L'Étrange Festival 2021

Festival européen du film fantastique de Strasbourg 2021

Sitges International Fantastic Film Festival of Catalonia 2021

PIFFF - Paris International Fantastic Film Festival 2021

Hallucinations collectives - Lyon 2022...



PHIL TIPPETT

Fondateur de Tippett Studio, Phil Tippett est un pionnier dans le domaine de l'animation et des effets visuels. Ses créations ont inspiré des générations de cinéphiles et de réalisateurs. Sa carrière s'étend sur près de 50 ans et comprend deux Oscars®, un BAFTA, deux Emmy Awards, ainsi que les prestigieux prix Winsor McCay et Georges Méliès.

En 1975, George Lucas fait appel à ses services pour concevoir un jeu d'échecs miniature en stop-motion pour *La Guerre des étoiles*. En 1978, Phil Tippett devient responsable de l'animation chez Industrial Light and Magic, la société d'effets spéciaux fondée par George Lucas, et crée des personnages culte comme les Tauntauns et les AT-AT pour *L'Empire contre-attaque* (réalisé par Irvin Kershner).

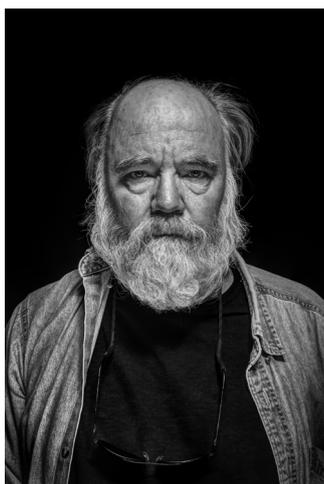
La carrière de Phil Tippett couvre presque toutes les étapes majeures de l'histoire des effets visuels modernes : des créatures légendaires de la saga *Star Wars* au mariage révolutionnaire de la technologie numérique et de la stop-motion sur des films comme *RoboCop* (une invention qu'il baptisa « go-motion »), en passant par les dinosaures de *Jurassic Park* (qui lui valurent un Oscar®). Parmi ses nombreuses réalisations, Phil Tippett travailla entre autres sur *Indiana Jones et le Temple Maudit* (Steven Spielberg, 1984), *Willow* (Ron Howard, 1988) et *Hantise* (Jan de Bont, 1999).

Phil Tippett ne cesse d'innover et de se réinventer. Il a récemment conçu et créé une attraction

multidimensionnelle pour un parc à thème chinois inspiré du film *Le Roi singe* (Soi Cheang, 2014) et a travaillé sur la série à succès produite par Disney, *The Mandalorian*.

« Phil Tippett peut tout faire. »
PAUL VERHOEVEN

« Phil Tippett insuffle la Vie à de bonnes choses. »
STEVEN SPIELBERG



un film de Phil TIPPETT
avec Alex COX
directeur de la photographie Chris MORLEY
montage Ken ROGERSON
son Richard BEGGS
musique originale Dan WOOL
responsables de l'animation Tom GIBBONS, Chuck DUKE, Phil TIPPETT
avec la participation de Niketa ROMAN, Satish RATAKONDA, Harper TAYLOR, Brynn TAYLOR
producteur Phil TIPPETT
coproducteur Jack MORRISSEY
créé et réalisé par Phil TIPPETT

UN PROJET AU LONG COURS

C'est après avoir travaillé sur *RoboCop 2* (Irvin Kershner, 1990) que Phil Tippett a l'idée de *Mad God*. Après avoir esquissé et créé quelques créatures et décors, il tourne les premières scènes du film avec son équipe de Tippett Studio, dont le plan de la Bête attachée à une table ainsi qu'un travelling sur les Shitmen marchant dans une ville souterraine.

En 1994, alors qu'il est engagé pour superviser les dinosaures de *Jurassic Park*, Phil Tippett interrompt son travail sur le projet. Le film de Steven Spielberg s'est avéré être un moment décisif dans l'évolution des effets visuels. Avec le passage des effets visuels mécaniques (fabriqués à la main) aux images de synthèse, Phil Tippett a pensé que ce qu'il faisait avec *Mad God* était soudain devenu obsolète.

Une vingtaine d'années plus tard, dans ses studios à Berkeley, plusieurs de ses collaborateurs tombent sur les marionnettes et décors originaux des premiers tournages. Grâce à cette incroyable découverte, une nouvelle génération d'artistes, formée principalement sur ordinateur, a pu apprendre de Phil et l'aider à faire revivre son film, abandonné depuis longtemps. Entouré d'une équipe de bénévoles, Phil a ainsi formé cette nouvelle génération d'artistes et d'artisans qui ont à leur tour donné une seconde vie à l'œuvre de leur mentor. Le projet sera achevé en 2020, Phil Tippett finalisant seul *Mad God* en pleine pandémie mondiale.

MAD GOD PAR PHIL TIPPETT

« Impossible de décrire *Mad God*. Pour moi, c'est comme créer un récit que le public va lui-même compléter. Tous les objets sont très identifiables du point de vue de notre expérience quotidienne, mais ils sont assemblés de manière plutôt brisée et reconfigurée. Je ne dirais pas que c'est surréaliste – disons qu'on aurait recours à un cadre de référence de l'ordre de l'inconscient pour construire des choses. La forme finale de *Mad God*, c'est le souvenir qu'on en a après visionnage ; c'est comme se réveiller et explorer le souvenir d'un rêve qu'on vient de faire. C'est ça, l'expérience. Pas le film lui-même – le film est seulement un moyen d'y parvenir.

Beaucoup d'idées sont volées aux rêves. L'imagerie de *Mad God* n'est pas futuriste, plutôt de l'ordre de l'icône. Toutes ces images relèvent de notre inconscient collectif, la question est donc : comment chaque personne choisit de les associer dans son esprit. Aucune des images ne provient d'un rêve en particulier, mais l'ensemble est influencé par ce genre d'expérience humaine.

Mad God fonctionne dans le cadre d'une structure très limitée, mais pour moi, il est important que le projet ne soit pas régi par l'intention. Je laisse l'œuvre me dire ce qu'elle veut être – je suis comme un abbé dans l'église de *Mad God* et je fais ce que la divinité me dit. »

Propos extraits et traduits du dossier de presse américain



LA GENÈSE DE MAD GOD

« Le processus a été très long. *Mad God* est né de ma découverte de Jérôme Bosch, de Pieter Bruegel l'Ancien et de son fils lorsque j'avais environ dix ans. Cela a infusé depuis. Je voulais faire un film inspiré par eux. À mesure que mon éducation se développait, j'ai pris conscience qu'il ne s'agissait pas simplement d'images fantaisistes, mais de produits de leur époque. L'horreur, pour Bosch, c'était l'enfer et la damnation. Pour Bruegel, il s'agissait d'une réalité imaginaire exacerbée qui était une chronique de l'époque brutale dans laquelle il vivait.

À la fin des années 1980, ces idées ont pris la forme du projet *Mad God*. J'avais envie de faire de *Mad God* une zone peuplée de fantômes et d'habitants de notre culture longtemps après sa disparition. Il s'agirait d'un agrégat d'angoisses, de peurs, d'espoirs, de rêves et de compulsions utilisés pour créer une gestalt. J'ai conçu *Mad God* comme un mythe infantile transgressif. J'avais lu beaucoup de choses sur les mythes primordiaux de la création et de la destruction dans diverses cultures anciennes. *Mad God* ne devait pas être surréaliste, avec les juxtapositions brutales associées à ce mouvement. Il s'agirait plutôt d'un récit contigu. [...] »



UN FILM À MESSAGE ?

« Je ne veux rien dire. Je me souviens de ce livre génial où des artistes célèbres conversaient sur l'art et les déclarations. L'une des plus grandes déclarations était qu'il n'y avait jamais eu de bon artiste qui était sincère. Il y a beaucoup de mauvais artistes qui sont sincères. Beaucoup de grands artistes étaient des escrocs, des criminels et des menteurs ! Je n'essaie pas de dire quoi que ce soit. *Mad God* est le reflet de beaucoup de choses qui m'ont influencé. Mais c'est tout à fait secondaire.

Il y a une réflexion sur l'absurdité du monde dans lequel nous vivons et sa folie. Il a pris forme comme les dadaïstes – ou plutôt comme les soldats dans les tranchées pendant la Première Guerre mondiale, témoins des changements technologiques les plus horribles. C'était cet énorme schisme entre l'ancien et le moderne, dans les circonstances les plus horribles que l'on puisse imaginer.

Mais ces gars dans les tranchées ont écrit ces lettres avec beaucoup d'humour. C'était leur façon de transformer une expérience difficile à exprimer et de la retranscrire avec humour. C'est ça, la magie de l'esprit humain – avoir la capacité de faire ça. C'est à cela que je voulais que *Mad God* ressemble en partie. »

Propos extraits et traduits du livre *Mad Dreams and Monsters. The Art of Phil Tippett and Tippett Studio* écrit par Alexandre Poncet et Gilles Penso (Cameron + Company, 2022)

DANS LES COULISSES DE *MAD GOD*



Maquettes de l'Assassin et de la cloche à plongée
(avec Phil Tippett en arrière-plan)



Phil Tippett et une créature
du Hall des Titans



Le monstre She-it
du Hall des Titans



Le maître Phil Tippett à l'œuvre



Spécimen de Shitmen



Une partie de l'équipe de *Mad God*



Épisode de la vivisection



Mise en place du Charnal Hospital



Phil Tippett et Big Mouth