

LE
SOMMET
DES
DIEUX

JULIANNE FILMS, FOLIVARI ET MÉLUSINE PRODUCTIONS
PRÉSENTENT

UN FILM DE PATRICK IMBERT
D'APRÈS LE MANGA DE JIRŌ TANIGUCHI ET BAKU YUMEMAKURA



FESTIVAL DE CANNES
SÉLECTION OFFICIELLE 2021



D'APRÈS LE MANGA "LE SOMMET DES DIEUX" DE JIRŌ TANIGUCHI ET BAKU YUMEMAKURA. PUBLIÉ AUX ÉDITIONS KANA. RÉALISÉ PAR PATRICK IMBERT. SCÉNARIO, ADAPTATION, DIALOGUES MAGALI POUZOL ET PATRICK IMBERT. AVEC LA COLLABORATION DE JEAN-CHARLES OSTORERO. MUSIQUE ORIGINALE DE AMINE BOUHAFI. SOMMETTES ET LE SOMMET DES DIEUX AVEC LE SOUTIEN DE LA SACEM. FINANCÉ PAR JULIANNE FILMS, FOLIVARI ET MÉLUSINE PRODUCTIONS. EN COPRODUCTION AVEC FRANCE 3 CINÉMA ET AUVERGNE-RHÔNE-ALPES CINÉMA. PRODUIT PAR JEAN-CHARLES OSTORERO, DIDIER ET DAMIEN BRUNNER ET STEPHAN ROELANTS. PRODUCTEURS ASSOCIÉS THIBAUT RUBY. AVEC LE SOUTIEN DU CENTRE NATIONAL DU CINÉMA ET DE L'IMAGE ANIMÉE. AVEC LA PARTICIPATION DU FILM FUND LUXEMBOURG. AVEC LA PARTICIPATION DE CANAL+ CINÉ+ ET FRANCE TÉLÉVISIONS. EN ASSOCIATION AVEC WILD BUNCH. AVEC LE SOUTIEN DE LA RÉGION ÎLE DE FRANCE. EN PARTENARIAT AVEC LE CNC. AVEC LA PARTICIPATION DE LA RÉGION AUVERGNE-RHÔNE-ALPES ET DU CNC. AVEC LE SOUTIEN DE LA FONDATION GAN POUR LE CINÉMA. EN ASSOCIATION AVEC PALATINE ÉTOILE 17. CINÉMA 14. INDEFILMS 8. AVEC LE SOUTIEN DE LA PRODRÉP ET L'ANGOA.

Julianne folivari



Scénario



Film Fund



Canal+

Ciné+

France TV



La Région



La Région



Cinéma



Indefilms



Wild Bunch



Inter



Fiche technique

LE SOMMET DES DIEUX

France, Luxembourg | 2021 | 1h34

Réalisation
Patrick Imbert
Scénario
Magali Pouzol,
Patrick Imbert,
Jean-Charles Ostorero,
d'après le roman de
Baku Yumemakura et le
manga de Jirō Taniguchi
Musique
Amine Bouhafa

Montage
Camillelvis Théry,
Benjamin Massoubre
Format
1.85, couleur
Interprétation
Damien Boisseau
Fukamachi
Éric Herson-Macarel
Habu Jōji

Synopsis

Alors qu'il est au Népal pour faire un reportage en haute montagne, le journaliste sportif japonais Fukamachi s'étonne d'apercevoir dans une ruelle de Katmandou l'alpiniste de renom Habu Jōji. Celui-ci semble avoir en sa possession l'appareil photo emporté par George Mallory et Andrew Irvine lors de leur expédition au sommet de l'Everest en juin 1924. Les deux hommes ayant disparu, personne ne sait s'ils sont parvenus à révolutionner l'histoire de l'alpinisme en accomplissant pour la première fois cet exploit. Seule une photographie ressurgie du passé pourrait en attester. Fukamachi mène une double enquête : sur cette mystérieuse ascension et sur le tout aussi mystérieux Habu, dont on a perdu la trace depuis des années.

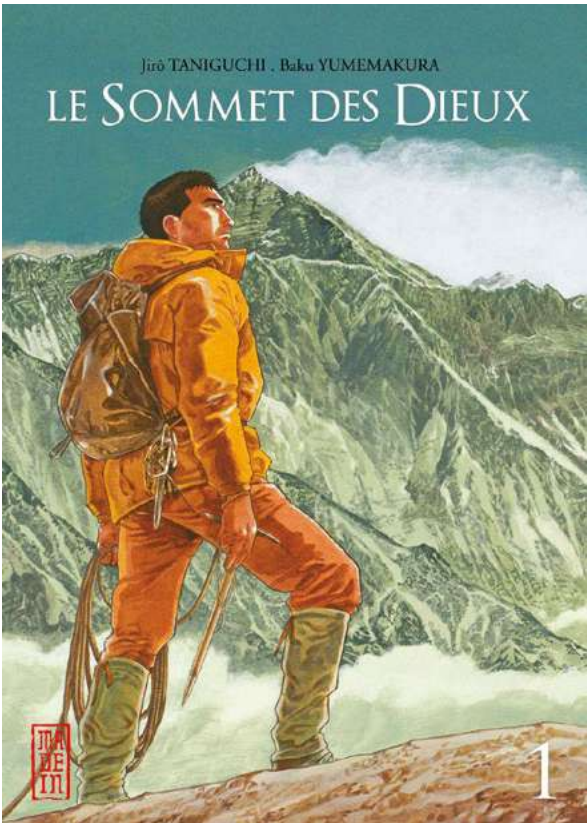
« En tant que passionné de montagne, je voulais qu'on réalise un grand film d'aventure, mais surtout le premier film de montagne en animation »

Jean-Charles Ostorero, coscénariste



Un travail d'adaptation

Le Sommet des dieux est adapté d'un manga en cinq tomes de Jirō Taniguchi, lui-même adapté d'un roman de Baku Yumemakura qui n'a jamais été traduit en français. Pour son film d'animation, Patrick Imbert et ses coscénaristes se sont



Le Sommet des dieux de Jirō Taniguchi, tome 1, 2000 © Éditions Kana

Une affiche au sommet

Comparer l'affiche française du film et la couverture du tome 1 du manga de Jirō Taniguchi (ci-dessus) permet de mesurer le travail d'adaptation cinématographique et le rôle donné à la montagne.

①

Les dessins de Patrick Imbert et de Jirō Taniguchi sont de styles différents. Comment les décririez-vous ? Que mettent en évidence les traits, les choix de couleurs ?

②

Ces deux images mettent en scène des hommes dans la montagne. Les postures représentées, les angles de vues choisis (la plongée pour l'affiche, la contre-plongée pour la couverture) traduisent-ils un même rapport au paysage ?

③

Qu'est-ce qui, dans chacune de ces images, vous paraît le plus réaliste ? Laquelle vous semble le mieux représenter une figure de héros ?

uniquement référés à la bande dessinée du célèbre mangaka japonais, connu pour avoir signé des œuvres intimistes sur sa vie, sa famille, tel Quartier lointain (1998). Le réalisateur et animateur français avait déjà transposé au cinéma des bandes dessinées pour Le Grand Méchant Renard et autres contes... (2017), celles de Benjamin Renner, avec lequel il a coréalisé cette comédie pour enfants, très différente de son adaptation du manga de Taniguchi.

Bien que l'histoire du Sommet des dieux soit une fiction, elle s'inspire de nombreux faits et personnes réels : la disparition de Mallory et Irvine a bien eu lieu et le personnage de Habu a pour référence l'alpiniste japonais Masaru Morita qui, à ses débuts, prit d'énormes risques pour se faire un nom.



● Enquête et conquête

L'enquête du journaliste Fukamachi est guidée par les photographies. Il y a d'abord l'image manquante d'Irvine et Mallory, qui permettrait d'élucider le mystère de leur dernière expédition. Il y a aussi les anciennes photographies publiées dans la presse, qui aident le reporter à remonter le fil du temps et nous plongent dans l'histoire de Habu. Au fur et à mesure de ses recherches et des retours en arrière (ou flash-backs), le passé s'anime. Ces voyages dans le temps, qui ponctuent le film, ont toutefois un statut un peu flou : ils s'apparentent à une reconstitution imaginaire des grands moments de

la vie de l'alpiniste par l'enquêteur, qui semble se souvenir d'une réalité qu'il n'a pourtant pas vécue. Ce trouble contribue à créer un lien d'identification entre Fukamachi et Habu. L'un et l'autre courent après une réalité difficilement accessible, des sensations fortes et une conquête de l'espace qu'un appareil photographique ne saurait restituer.

● Hautes solitudes

Le caractère solitaire de Habu s'explique aussi bien par son ambition et sa fierté que par son souci de ne pas être responsable de la vie – et par conséquent de la possible mort – d'un être humain. La montagne, source d'éternels défis pour Habu, interroge non seulement son rapport aux autres, mais plus largement aussi son rapport au monde. En effet, tendre vers des sommets périlleux et vertigineux revient à vivre une expérience extrême qui met à l'épreuve sa propre existence. La mise en scène montre de plusieurs manières la difficulté physique et mentale de ce défi. Cela passe notamment par le son du vent, qui nous fait éprouver la dureté des conditions météorologiques. Cela passe également par l'alternance des gros plans, qui traduisent les sensations physiques des personnages, et des plans larges, qui montrent leur fragilité dans le paysage. À certains moments, ce sont les hallucinations des alpinistes qui nous permettent de comprendre leur état.

Le premier retour dans le passé de Habu montre l'alpiniste enfant. Celui-ci court au milieu des blés en direction d'une montagne, qu'il gravit jusqu'à son sommet.

①

Comment les images rendent-elles compte de la progression dans l'espace et dans le temps du garçon [1, 2, 3, 4] ?

②

Quelles émotions la montagne semble-t-elle susciter chez Habu au fil de sa trajectoire [1, 3, 4] ? Quels états le paysage inspire-t-il au personnage et au spectateur [2, 4] ?

③

Que nous raconte cette séquence sans dialogues sur Habu, sur son rapport à la montagne et sur ce qui l'anime [1, 2, 3, 4] ?

1



2



3



4



● Analyse de séquence

Malgré ses réticences, Habu cède à la demande d'un jeune alpiniste inexpérimenté, Buntaro, de le prendre comme partenaire pour son ascension des « murs du vent ».

① Quel élément relie les deux alpinistes dans l'espace et sert de raccord entre les plans [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8] ? Quel rôle cet élément joue-t-il dans le suspense de la séquence ?

② De quelles manières les différents cadrages adoptés (allant du plan large au gros plan) rendent-ils compte de la fragilité des corps et de leur possible disparition [1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8] ?

③ Comment est restitué le point de vue de Buntaro [8] ? Comment la mise en scène nous fait-elle éprouver dans un même temps l'horreur de la situation et la beauté du paysage [7] ?

1



5



2



6



3



7



4



8



VIDÉOS
EN
LIGNE

Retrouvez des entretiens avec des cinéastes et des professionnels du cinéma, des vidéos d'analyse de films sur : youtube.com/@LeCNC