



Fiche technique	1
Genèse Une rencontre couronnée de succès	2
Origines Un mystère non élucidé depuis un siècle	3
Adaptation Éloge de la concision	4
Découpage narratif	6
Récit Une quête sans fin	7
Mise en scène Mystères, poursuite et face-à-face	10
Séquence La chute de Buntaro	14
Genre Les films de montagne	16
Personnages Communion au sommet	17
Technique Une subtile alliance 2D et 3D	18
Document Une planche de Taniguchi	20

● Rédacteur du dossier

Bernard Génin est membre du conseil de rédaction du mensuel *Positif* depuis 2015. Il enseigne l'histoire du cinéma d'animation à l'ESRA. Il a collaboré, comme critique et reporter, à *Télérama* de 1980 à 1997, puis comme chef de rubrique à *Ciné-Télé* de 1997 à 2004. Il est l'auteur des livres *Le Cinéma d'animation* (Cahiers du cinéma, 2004), *Émile Cohl, l'inventeur du dessin animé* (Omniscience, 2008) et *Cent films d'animation qu'il faut avoir vus* (Larousse, 2023). Il a rédigé plusieurs dossiers pédagogiques pour le dispositif *Collège au cinéma*.

● Rédacteurs en chef

Camille Pollas et Maxime Werner sont respectivement responsable et coordinateur éditorial des éditions Capricci, spécialisées dans les livres de cinéma (entretiens, essais critiques, journalisme et documents) et les DVD.

Fiche technique

● Générique

LE SOMMET DES DIEUX

France, Luxembourg | 2021 | 1h 34

Réalisation

Patrick Imbert

Scénario, adaptation et dialogues

Magali Pouzol et Patrick Imbert, avec la collaboration de Jean-Charles Ostorero, d'après le roman de Baku Yumemakura et le manga de Jirō Taniguchi

Chef décorateur

Bertrand Piocelle

Direction artistique

David Coquard-Dassault et Mikael Robert

Modèles des personnages

Christian Desmares et Nils Robin

Montage

Camillelvis Théry, Benjamin Massoubre

Musique originale

Amine Bouhafa

Création sonore

Piste rouge – Bruno Seznec

Sound designer

Axel Steichen

Mixeur

Sébastien Ariaux

Casting et direction des voix

Céline Ronté

Production

Jean-Charles Ostorero, Didier Brunner, Damien Brunner, Stephan Roelants

Producteurs délégués

Julianne Films, Folivari, Mélusine Productions

Production musicale

22D Music – Emmanuel Delétang

Coproduction

France 3 Cinéma et Auvergne-Rhône-Alpes Cinéma

Distribution

Wild Bunch

Format

1.85:1, couleur

Sortie

22 septembre 2021

Interprétation

Lazare Herson-Macarel

Habu jeune

Éric Herson-Macarel

Habu adulte

Damien Boisseau

Fukamachi

Élisabeth Ventura

Ryoko

Kylian Rehlinger

Kishi

François Dunoyer

Ang Tsering

Philippe Vincent

Le rédacteur en chef

Luc Bernard

Ito

Gauthier Battoue

Inoué jeune

Jérôme Keen

Inoué adulte

Marc Arnaud

Hase

© Le Sommet des dieux – 2021 / Julianne Films / Folivari / Mélusine Productions / France 3 Cinéma / AURA Cinéma

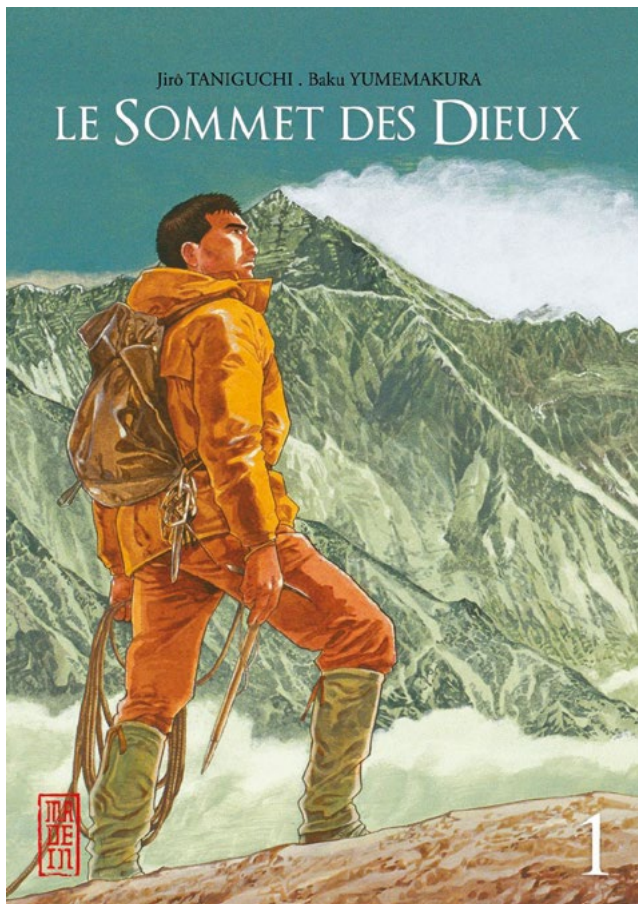


● Synopsis

Juin 1993, à Katmandou. Fukamachi Makoto, un photographe japonais de 40 ans, est abordé dans un bar par un inconnu qui tente de lui vendre un mystérieux appareil photo. L'inconnu est agressé par une ancienne gloire japonaise de l'alpinisme, Habu Jōji, à qui il avait volé l'appareil. De retour au Japon, Fukamachi comprend l'importance de cet appareil ayant appartenu à George Mallory, alpiniste disparu sur l'Everest en 1924. En développant la pellicule qui s'y trouve, on aurait enfin la réponse à une question qui hante le monde de l'alpinisme : Mallory aurait-il été le premier à atteindre le « toit du monde », plusieurs années avant Edmund Hillary ? Fukamachi tente alors de retrouver Habu, mais l'homme est injoignable.

Une suite de flash-backs retrace des épisodes marquants de sa vie d'alpiniste, ponctuée de victoires, d'échecs et d'un drame cruel, la mort d'un jeune débutant qui se sacrifia pour lui sauver la vie.

Après des années d'enquête, Fukamachi retrouve enfin Habu au Népal. D'abord réticent, ce dernier finit par accepter la présence du photographe, afin qu'il témoigne de son dernier défi : l'escalade de la face sud-ouest de l'Everest en hiver, seul et sans oxygène. Durant l'escalade, Habu se montre plus humain que prévu. Il porte secours à Fukamachi en danger de mort, mais meurt d'épuisement en redescendant du sommet. Fukamachi récupère l'appareil photo. Et fait une découverte sur lui-même, bien plus importante que la réponse au mystère Mallory : « Le sommet n'est qu'une étape. Une fois là-haut, y a plus qu'à continuer... »



Le Sommet des dieux, Tome 1 © Kana

Genèse

Une rencontre couronnée de succès

VIDÉO
EN
LIGNE

Adapté d'un manga en cinq volumes, *Le Sommet des dieux* est le fruit de l'accord parfait entre trois producteurs et un réalisateur inspiré qui, pourtant, « n'y connaissait rien en montagne ».

Entre mars 2004 et mai 2005 paraît en France, aux éditions Kana, un manga en cinq volumes signé du mangaka Jirō Taniguchi, *Le Sommet des dieux*¹, adapté d'un roman de Baku Yumemakura [Origines]. Taniguchi est bien connu des amateurs depuis la sortie chez Casterman en 2002 de *Quartier lointain*, grand succès public où un homme était projeté dans son passé suite à un voyage dans la ville de son enfance. Le manga avait reçu le prix du meilleur scénario au Festival international de la bande dessinée d'Angoulême en 2003. Deux ans plus tard, toujours à Angoulême, *Le Sommet des dieux* reçoit cette fois le prix du meilleur album. Taniguchi y relate une aventure humaine exceptionnelle entre un alpiniste et un photographe. Ses images de montagnes extraordinaires, la précision avec laquelle sont retracées les escalades du héros en font un succès instantané. Plus de 380 000 exemplaires sont vendus en France.

C'est par hasard qu'un producteur de cinéma passionné de montagne, Jean-Charles Ostorero, découvre l'œuvre de Taniguchi. Julianne Films, sa maison de production, est spécialisée dans l'animation jeunesse et le documentaire pour public familial. Grand lecteur de « littérature de montagne », Ostorero rêve depuis toujours de réaliser un film ou un documentaire sur un sport qu'il a souvent pratiqué. Quand un ami lui fait découvrir *Le Sommet des dieux*, il apprend que, dix ans après sa parution, les droits en sont toujours libres, tous les producteurs ayant reculé devant la difficulté à adapter une œuvre d'une telle ampleur au cinéma. En 2012, il contacte Jirō Taniguchi. Sa lettre se termine par ces mots : « Si vous

m'accordez votre confiance en me cédant vos droits, je sais que la route sera longue et sans doute semée de difficultés, mais j'ai confiance, ce sera en quelque sorte mon Everest à moi. » Taniguchi donne son accord en 2013. Reste à écrire un scénario qui adapte les quelque 1500 pages du manga. Puis à constituer une équipe, financer le projet et trouver un réalisateur de talent.

Au Festival international du film d'animation d'Annecy en 2014, Ostorero trouve deux partenaires enthousiastes, Didier Brunner et son fils Damien, fondateurs de la société Folivari. Le premier est bien connu pour avoir produit trois des plus importants films d'animation français : *Kirikou et la Sorcière* (1998), *Les Triplettes de Belleville* (2003) et *Ernest et Célestine* (2012). Un troisième producteur se joint à eux, Stéphan Roelants de Mélusine Productions, société basée au Luxembourg qui a collaboré à la production des films *Le Chant de la mer* (2014), *Parvana, une enfance en Afghanistan* (2017), *Les Hirondelles de Kaboul* (2019) et *Le Peuple Loup* (2020).

Plusieurs scénarios successifs sont mis en chantier, mais aucun n'aboutit. Entretemps, le talent de Patrick Imbert, entré dans le projet comme dessinateur, est remarqué. Formé à la plus célèbre des écoles d'animation de France, Les Gobelins, il a collaboré à de nombreuses séries animées et dirigé l'animation d'*Ernest et Célestine* (de Benjamin Renner, Vincent Patar et Stéphane Aubier) ainsi que d'*Avril et le Monde truqué* (de Franck Ekinci et Christian Desmares, d'après des dessins de Tardi). En 2016-2017, toujours avec Benjamin Renner, il coréalise *Le Grand Méchant Renard et autres contes...* C'est à ce moment-là qu'il accepte le poste de réalisateur du *Sommet des dieux* qu'on lui propose. Et c'est lui qui présente à la production la scénariste Magali Pouzol, qui cosignera le scénario avec lui. Jirō Taniguchi décède en février 2017, après avoir validé le scénario et les dessins préparatoires.

Après des années de tâtonnements, au printemps 2019, la réalisation peut commencer. La création est répartie dans trois studios : Fost à Paris, 352 au Luxembourg et Les Astronautes à la Cartoucherie près de Valence. *Le Sommet des dieux* est présenté au Festival de Cannes 2021, en sélection officielle hors compétition. Il sort sur les écrans le 22 septembre de la même année et sera à deux reprises sacré « meilleur film d'animation », une première fois lors de la 27e cérémonie des Lumières le 17 janvier 2022, puis lors de la nuit des César du 25 février 2022. La composition d'Amine Bouhafa est couronnée du Prix Michel Legrand de la meilleure musique de film le 8 mai 2022.

« Je suis très content d'avoir été au bout de mon Everest personnel avec ce film »

Patrick Imbert



© Le Sommet des dieux - 2021 / Julianne Films / Folivari / Mélusine Productions / France 3 Cinéma / AuRA Cinéma

1 Au Japon, le manga de Jirō Taniguchi est paru entre 2000 et 2003 aux éditions Shūeisha.

Origines

Un mystère non élucidé depuis un siècle

La conquête de l'Everest et les mystères qui l'entourent ont inspiré un vaste roman à Baku Yumemakura, lui-même adapté en manga par Jirō Taniguchi.

À l'origine du *Sommet des dieux*, il y a une énigme irrésolue depuis 100 ans sur la conquête de l'Everest. Officiellement, le sommet de l'Everest, aussi appelé «le toit du monde», fut conquis le 29 mai 1953 par Edmund Hillary. Mais un mystère reste entier : de nombreuses tentatives avaient déjà eu lieu, dont une en 1924 qui s'était soldée par la disparition de deux alpinistes anglais, George Mallory et Andrew Irvine. Les images prises lors de leur départ montrent qu'ils avaient emporté un appareil photo censé immortaliser leur réussite. Aujourd'hui, le corps d'Irvine est toujours introuvable, mais celui de Mallory fut retrouvé sur les flancs de la montagne en 1999. Seules les photos se trouvant dans leur appareil disparu pourraient répondre à une question cruciale : montaient-ils vers le sommet ou en descendaient-ils ? S'ils en descendaient, l'histoire de l'alpinisme en serait modifiée, puisqu'ils seraient alors considérés comme les premiers vainqueurs de l'Everest, vingt-neuf ans avant Edmund Hillary.

Andrew Irvine @World-Pass Magazine



George Mallory @auteur inconnu



● George Mallory

Il est fréquent que le cinéma de fiction mette en scène, avec plus ou moins de liberté, des personnages ayant réellement existé. C'est le cas dans *Le Sommet des dieux* avec George Mallory, qui fit partie en 1921 de la première mission de reconnaissance sur l'Everest envoyée par l'Empire britannique. Il fut également présent lors de la deuxième expédition de 1922 et disparut lors de la troisième, en 1924, à l'âge de 37 ans. Si son destin tragique en fait un héros de cinéma tout désigné, il n'en est pas moins une figure très secondaire dans le film, à l'arrière-plan du récit. Combien de fois apparaît-il à l'image, et à quels moments ? On relève deux grands moments situés au début : la séquence pré-générique [séq. 1] qui montre Mallory (recouvert d'un masque, de lunettes et d'un chapeau qui cachent entièrement son visage) et son coéquipier se diriger vers le sommet, puis les débuts de l'enquête de Fukamashi [séq. 3] où Mallory apparaît en photo (on découvre alors son visage) et au cours d'un bref flash-back. On ne reverra ensuite que sa dépouille [séq. 13].

Pour aller plus loin :

Le film respecte-t-il la vérité historique ? Nous voyons les deux alpinistes grimper vers le sommet, mais ils semblent disparaître dans le brouillard. Un fondu enchaîné sur un autre plan du sommet, vide de toute présence humaine, ne permet pas de savoir s'ils ont atteint leur objectif, conformément à la réalité historique. Toutefois, contrairement à ce qu'il se passe dans le film, l'appareil photo n'a jamais été retrouvé.

● Un roman-fleuve

Ce mystère, qui a fait l'objet de nombreux articles et de plusieurs livres, passionne tous les amateurs d'alpinisme, parmi lesquels l'écrivain japonais Baku Yumemakura. Pendant des années, ce dernier a eu le projet d'un grand roman sur l'Everest. En 1986, il a lu *The Mystery of Mallory & Irvine* de Tom Holzel. Après plusieurs visites au pied de l'Everest et des mois passés dans un refuge de haute montagne, il a l'idée de faire du mystère du contenu de l'appareil photo de Mallory le «MacGuffin»¹ de son roman. Après des années de travail, *Le Sommet des dieux* paraît en feuilleton dans la revue *Shōsetsu Subaru* entre 1994 et 1997, puis devient en librairie un best-seller de plus de 1700 pages. Pour son personnage central, Habu Jōji, l'écrivain s'est inspiré d'un certain Masaru Morita, alpiniste japonais mort en 1980 à 43 ans dans les Grandes Jorasses. Il rencontre des alpinistes qui l'ont connu et se documente sur sa carrière. Habu Jōji, surnommé «le serpent venimeux», est l'homme qui a un compte à régler avec la montagne. C'est un héros hors norme dans son jusqu'au-boutisme, son exigence de perfection, son apparente indifférence aux autres.

Yumemakura imagine que, au cours de ses escalades, Habu Jōji a trouvé l'appareil photo de Mallory. Face à lui, il invente le personnage de Fukamachi, un photographe obsédé par l'idée de développer la pellicule se trouvant à l'intérieur. Le roman suit l'enquête de Fukamachi sur les traces de Habu Jōji, jusqu'à leur confrontation qui mènera l'un à la mort, l'autre à la découverte de soi.

En 1999, l'écrivain propose au mangaka Jirō Taniguchi d'adapter son roman en manga. Ensemble, les deux hommes se rendent à Katmandou et s'imprègnent de l'atmosphère de la capitale népalaise. Au même moment, un alpiniste américain, Conrad Anker, découvre un corps sur l'Everest. Une étiquette sur le col de sa chemise permet d'identifier formellement George Mallory. Pour la réédition du *Sommet des dieux* en poche, Yumemakura modifie la fin de l'histoire en faisant mourir Habu aux côtés du corps de Mallory.

1 Expression employée par Alfred Hitchcock pour désigner un élément qui sert de simple prétexte au déclenchement de l'intrigue.



Adaptation Éloge de la concision

D'un manga foisonnant, les auteurs ont tiré l'essentiel, élaguant les intrigues secondaires pour se focaliser sur le récit initiatique d'un homme qui va découvrir que l'escalade n'est pas qu'un exploit sportif.

Le roman de Baku Yumemakura n'ayant pas encore été traduit en français, les auteurs travaillent à partir du manga de Taniguchi qui les a séduits, mais ses foisonnantes 1500 pages doivent être condensées en un scénario pour film d'une heure trente.

«On voulait un film émouvant, qui parle à tous les publics, pas uniquement à ceux qui aiment la montagne, car il contient un sujet universel sur nos obsessions, dit le producteur Didier Brunner. Comme Habu et Fukamachi, on est toujours conduit par des motivations inconnues.»¹ Ces «motivations inconnues» apparaîtront dans l'évolution que les auteurs vont faire subir au personnage de Fukamachi.

Le manga était en noir et blanc, le film sera en couleurs et le style adopté sera la «ligne claire».

Très vite, une décision s'impose : délaisser les intrigues secondaires qui abondent dans le manga et se concentrer sur le face-à-face entre Habu et Fukamachi. Leur cheminement l'un vers l'autre est primordial mais, même dans des moments qui ne sont pas purement dramaturgiques, la montagne, dessinée avec une étonnante minutie par Taniguchi, l'est tout autant. C'est sur le fond de ce décor majestueux qu'on suivra leur lutte acharnée, leur quête obsessionnelle (l'escalade pour l'un, l'appareil photo pour l'autre), en partageant leurs vertiges et leurs moments d'épuisement.

● Les principales coupes

La noirceur du personnage de Habu a été adoucie. Dans le manga, il est surnommé «le serpent venimeux». Quand il entre quelque part, on lit «une forte odeur de fauve envahit la pièce». Et sa vie sentimentale fait l'objet de nombreux rebondissement. Ainsi, quand Ryoko rencontre Fukamachi, elle lui

avoue qu'elle a eu pendant des années une relation amoureuse avec Habu. Presque tout le volume 3 du manga est un mélange de romanesque et de policier : Ryoko est kidnappée

● La ligne claire

L'expression «ligne claire», née au moment de l'essor de la bande dessinée belge, désigne un langage graphique proche de celui de Hergé, particulièrement pour *Les Aventures de Tintin*. Le trait est simple, net, d'épaisseur régulière, les aplats de couleur sont sans effets d'ombres ou de hachures. Si l'album est adapté en animation, le dessin doit être «fermé» afin que la mise en couleur se fasse en un seul clic, et on minimise les plis des vêtements, les traits des visages, pour simplifier le travail des animateurs.

Après avoir montré aux élèves des planches de *Tintin au Tibet* (au besoin en cherchant sur Google), on leur demandera de repérer les points communs avec le film : traits nets des personnages, aplats de couleurs, importance donnée aux accessoires par des touches de couleurs vives... On pourra aussi pointer certaines situations narratives proches du film, comme cette scène (p. 40-41) où Haddock, suspendu dans le vide, veut couper la corde qui le relie à Tintin pour sauver ce dernier...

Pour aller plus loin :

On pourra approfondir l'étude du style graphique en étudiant ce que le film doit aussi à l'esthétique du manga, telle qu'on la retrouve par exemple chez Jirō Taniguchi. Les personnages ressemblent-ils physiquement aux héros de manga que connaissent les élèves ? En réalité, l'influence de la bande dessinée japonaise se remarque davantage dans le dynamisme de la narration : l'action est souvent décomposée en plusieurs plans, avec des angles de cadrage très variés, un recours aux gros plans, aux plongées et aux contreplongées, etc. De ce point de vue, le manga de Taniguchi ne possède-t-il pas déjà un style très «cinématographique», évoquant les storyboards dessinés en amont d'un tournage ?

¹ Dossier de presse du film.

par la mafia tibétaine ; des truands veulent l'échanger contre l'appareil photo dont ils ont compris l'importance. On découvre que Habu est marié à une Tibétaine et père de deux enfants. Il est question d'un bijou offert à Ryoko par Habu, qui sera finalement rendu à la femme de Habu. On assiste à une course-poursuite en voiture, puis à un accident grave ; c'est Habu qui sort Ryoko du ravin où a versé le véhicule... La vie sentimentale de Fukamachi occupe également de nombreuses pages : il se sépare d'une compagne qui le trompait avec un confrère journaliste, puis tombe amoureux à son tour de Ryoko. Mais leur liaison tourne court : le voyant toujours obsédé par la disparition de Habu, elle le pousse à retourner vers l'Everest. Tous ces épisodes ont été éliminés du scénario du film.

Mais pour qui veut en savoir plus sur les personnages et leur passé, le manga apporte des détails supplémentaires. On apprend que Habu, orphelin depuis l'âge de 6 ans, a été recueilli par un oncle. Il est seul survivant d'un accident de voiture où ont péri ses parents et sa sœur. Depuis, il boite. En classe, ses camarades se moquent souvent de lui. [séqu. 3]. S'il accepte d'entraîner le jeune Buntaro, c'est parce qu'ils ont des points communs : le père de Buntaro a trouvé la mort dans une avalanche ; sa mère a succombé à un cancer.

● Une fin modifiée

La plus grosse modification apportée au manga est capitale : elle porte sur la scène finale. On a vu que la découverte en 1999 du corps de Mallory par l'américain Conrad Anker, au moment de la réimpression du livre, a poussé Baku Yumemakura à en modifier la fin en faisant mourir Habu aux côtés du corps de Mallory [Origines]. C'est cette fin que l'on trouve dans le manga de Taniguchi : Fukamachi n'accepte pas qu'Habu ne soit pas revenu de leur escalade commune. Il s'entraîne et repart pour l'Everest en solitaire. Lors de sa descente, il découvre Habu mort de froid, prostré, les yeux grands ouverts, tel un spectre près du corps de Mallory. Et il entame un dialogue avec lui dans une scène qui aurait pu donner un grand moment de cinéma fantastique, mais qu'ont refusée les auteurs du film. Dans le sac de Mallory, Fukamachi trouve enfin la bobine de pellicule qui n'était pas dans l'appareil photo. De retour au Japon, il la développe et elle montre Mallory au sommet de l'Everest, levant son piolet en signe de victoire.

Ce côté «éloge des héroïques conquérants de l'Everest» n'intéressait pas Patrick Imbert, qui a préféré laisser dans le flou la photo qui sort du bain de développement. La solution de l'énigme de l'appareil photo n'importe plus à Fukamachi qui a évolué. On laisse donc le spectateur sur son sentiment d'à-quoi-bon. Toujours plus haut, et après ? L'essentiel est ailleurs. Tout au long du film, plusieurs passages en voix off sur la vanité de l'esprit de compétition ont été ajoutés.

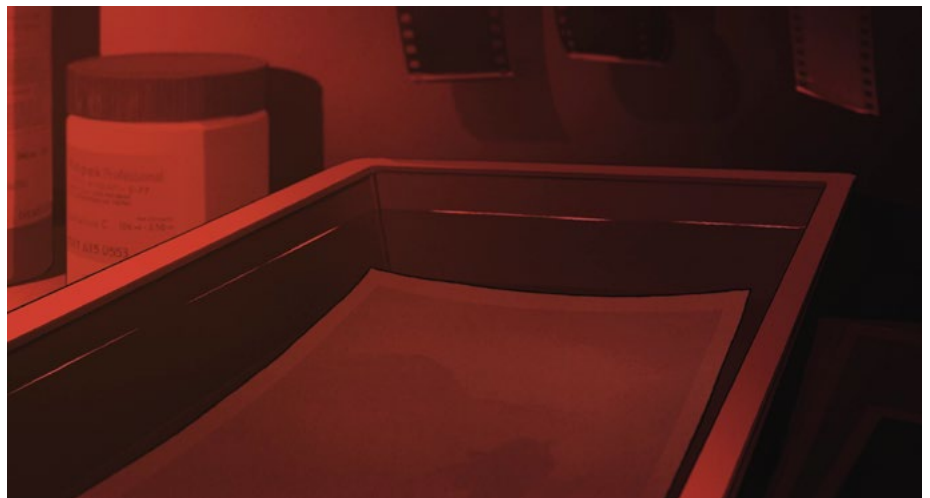
● L'évolution de Fukamachi en quatre textes

Auteur des dialogues, Patrick Imbert a écrit quatre textes qu'on entend en voix off. Le premier, en quelques mots, résume tout le sens du film : «Marcher, grimper, grimper encore. Toujours plus haut, et après ?»

Il se termine par une question à laquelle Fukamachi trouve la réponse dans son soliloque final : «Habu avait raison j'avais eu la réponse au mystère Mallory et pourtant ça suffisait pas. Pour quelle raison aller toujours plus haut ? être le premier, pourquoi risquer la mort, pourquoi faire une chose aussi vaine ? Aujourd'hui je sais. Je sais qu'il y a pas besoin de raison. Pour certains la montagne n'est pas un but mais un chemin et le sommet une étape. Une fois là-haut, y a plus qu'à continuer...»

La même idée de quête sans fin est reprise lorsque Fukamachi insiste devant la porte que Habu refuse de lui ouvrir. Des images le montrent en train de s'entraîner et on suit sa pensée en voix off : «L'alpinisme a longtemps été une course à celui qui arriverait le plus haut. Une fois le sommet atteint on pourrait croire que la compétition est terminée mais ça ne marche pas comme ça. Un alpiniste trouve toujours de nouveaux défis, s'il ne peut pas aller plus haut, il cherchera la voie la plus difficile, il ira plus vite, en solitaire, sans oxygène, bref ça ne finit jamais.»

Mais le passage le plus émouvant est celui où Habu s'adresse directement à Fukamachi après leur ascension commune. On découvre le contenu de la lettre qu'il lui laisse en sachant qu'il a payé sa passion de sa vie : «Si tu lis ce mot c'est que je ne suis pas revenu, garde cet appareil il te dira peut-être ce que tu veux savoir sur Mallory et tu pourras faire ton travail jusqu'au bout. Mais si tu te demandes pourquoi il a fait ça, pourquoi moi je fais ça, la réponse est ailleurs et puisque tu es là, tu dois t'en douter, ce qui t'a amené jusqu'ici est aussi ce qui me pousse à grimper, j'ignore ce que c'est mais j'ai cessé de me poser la question quand j'ai compris que c'était indispensable, il y en a qui cherchent un sens à leur vie, pas moi, grimper c'est la seule manière que j'ai de me sentir vivant alors je le fais, jusqu'au bout sans regret.»



Découpage narratif

- [00:00:00 – 00:02:31]
Des plans de montagne alternent avec les cartons du générique sur fond noir. Apparition dans la brume de deux alpinistes, dont l'un prend une photo. Travelling vertical vers le sommet de l'Everest, brillant dans un nuage de lumière. Le titre du film survient après un fondu au noir.
- 2 L'APPARITION DU HÉROS**
[00:02:31 – 00:05:58]
1993. Le photographe Fukamachi Makoto, 40 ans, suit une équipe japonaise sur la façade sud-ouest de l'Everest. L'annonce d'un orage force les alpinistes à abandonner. Dans un bar de Katmandou, un homme propose de vendre à Fukamachi un mystérieux objet, « l'appareil photo de Mallory », qu'il refuse. L'homme est agressé par un inconnu qui lui reprend l'objet. Fukamachi identifie l'inconnu : Habu Jōji, une ancienne gloire de l'alpinisme.
- 3 LE PASSÉ DE HABU**
[00:05:58 – 00:14:48]
Flash-back. Habu, 12 ans, court seul pour gravir une colline au sommet de laquelle il demeure, émerveillé par le coucher du soleil. Retour au présent à Tokyo. Fukamachi veut retrouver Habu. Il se souvient que l'appareil photo récupéré par Habu contient des clichés qui répondraient à une question capitale pour l'histoire de l'alpinisme : qui a foulé le premier le sommet de l'Everest ? Deuxième flash-back sur Habu, jeune membre d'un club d'alpinisme avec son partenaire Inoué. N'ayant pas les moyens de suivre une expédition onéreuse, ils tentent une escalade inédite : « la dalle des démons », en première hivernale. Leur réussite est saluée par la presse.
- 4 LE CARACTÈRE DE HABU**
[00:14:48 – 00:18:07]
Les membres du club d'alpinisme saluent l'exploit de Habu et Inoué. Habu relate l'escalade en insistant sur son rôle et vexe son partenaire. Il apprend que Buntaro, un jeune admirateur inconditionnel, rêve de faire équipe avec lui. Au cours d'un dialogue sur les cas de conscience en alpinisme, Habu jette un froid en déclarant que pour se sauver, il serait prêt à sacrifier un partenaire.
- 5 RIVALITÉ**
[00:18:07 – 00:22:26]
L'alpiniste Hase Tsumeo soutire à Habu des informations pour tenter lui aussi la dalle des démons, mais seul et en hiver. On apprend par la radio sa réussite. Habu démissionne de son travail pour se lancer dans un nouveau défi : l'escalade des « murs du vent ». Retour au présent : Fukamachi interviewe Inoué qui témoigne de l'impopularité de Habu.
- 6 LE SACRIFICE DE BUNTARO**
[00:22:26 – 00:31:00]
Flash-back : Habu est abordé par Buntaro, le jeune admirateur qui insiste pour faire équipe avec lui. Sa sœur Ryoko l'accompagne. L'escalade tourne au drame. Buntaro chute et reste suspendu des heures avant de se sacrifier en coupant la corde.
- 7 SOLITUDE ET REMORDS**
[00:31:00 – 00:33:53]
Habu culpabilise et sombre dans la dépression. Il envoie de l'argent à Ryoko. Retour au présent : Fukamachi rencontre Ryoko, seule à pouvoir l'aider dans sa quête. Mais elle ne reçoit plus de lettres du Népal depuis 3 ans.
- 8 LA CHUTE DE HABU**
[00:33:53 – 00:44:09]
Nouveau flash-back : Habu part en Europe pour un nouveau défi, la « trilogie hivernale ». Hase Tsumeo participe à la compétition. Dans les Grandes Jorasses, Habu chute et reste trois jours sur la paroi, hanté par des visions du fantôme de Buntaro. Il doit la vie à son rival Hase, qu'on découvre triomphant sur des couvertures de magazines.
- 9 L'ENQUÊTE PROGRESSE**
[00:44:09 – 00:48:33]
On apprend la mort sous une avalanche de Hase lors de son ascension en solitaire de l'Everest par la voie sud-ouest. Retour au présent : Fukamachi rencontre Ryoko. Elle lui apprend que la dernière lettre de Habu venait de Namche Bazar, dernier village avant l'Everest. Fukamachi se rend aussitôt au Népal.
- 10 LA RENCONTRE**
[00:48:33 – 00:54:23]
Après avoir traversé le pays sherpa, Fukamachi trouve une maison isolée où vit Habu qui se prépare à affronter la face sud-ouest de l'Everest, seul et sans oxygène. Il lui propose ses services comme photographe. Habu refuse sèchement.
- 11 UNE ENTENTE TACITE**
[00:54:23 – 00:59:40]
À son arrivée au camp de base avec son sherpa, Habu trouve Fukamachi qui l'attend de pied ferme. Sans dire un mot, il l'accepte finalement comme partenaire, mais expose les règles drastiques du solitaire : ils n'auront aucune assistance à attendre l'un de l'autre. Le lendemain, après une cérémonie religieuse, les deux hommes dialoguent, mais Habu refuse de répondre aux questions sur l'appareil photo qui obsède Fukamachi.
- 12 L'ASCENSION À DEUX**
[00:59:40 – 01:15:41]
Après une journée de marche à 20 mètres l'un de l'autre, Fukamachi subit une avalanche. Le lendemain, victime du mal des montagnes en pleine escalade, il s'évanouit. Habu, revenu sur ses pas, le sauve.
- 13 VERS LE SOMMET**
[01:15:41 – 01:23:38]
Dans la tente où ils sont réunis, Habu confirme avoir trouvé l'appareil photo près du corps de Mallory. Le lendemain, il persuade Fukamachi de redescendre et reprend seul son chemin. On suit son ascension jusqu'au sommet.
- 14 DISPARITION**
[01:23:38 – 01:28:04]
Au camp de base, devant l'absence de tout appel radio, le sherpa comprend qu'Habu ne reviendra pas. Il donne à Fukamachi l'appareil photo de la part de Habu, accompagné d'une lettre explicative. On voit le corps de Habu figé dans la neige.
- 15 ÉPILOGUE**
[01:28:04 – 01:34:12]
Retour à Tokyo. Fukamachi développe la pellicule. La photo développée ne nous est pas montrée. Le mystère reste entier. Assis sur des escaliers, Fukamachi soliloque sur la vanité de sa quête... Générique de fin sur fond noir.



Récit

Une quête sans fin



Le véritable sujet du film, d'abord obscur, finit par apparaître progressivement au spectateur.

Comme beaucoup de films, *Le Sommet des dieux* retrace une enquête autour d'un mystère resté irrésolu. Ici, le «MacGuffin» [Origines] concerne le développement du contenu d'un appareil photo qui pourrait changer l'histoire de l'alpinisme. L'enquêteur, un photographe d'abord intéressé professionnellement par le prestige que lui apporterait un scoop, va vivre l'équivalent d'un parcours initiatique au bout duquel il ne sera plus le même. Il se lance alors aux trousses d'un champion d'alpinisme qui détient l'appareil photo. Petit à petit, on découvre que son combat face à la nature sert en fait de métaphore à une aventure spirituelle.

● Une ouverture mystérieuse

Dans les premières séquences, le mystère reste entier quant aux personnages et au sujet du film. Le récit semble multiplier les questions sans réponse. Qui sont ces deux hommes marchant dans la neige dont on distingue les silhouettes dans la brume, visant le sommet d'une montagne qui brille dans un nuage de lumière, tandis qu'une voix dit : « Marcher, grimper, grimper encore. Toujours plus haut, et après? »? Pourquoi nous montre-t-on à de nombreuses reprises, souvent en gros

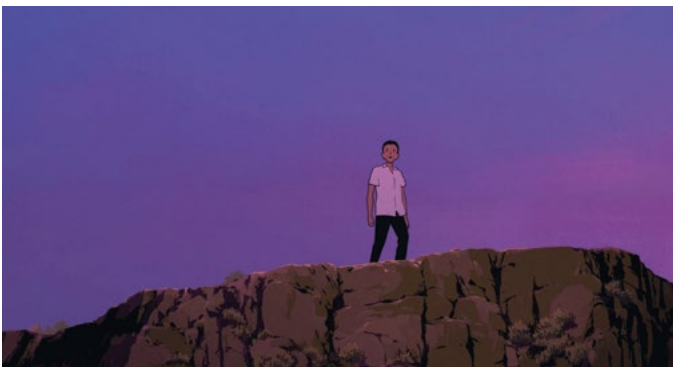
plan, l'appareil photo d'un des personnages qui prend un cliché? Et pourquoi retrouve-t-on un appareil photo dans les mains d'un voleur qui, dans un bar de Katmandou, tente de le vendre à un photographe en mission au Tibet (dont on sait uniquement le nom, Fukamachi, car il s'est présenté en voix off)? Pourquoi ce voleur est-il agressé dans une ruelle par un homme dont on voit à peine le visage et qui lui reprend de force le fameux appareil?

Qui est ce garçon courant dans la forêt pour escalader une colline du haut de laquelle il va rester fasciné par le coucher du soleil? On a juste entendu un nom prononcé par Fukamachi («Habu!»), mais est-ce bien lui que l'on voit? Le cinéaste distille un mystère, retarde toute explication, jusqu'au moment où Fukamachi retourne au Japon et commence à se documenter sur Habu [séq. 3].



● Éclaircissements

Toujours par la voix off de Fukamachi explorant des archives, on découvre l'histoire d'une expédition historique, celle de George Mallory et Andrew Irvine – on revoit la scène d'alpinisme mystérieuse du prologue. L'importance de l'appareil photo est encore soulignée par une reprise des images de Fukamachi l'examinant en gros plan à Katmandou. C'est enfin une vraie «scène d'exposition» car, dès lors, on en sait plus : le sujet du film (dans un premier temps) sera Habu. La scène où on l'a vu jeune se réfugiant dans la montagne¹ était un peu la matrice de toute sa vie. On comprend que la montagne aura un rôle capital.



● L'appareil photo de Mallory

Le Kodak Vest Pocket mythique de George Mallory est au centre du récit pendant toute la première partie du film, car il contient peut-être la clé de l'énigme concernant la conquête de l'Everest. On pourra relever ses différentes apparitions et la manière dont elles sont mises en scène. Il nous est montré une première fois dans le prologue situé en 1924, lorsque Mallory fait une photo avant de reprendre son escalade [séq. 1]. Pourquoi le réalisateur fait-il alors un gros plan sur l'appareil ? N'est-ce pas une manière d'indiquer son importance au spectateur ? Un autre gros plan nous le montre à nouveau dans le bar à Katmandou. Plus tard, lorsque Fukamachi commence son enquête [séq. 3], il tombe sur une photographie de Mallory qui porte l'appareil à son cou : un très gros plan sur l'objet (accompagné, au son, d'un « clic ») déclenche à son tour un très bref flash-back où on le voit entre les mains de Fukamachi dans la scène du bar à Katmandou. On le retrouve également sous la forme d'une photographie que le journaliste accroche à un mur. Mais il devient ensuite un élément secondaire de l'intrigue, de moins en moins évoqué, jusqu'à ce que le sherpa le remette à Fukamachi [séq. 14], à la demande posthume de Habu. La pellicule est ensuite développée par le journaliste, mais la solution de l'énigme est refusée au spectateur, qui ne verra jamais les photos. Les élèves sont-ils frustrés de cette absence de révélation ? Ils pourront être invités à donner leur interprétation d'un tel choix : volonté de ne pas résoudre ce qui est une véritable énigme historique, de laisser le spectateur libre d'imaginer ce qu'il veut ?

Pour aller plus loin :

Le sherpa remet à Fukamachi l'appareil photo enveloppé dans une lettre écrite par Habu. À la lumière des propos de l'alpiniste, que l'on entend alors en voix *off*, que peut-on en conclure sur l'appareil ? Ne serait-il pas une fausse piste, un mystère qui en cacherait un autre ? Ce que l'on prenait pour un simple emballage papier (la lettre) n'est-il pas au fond le plus important ?

Parallèlement à ces épisodes de sa vie, on suit toujours Fukamachi obsédé par l'idée de mettre coûte que coûte la main sur l'appareil photo de Mallory. Et on fait connaissance avec quelques personnages secondaires : Inoué, l'ex-coéquipier de Habu ; Hase, le rival ; le benjamin Buntaro et sa sœur Ryoko.

● Les transitions passé-présent

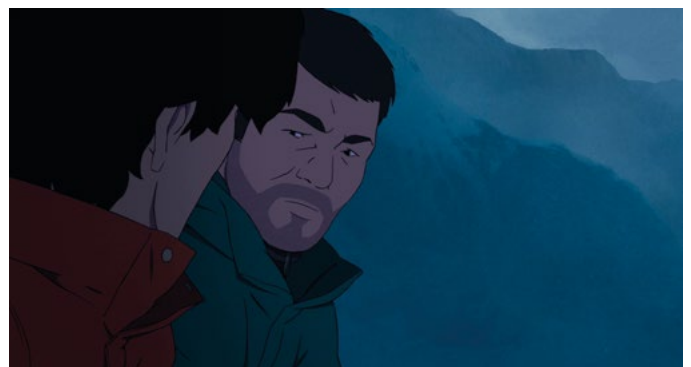
À plusieurs reprises, le cinéaste pratique le mélange des temps : Fukamachi apprend la mort de Hase en visionnant une cassette d'archives [séq. 9] ; simultanément, un flash-back montre Habu qui apprend la nouvelle en passant devant une vitrine où un téléviseur diffuse les actualités du jour. Même parallèle sur leurs vies quand on voit Fukamachi faire son footing en écoutant de la musique au casque et Habu, au volant de son van, roulant au son de la même musique.

Vers le milieu du film, le récit marque un retour presque définitif au présent [séq. 9]. Alors que l'enquête de Fukamachi piétine et que, désespéré de ne pas trouver la trace de Habu, il envisage d'abandonner ses recherches, il a un appel de Ryoko qui a reçu des nouvelles de Habu venant de Katmandou. Et le film redémarre, reprend du rythme par un montage parallèle très dynamique sur deux actions semblables, mais dans des temps différents : Fukamachi s'empresse de faire sa valise pour le Tibet, tout comme Habu avait fait la sienne auparavant.

● Affrontement et rachat

Fukamachi passe alors de personnage secondaire à acteur principal. Il atterrit au Tibet et commence sa longue marche vers le village le plus proche de l'Everest. C'est comme une pause dans l'action, un moment de calme dans des paysages reposants, presque touristiques.

Enfin, les deux hommes se font face [séq. 10]. Ils vont dès lors s'affronter. Dans un premier temps, Habu, intraitable, refuse tout dialogue, puis il se ravise (il a besoin d'un témoin pour certifier l'exploit qu'il veut accomplir). Ils vont alors partager la même épreuve et finalement se comprendre. La quête de l'appareil photo s'estompe petit à petit dans l'esprit de Fukamachi, dont on suit désormais le rapprochement avec Habu par une suite de dialogues apaisés, et par le fait qu'ils vont encourir le même danger lors de leur



● Gloire et déchéance de Habu

L'enquête dans laquelle se lance Fukamachi dans la banlieue de Tokyo commence par une suite d'aller-retour dans le temps et dans l'espace, du Népal au Japon en passant par les Alpes. Elle nous explique en quoi cet appareil photo est si important et nous instruit sur le passé et le caractère d'Habu, d'abord par une conversation entre Fukamachi et son rédacteur en chef [séq. 3], puis en montrant en flash-back plusieurs de ses ascensions quand il était le jeune espoir de l'alpinisme au Japon. On le voit mettre un pied dans la légende avec son premier succès sur la « dalle des démons » [séq. 3]. Mais, dans la scène du bar qui suit, il choque ses collègues par ses propos, séquence qui a son importance puisque Habu sera bientôt confronté à ses dires sur le choix moral de couper ou non la corde en cas de chute d'un partenaire. Deux nouvelles ascensions signent son déclin : Buntaro se sacrifie pour lui sauver la vie [séq. 6] ; Hase le « double », d'abord en réussissant en solitaire la « dalle des démons » [séq. 5], puis, humiliation suprême, en envoyant son équipe lui porter secours lors de sa chute dans les Grandes Jorasses [séq. 8]. Habu devient un homme dépressif, rongé par la culpabilité.

1 Le film ne dit pas pourquoi, mais le manga explique que c'est parce qu'on vient de se moquer de lui.

escalade commune. Une fois de plus, Habu revient sur ses propos puisqu'il sauve Fukamachi d'une mort certaine [séq. 12]. En venant au secours du photographe, Habu se sauve lui-même, atténuant ainsi sa culpabilité dans la mort de Buntaro.

● Une quête continuée

Reste une question, celle posée dans les premiers plans du film : «Toujours plus haut, et après?» Fukamachi trouvera la réponse dans les dernières paroles de Habu, rédigées dans une lettre qu'il lui fait remettre par leur sherpa [séq. 14] : «Si tu te demandes pourquoi [...] je fais ça, la réponse est ailleurs et puisque tu es là, tu dois t'en douter, ce qui t'a amené jusqu'ici est aussi ce qui me pousse à grimper. J'ignore ce que c'est, mais j'ai cessé de me poser la question quand j'ai compris que c'était indispensable.»

L'alpinisme n'est donc pas le sujet du film, mais une métaphore, «une mise en scène hypnotique de ce que doit être la vie si elle veut avoir quelque sens, une constante aspiration à l'accomplissement de ses rêves [...], un acte de foi envers ce qui élève»². D'ailleurs, après avoir développé la pellicule, Fukamachi s'assoit tout en haut des escaliers qui mènent à son logement (à Tokyo aussi, il s'est élevé) et conclut : «Habu



avait raison [...]. Une fois là-haut, y a plus qu'à continuer.» On le quitte en tenue d'alpiniste entamant une nouvelle ascension. Habu n'est pas vraiment mort puisque Fukamachi prend le relais et va poursuivre sa quête.

«Le rapport de l'homme avec la nature, pourquoi l'homme doit aller au bout de certaines choses... C'est ça qui m'a intéressé»

Patrick Imbert

● Les changements de temps au cinéma

Longtemps, pour introduire un retour en arrière dans le récit, on facilitait la lecture du spectateur en passant de la couleur au noir et blanc ou par un fondu enchaîné plus ou moins long. Aujourd'hui, le public est habitué aux «cuts», c'est-à-dire aux passages sans transition d'un plan au suivant. C'est ainsi que sont introduits la plupart des flash-backs dans *Le Sommet des dieux*. On pourra ainsi étudier avec les élèves le premier retour en arrière du film [séq. 3]. Au Népal, un soir, Fukamachi reconnaît l'ancienne gloire de l'alpinisme qui vient de dérober l'appareil photo de Mallory à l'inconnu croisé dans le bar. Gros plan sur Fukamachi qui prononce son nom : «Habu.» Sans transition visuelle, le plan suivant nous montre un jeune garçon qui court dans un champ de blé sous un ciel bleu. Si l'on sait immédiatement qu'on a changé de lieu, il faut quelques instants pour comprendre qu'on a également changé d'époque. Quels sont les indices qui permettent cette compréhension? L'association du gros plan de Fukamachi, pensif, et du nom de Habu suggère que c'est bien ce dernier que l'on voit courir alors qu'il n'est encore qu'un garçon. On prêtera attention à un procédé de montage discret mais important : le chevauchement sonore qui nous fait entendre les bruits de pas de Habu sur le gros plan de Fukamachi, faisant ainsi se fusionner les deux époques.

Pour aller plus loin :

Une étude plus poussée des diverses transitions passé-présent permettra de mettre en avant la diversité des solutions employées, et notamment le rôle joué par la voix *off*, la musique et les photographies. On notera quelques procédés en particulier : le passage d'un métro fait office de «volet» entre deux plans, l'un situé dans le passé et l'autre dans le présent [séq. 5] ; la fumée d'une cigarette joue le rôle d'un fondu enchaîné entre deux époques [séq. 5].



² Stéphane et Muriel Barbery, préface du premier tome du manga.

Mise en scène

Mystères, poursuite et face-à-face

Du grand spectacle à l'intimisme, une suite de chocs entre passé et présent, fracas et apaisement des éléments. Un émouvant voyage vers la sérénité.

La mise en scène en animation offre une liberté totale, tout étant dessiné à volonté¹. Mais elle doit être définie avec précision à l'avance, en amont de la fabrication du film, par une maquette montée à la seconde près, «l'animatique» [Technique]. Seules quelques retouches finales sont possibles en 3D, lors de la postproduction, sur les effets spéciaux (brume, nuages, poudre de neige, avalanches...).

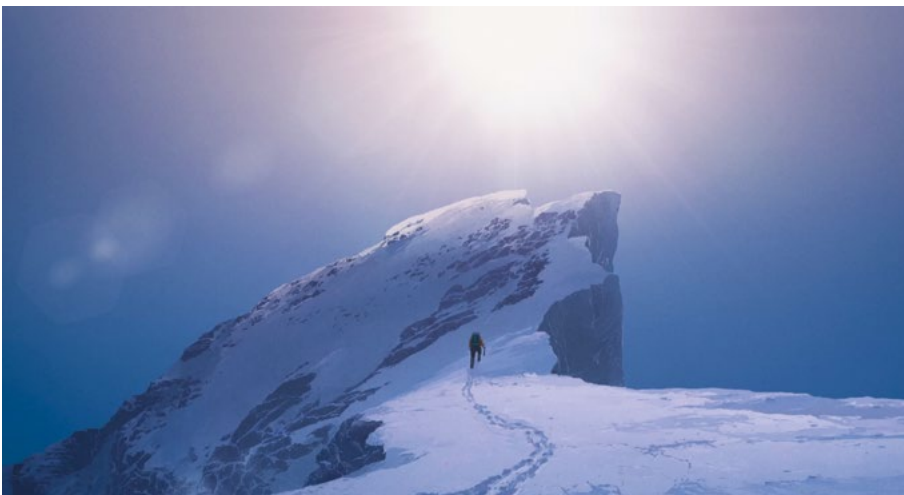
Le choix d'un graphisme réaliste en «ligne claire» a imposé aux animateurs de reconstituer avec précision des scènes d'escalade en montrant les gestes de l'alpinisme avec de nombreux gros plans ou «inserts» explicatifs ou informatifs. Il fallait ce réalisme, allié à celui du décor, pour que le spectateur vive pleinement les efforts physiques des deux personnages, tout en suivant leurs tourments intérieurs et leur évolution spirituelle.

● Générique et prologue

Contrairement à ce qu'on voit en animation où la fantaisie est souvent reine, le générique est très sobre. Des cartons de texte blanc sur fond noir alternent avec des plans de montagne, également en noir et blanc. On entre dès le début dans la pureté et la simplicité du décor. Omniprésente, majestueuse, impressionnante, la montagne est montrée comme un endroit aussi singulier qu'une planète inconnue, dangereux et fascinant à la fois. En fond sonore, on entend une musique discrète, un peu lunaire, qui reviendra à plusieurs reprises comme «la voix de la montagne»². D'emblée, avant même qu'on ne découvre les protagonistes du film, on nous fait comprendre que la montagne est un personnage essentiel.

● Le choix de la voix off

Après le prologue sur la dernière apparition de Mallory dans des couleurs grises, brumeuses et mystérieuses, on change de tonalité: sur fond de ciel bleu, Fukamachi se présente en s'adressant directement au spectateur en voix off, un gros plan sur son visage nous met d'emblée en empathie avec lui. Sa voix reviendra à plusieurs reprises, sans qu'on le voie forcément à l'image, pour commenter l'action, la faire avancer ou expliquer le contexte historique (rentré à Tokyo, c'est lui qui raconte au spectateur l'expédition de Mallory), jusqu'à la conclusion qu'on l'entendra tirer de son enquête.



● Le titre du film

On pourra s'interroger sur le titre en rappelant que dans la mythologie antique (l'Olympe) comme dans de nombreuses religions (le mont Sinaï où Moïse rencontre Dieu), la montagne est associée à la divinité. Le sommet de l'Everest étant aussi appelé «le toit du monde», c'est l'endroit sur Terre situé le plus près du ciel, ce qui donne à sa conquête une dimension particulière. Dans le tome 3 du manga, on lit: «Il faut bénéficier de la faveur des dieux pour accomplir une telle ascension. Il s'agit de pénétrer dans leur domaine et de remettre sa propre vie entre leurs mains.» Dans le tome 4, au moment où Habu et Fukamachi commencent leur ascension, la légende de la case dit: «Peut-être qu'à cet instant même de gigantesques divinités hindoues descendaient du ciel dans un halo bleuté et dansaient dans les courants atmosphériques. Ce que Habu Jōji s'appropriait à faire appartenait au domaine de ces divinités. C'était quitter la terre et pénétrer dans l'univers des dieux.»

Pour aller plus loin:

La montagne est ici filmée comme un personnage à part entière. Par quels procédés? On pourra s'appuyer sur le dernier plan, où l'on voit Fukamachi escalader le sommet de l'Everest. L'angle en contreplongée, le choix d'un plan large qui miniaturise le personnage dans le cadre, la musique épique qui occupe toute la bande-son, l'arête saillante de la montagne sur fond bleu et bien sûr le soleil aveuglant qui illumine l'image: tout concourt à sacraliser la montagne, comme s'il s'agissait d'un être divin.

● Les scènes de groupe

Toute l'action du film est tendue vers le face-à-face attendu entre Fukamachi et Habu. On compte peu de scènes réunissant plusieurs personnages. La première a lieu au Népal, dans le bar de Katmandou où Fukamachi téléphone à son journal [séq. 2]. C'est une scène très découpée (une quinzaine de plans en un peu plus d'une minute), très vivante et importante par son dialogue. Après le bref plan fixe d'une rue animée de la ville, on est dans le bar. Un travelling latéral balaye la salle où on distingue, dans un recoin, Fukamachi en pleine conversation téléphonique avec sa rédaction. Un plan *cut* montre ses amis attablés, bouteilles de bière en main. Plan sur Fukamachi au téléphone. Nouveau *cut* sur ses amis qui le réclament («Fukamachi, ta bière se réchauffe»). Fukamachi quitte le champ vers la gauche, ce qui laisse apparaître un homme qui guettait le moment de l'aborder. *Cut* sur cet homme qui s'adresse aussitôt à lui, et le dialogue ouvre des pistes sur ce qui va suivre: «Journaliste? – Tu cherches un scoop? – L'appareil de Mallory! – Authentique. – Il vient de là-haut. – Tu connais l'histoire?» Suivent plusieurs gros plans de l'appareil, dont l'importance qu'on lui donne commence à

1 On trouvera des définitions des termes cinématographiques utilisés dans ce dossier sur ce site:

↳ upopi.ciclic.fr/vocabulaire/fr

2 La bande originale du film est accessible sur Spotify:

↳ open.spotify.com/intl-fr/album/3yMzhG7PtU19zyAj3sxefb



intriguer. «Je te fais un bon prix. Tu fais une affaire», mais Fukamachi le repousse de la main. «Pauvre mec! Tu ne sais pas ce que tu rates.» Et le voleur quitte la salle. Ce n'est pas encore une scène d'exposition; on comprendra plus tard le sens de cet échange.

La scène de groupe la plus découpée est un flash-back au Japon, dans un bar où sont réunis les membres du club d'alpinisme de Habu et Inoué, buvant une bière en commentant leur réussite [séq. 4]. Cette réunion conviviale, un des rares moments où Habu, habituellement mutique, est bavard, est l'occasion de passer d'un personnage à l'autre en esquissant leurs traits de caractère. L'auteur use du très classique champ-contrechamp sur des groupes de trois, isolant parfois un visage en gros plan, s'arrêtant sur les regards gênés des participants quand Habu, à la question «Donc, c'est comme si tu l'avais faite tout seul cette paroi?», répond: «Quelque part oui.» On voit alors le visage fermé d'Inoué vexé. À plusieurs reprises, on cadre le regard admiratif d'un inconnu (le jeune Buntaro) dont le rôle sera capital quand on apprendra qu'il rêve de faire équipe avec Habu. Furtivement apparaît la silhouette d'un nouveau personnage, Hase, guettant la sortie de Habu afin de lui soutirer des informations pour faire mieux que lui sur la « dalle des démons ».

Dans la scène d'extérieur qui suit, Habu lui livre naïvement toutes les explications sur le trajet le plus simple. Plutôt que d'ennuyer le spectateur avec un fastidieux tunnel de dialogue technique, le cinéaste a recours à la bande-son pour rendre la scène plus vivante par un plan large en contreplongée sur les deux hommes, en pleine conversation devant une entrée de métro. Mais on n'entend rien puisqu'il fait passer au-dessus d'eux un bruyant métro aérien.

● Les ellipses

Dans la première moitié du film, les passages passé-présent abondent [Récit]. Ils font presque tous l'objet d'un *cut* direct entre chaque séquence [Encadré: «Les changements de temps au cinéma»]. Avec des variantes: on note une élégante transition passé-présent dans l'enquête de Fukamachi [séq. 5]: tombé en disgrâce auprès d'Inoué qui travaille maintenant dans un bureau en ville, Habu demande à le rencontrer. On le voit attendre au pied de l'immeuble, depuis la fenêtre du bureau d'Inoué (qui dit à sa secrétaire: «Dites-lui que je suis en réunion»). Inoué est fumeur (on avait vu

Habu, contrarié, écraser rageusement sa cigarette lors de leur projet de faire la «dalle des démons»). C'est la fumée de sa cigarette, devenue floue, qui sert de fondu enchaîné pour changer d'époque. Quand l'image redevient nette, on est à nouveau au présent devant Fukamachi interrogeant Inoué.

● Les scènes d'escalade

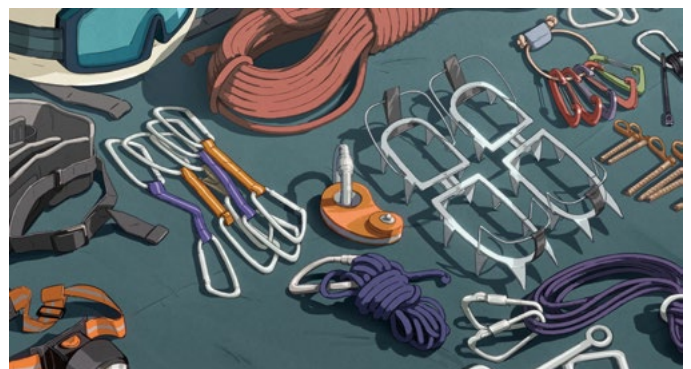
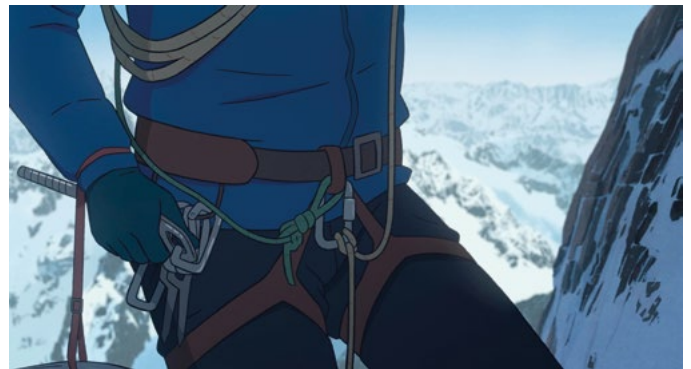
Un des aspects les plus spectaculaires du film vient des scènes d'escalade, à couper le souffle, et de la précision documentaire avec laquelle elles sont reconstituées. Le matériel de l'alpiniste a fait l'objet d'une documentation précise. Cordes, casque, mousquetons, broches à glace sont montrés une première fois sur le siège du van de Habu [séq. 8]. Puis, à nouveau, bien rangés sur le sol tandis que Habu, photographié par Fukamachi juste avant leur ascension commune, en fait l'inventaire en cochant chaque objet sur son carnet. Détail à peine perceptible, Habu raccourcit ses crayons afin de diminuer encore le poids de son sac [séq. 11]!

Les premières escalades (quelques flash-backs sur les débuts de Habu en jeune espoir de l'alpinisme) sont brèves et ensoleillées. Celle qui montre Habu et Inoué réussissant leur première hivernale sur la «dalle des démons» dure à peine une minute [séq. 3]. Elle a lieu sur le fond bleuté d'une paroi de glace verticale, mais se déroule sans problème, à part une chute de neige sur le dos des participants, au son d'une musique très dynamique.

La troisième est la plus tragique puisqu'elle se termine par le sacrifice de Buntaro. Elle commence en plein soleil, lumière rare dans un film à la tonalité plutôt sombre. C'est une séquence très délicate, très découpée au moment de la chute du garçon, de plus en plus angoissante à mesure que le temps passe et que les deux protagonistes perdent toute illusion sur son issue [Séquence].

L'escalade où Hase triomphe n'est évoquée que par des titres de journaux. Les suivantes (Habu seul dans les Grandes Jorasses, puis avec Fukamachi sur l'Everest) seront toutes dramatiques, la mise en scène s'efforçant de faire ressentir leurs efforts physiques, leurs souffrances, leurs sensations (froid, engourdissement, vertige), sans oublier le poids de leur matériel, tout en insistant sur leur petitesse dans l'environnement.

La chute de Habu dans les Grandes Jorasses est un des





«temps forts» du film, mis en scène avec une grande précision [séq. 8]. Il dérape en voulant rattraper une broche à glace mal vissée qui se détache et on le voit basculer dans le vide – image brutale, spectaculaire, aussitôt suivie d'un plan fixe où le lent mouvement vers la gauche d'un pan sombre de la montagne le découvre suspendu au bout de sa corde dans l'immensité silencieuse de l'espace (on entend à peine le vent). Suivent des gros plans de son visage en souffrance à chacune de ses tentatives pour se redresser. Sa grimace quand il doit faire avec ses dents le nœud d'attache autobloquant qui lui permet de s'autoassurer accentue l'effet dramatique. Le temps est comme suspendu, sa solitude totale est perceptible. Un bref insert sur sa main engourdie pour traduire l'intensité du froid (plus loin, on verra les deux doigts bleuis par le gel qui lui vaudront d'être amputé). La nuit tombe, le délire de Habu commence. Privilège du cinéma sur le manga : la bande sonore vient en renfort. On entend des petits sifflements qui semblent venus de la tête du personnage, puis une voix d'enfant s'adresse à lui. Buntaro apparaît, fantomatique, comme un reproche, dans une suite d'effets lumineux. La musique se fait oppressante, renforçant le sentiment que Habu ne sait plus où il est. Mais c'est aussi par le son que s'annonce sa délivrance : on entend le bruit d'un moteur, avant de voir l'hélicoptère envoyé par Hase, dans un plan qui est l'exacte reproduction d'une case du manga. On notera que les auteurs ont utilisé très peu de citations du manga. On en verra une seconde au moment de la découverte par Habu du corps recroquevillé de Mallory.

● Les silences

«Il ne faut pas tout lui dire au spectateur, sinon il s'ennuie», disait Jean Renoir. Ainsi, on découvre la dépression où plonge Habu après l'accident de Buntaro par une suite de plans sans paroles, mais très «parlants» [séq. 7]. Il apparaît, sombre, seul à son balcon, puis isolé dans un cinéma, ou sur un pont ; une bouteille vide à la main. Les cadres sont fixes, mais les lumières de la ville font clignoter l'image, accentuant la tempête intérieure du personnage. On voit Habu glisser de l'argent dans une enveloppe qu'il dépose en ville dans une boîte aux lettres, sans explication apparente. Le spectateur comprendra la raison de cette scène dans la séquence suivante, quand Ryoko raconte à Fukamachi qu'il l'a soutenue financièrement.

● Le face-à-face

Avec la deuxième partie vient le temps du face-à-face et, à nouveau, on assiste à de nombreuses scènes muettes. Habu, plus mutique que jamais devant la bergerie où il habite, refuse fermement tout dialogue avec Fukamachi qui lui propose ses services de photographe (sans dire qu'il cherche surtout à retrouver l'appareil de Mallory) [séq. 10]. Quand, finalement, il l'accepte dans son expédition, c'est sans un mot : il le regarde froidement, lui lance brutalement les piquets de tente et on comprend que ces deux-là sont de la même trempe, ils vont se comprendre en disant le minimum. Même mutisme au cours du repas à trois dans l'espace réduit sous tente avec le sherpa. C'est ce dernier qui parle et donne à Fukamachi des détails techniques ou physiques («Le corps n'est pas fait pour survivre dans ces conditions»). La bande sonore reste capitale : le grondement d'une avalanche lointaine suffit à rappeler le danger qui guette, l'inquiétude des deux hommes est exprimée par un échange de regards. Après que l'essentiel a été dit par Habu sur les «règles du solitaire», les paroles vont encore se raréfier, comme l'oxygène quand on monte trop haut [séq. 11].

● Garder ses distances

La mise en scène ne va plus cesser d'éloigner et de rapprocher les deux hommes. On voit alors l'évolution de leur relation entre deux plans significatifs : celui où Habu, visage fermé, refuse la main tendue de Fukamachi [séq. 10] et celui où, après l'avoir secouru, il lui tend la main pour l'aider à se relever [séq. 12].

Entretemps, on les verra marcher à 20 mètres l'un de l'autre, Fukamachi dans les traces de Habu, montant sa tente à 10 mètres de la sienne, sans la moindre communication verbale [séq. 12]. Les décors vertigineux sont alors filmés comme autant de paysages mentaux. Des gros plans de leurs visages nous renseignent sur leur état d'esprit dans les moments les plus dangereux (regards terrifiés, grimaces de douleur). Quand il voit à la trace de ses pas qu'Habu a franchi une profonde crevasse, Fukamachi tente le tout pour le tout et saute à son tour (un ralenti fige le temps de son appréhension).

Le trajet de Habu et Fukamachi a été très documenté en se basant sur des modélisations 3D des chemins qui mènent au sommet de l'Everest. Seule leur escalade d'une gigantesque



sauvant Fukamachi, se sauve lui-même. Et c'est une discrète berceuse japonaise qu'on entend en fond sonore lors de la découverte finale du corps de Habu étendu dans la neige.

«Le parcours et la réflexion de Habu m'ont aidé à faire le film. Chacun peut voir un parallèle avec l'alpinisme dans son propre cas. Pour moi, qui suis dessinateur-animateur, c'est le dessin : pourquoi je dessine, je ne me l'explique pas, je le fais»

Patrick Imbert

paroi de glace verticale a été imaginée pour le plaisir de créer une belle scène d'aventure. L'idée de leur petitesse revient constamment. Au gros plan d'un piolet qu'on plante dans la roche succède une vision d'ensemble où ils semblent deux fourmis sur une immensité lumineuse. Rarement on aura ressenti cet adage qui dit que «l'homme est tout par rapport à rien, mais rien par rapport à tout». «Je suis seul, coincé entre le ciel et la terre, comme si tout le reste de l'humanité avait disparu», dit le journal de Habu dans le manga. L'ascension des personnages ne se borne pas à un déplacement dans l'espace, elle devient cheminement dans le sacré. L'ajout du brouillard en numérique, la vapeur qui sort de leur bouche dans le froid glacial, le bruit sourd de leurs pas dans la neige rendent l'ambiance encore plus mystique.



● Les hallucinations de Fukamachi

La séquence où Fukamachi manque d'oxygène et s'évanouit avant d'être sauvé par Habu [séq. 12] est particulièrement remarquable. Dans le manga, ponctuée de réflexions métaphysiques avec apparition des personnages fantomatiques, elle occupe plusieurs pages. Dans le film, elle est très brève, le défi étant de rendre le phénomène physique de l'hypoxie le plus palpable possible dans un temps le plus court, mais avec énormément de plans. En quoi cette scène tranche-t-elle stylistiquement avec le reste du film? Peut-on parler ici d'un style «ligne claire» [Adaptation]? Si le film est dans l'ensemble réaliste, peut-on dire que c'est le cas ici? Comment comprendre l'importance donnée à la couleur rouge dans cette scène?

Pour aller plus loin :

Une étude précise de cette séquence sera l'occasion pour les élèves de relever les différents procédés utilisés pour nous faire partager les sensations de Fukamachi : bande-son qui annonce puis accompagne le danger ; plans subjectifs qui rendent compte de la vision du personnage (l'image se brouille alors qu'il tente d'accrocher un piton) ; déchaînement des éléments (orage, neige) qui semblent entrer en écho avec son tumulte intérieur ; flashes rouges qui riment avec les coups de tonnerre ; visions mentales ; enfin, apparition d'une masse monochrome rougeoyante qui finit par recouvrir tout l'écran. Le montage se fait alors plus rapide, comme pour traduire le délire croissant de Fukamachi avant son évanouissement (figuré par l'obscurcissement de l'image). Un détail aura pu passer inaperçu lors d'un premier visionnage : le visage de Fukamachi que l'on voit gagné progressivement par la masse rouge apparaît dénué de sa barbe et de son casque d'alpiniste. Comment comprendre ce choix? N'est-ce pas le signe que nous nous trouvons désormais entièrement dans la tête du personnage?

● La musique

Quand les deux hommes commencent leur escalade, la piste sonore joue un rôle particulier. Le lien très brut avec la nature de ces deux colosses n'appelaient pas une musique hollywoodienne avec orchestre symphonique. Comment faire entendre des sensations physiques? Le musicien a cherché des sons plutôt que des mélodies, il a enregistré des instruments traditionnels (harmonica de verre, cors en bronze utilisés pour les rituels sacrés des moines de Katmandou) qu'il a mêlés à des cordes puis revus au synthétiseur. Dramatique pendant l'orage qui provoque les hallucinations de Fukamachi, émouvante lors du sacrifice de Buntaro, la musique se fait douce et enveloppante dans la scène de rédemption où Habu, en





1



2



3



4



5



6



7



8

Séquence

La chute de Buntaro

[00:25:33 – 00:30:02]

Le thème de la mort qui plane et menace est omniprésent dans le récit. La scène du sacrifice de Buntaro est l'occasion de s'y confronter directement.

La chute de Buntaro est la seule scène du film où la mort est montrée en direct, contrairement à la disparition de Mallory dont on cherche le corps depuis des années, au décès de Hase dans une avalanche rapporté par les médias, ou à celui de Habu dont on découvre à la fin le cadavre. Mettre en scène le sacrifice d'un adolescent demande de la délicatesse. La séquence dure 5 minutes, elle est très découpée – plus de 80 plans durant parfois une seconde à peine, avec des gestes précis, accomplis dans l'urgence, puis plus étirés à mesure que le drame devient inéluctable.

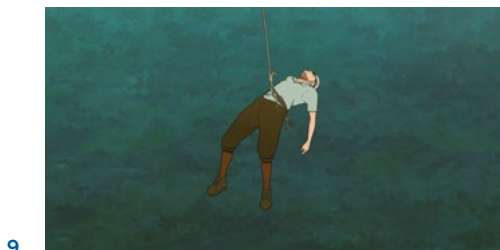
● Une belle journée ensoleillée

Il s'agit de l'une des rares séquences d'escalade du film à se passer en été sur fond de ciel bleu. Le passage que nous étudions suit un moment d'amitié entre les deux hommes. Sur un air de guitare un peu folk qui accentue le côté détente fraternelle, on a vu Buntaro enthousiaste se féliciter de cette équipée avec celui qu'il admire tant («J'ai un bon prof. Avec vous, je crois que je pourrais grimper n'importe où»). Habu lui a proposé une pause qu'il a refusée. On les voit alors de loin dans le décor [1]. Le cadrage nous fait sentir la dangerosité

de cette immense paroi verticale. Buntaro, debout sur un étroit rebord, se prépare à rejoindre Habu. Une plongée verticale montre le vide derrière les personnages et l'étrécissement de l'espace sur lequel se tient Buntaro en contrebas [2]. Habu plante un piton métallique dans la roche sur lequel il va fixer la corde qui le relie à la ceinture de Buntaro. Il demande du mou à son partenaire. Buntaro teste la mobilité de la corde. Suit un gros plan très bref de son pied dont le talon recule, tandis qu'on entend le bruit de la roche qui s'effrite [3].

● La chute

Surpris, en déséquilibre, Buntaro bascule soudainement en arrière. La deuxième corde qui l'attachait à la montagne casse net [4]. Buntaro tombe maintenant la tête la première et disparaît en bas de l'image [5]. Habu tente de stopper le défilement de la corde, mais le mousqueton saute et la corde défile de plus en plus vite. La chute de Buntaro, très découpée et accompagnée d'une musique angoissante, se termine par un insert extrêmement bref sur ses reins, suggérant la violence du choc qu'il a dû ressentir [6]. En contreplongée, le corps du grimpeur se balance un moment dans le vide avant de s'immobiliser [7]. Souligné par la musique, un raccord dans l'axe arrière montre, en plan de très grand ensemble, les deux hommes minuscules dans l'espace pour nous faire prendre conscience de leur solitude [8]. Un plan cadre Buntaro dans le vide, se détachant sur le fond vert de la végétation, uniquement retenu par la corde: littéralement, sa vie ne tient plus qu'à un fil [9]. Le dialogue («Tu m'entends? Réponds-moi») suggère que les deux hommes ne se voient plus, mais qu'ils peuvent se parler. Buntaro se sent coupable: «Pardon Habu, je suis désolé.» Trop éloigné de la paroi, il ne peut réussir à



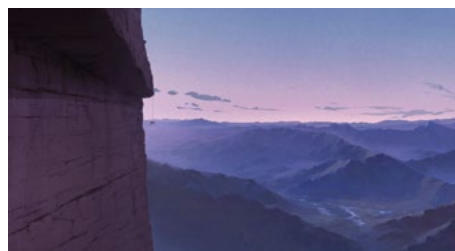
9



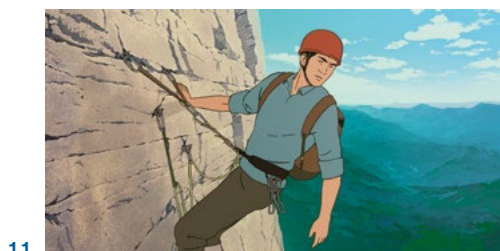
13



10



14



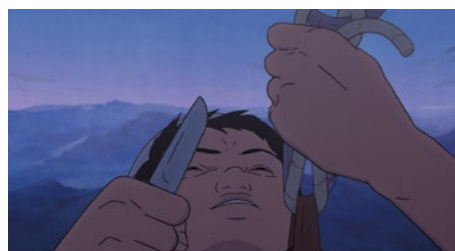
11



15



12



16

l'atteindre. Cadrée en contreplongée, la corde est tendue à fond. Un bref effet de flou nous fait comprendre qu'il s'agit d'une vision subjective de Buntaro, dont la chute a altéré les perceptions [10].

● Un sauvetage impossible

Habu se cogne la tête de désespoir contre la roche. Buntaro, dont la douleur se lit sur le visage, tente de se redresser. Mais, sous l'effet des tiraillements, un piton se descelle du rocher. Habu l'enfonce et y clippe d'urgence un mousqueton, en plusieurs plans très brefs qui font monter la tension. La musique, qui s'était tue un instant, reprend d'ailleurs à ce moment pour signaler l'imminence du danger. Habu est attaché à la paroi par la taille et tient la corde qui le relie à Buntaro [11]. Il hisse à plusieurs reprises le corps de Buntaro, mais la corde, filmée en très gros plan, s'effrite sur la roche, menaçant de rompre à tout moment [12]. Découragé, Buntaro baisse les bras, tel un gisant ou un pantin désarticulé [13]. À nouveau, un raccord dans l'axe arrière témoigne de son impuissance. L'ombre lugubre de son corps qui se reflète sur la paroi évoque un cadavre. Dès lors, l'animation va aller ralentissant, contrastant avec l'agitation du moment de la chute. Les mouvements se font rares, les deux personnages ont compris qu'il n'y a plus rien à faire. Plus rien ne bouge. Un panoramique droite-gauche, du ciel vers la paroi, montre leurs silhouettes minuscules vues maintenant d'encore plus loin, face à un paysage de montagne d'où nul secours ne peut venir [14]. Le changement de couleurs (le ciel et le paysage sont désormais mauves) suggère que du temps s'est écoulé: le soir tombe. La solitude des deux hommes est désormais totale. Habu se cogne à nouveau la tête sur la paroi. Il s'était dit capable de

couper la corde en cas de danger, mais ce n'étaient que des mots. Il est rongé par culpabilité.

● Le sacrifice

Un vol d'oiseaux noirs, tels des oiseaux de malheur dont on entend les cris, zèbre l'écran [15]. Il n'y a plus d'espoir. La situation est entièrement figée. Un plan sur les jambes et les bras ballants de Buntaro interroge un bref instant: le garçon est-il toujours en vie? Le silence des deux hommes, dramatique, laisse d'autant mieux entendre le crissement produit par la corde, signe que le temps est compté. Bientôt résonnent quelques paroles angoissées: «Pardon, j'ai pas été à la hauteur.» Habu tente de rassurer son jeune partenaire, mais le ton de sa voix, ainsi qu'un gros plan sur son visage désespéré, ne trompent pas le spectateur. Les paroles de Habu (qui cherche toujours à nourrir les espoirs de Buntaro) se font de moins en moins audibles, comme s'il ne se parlait plus qu'à lui-même. Vient alors le moment qui a posé le plus de questions au réalisateur Patrick Imbert. Fallait-il montrer ce geste? On suit le bras de Buntaro qui va lentement vers sa poche pour en sortir le canif, en alternance avec des gros plans sur la nuque de Habu plongé dans un silence angoissé, rongé par la culpabilité. Un chant très doux enveloppe le geste de Buntaro. On entend Habu murmurer: «Pardonne-moi Buntaro, pardonne-moi.» Mais c'est la main de Buntaro qui coupe la corde [16], comme s'il accomplissait la volonté secrète de son partenaire. La chute du corps n'est pas montrée; elle est seulement figurée par la corde qui s'est enfin détendue, et ponctuée par un plan sinistre de la paroi plongée dans l'ombre, où même la silhouette de Habu n'est plus visible.

Genre

Les films de montagne

Depuis toujours, la montagne passionne les documentaristes et inspire les scénaristes, terrain idéal pour l'ascension héroïque ou la chute, l'intimité ou le spectaculaire.

● Un document exceptionnel

Un des premiers films sur l'Everest est un documentaire anglais de 1924, signé John B. L. Noel: *L'Épopée de l'Everest*. C'est un document fascinant que les auteurs du *Sommet des dieux* ont visionné car il porte sur l'expédition qui vit disparaître Mallory et Irvine. L'auteur était un des membres de l'équipe. On y assiste à différents moments de la préparation de l'expédition. Mais la dernière apparition des deux alpinistes n'y figure pas: bien que les cinéastes aient été équipés de 14 caméras et de téléobjectifs spéciaux pour filmer à des altitudes jamais atteintes, il fut impossible de hisser le matériel de prise de vues assez haut pour enregistrer «l'assaut final», c'est-à-dire la dernière phase où les grimpeurs tentent d'atteindre le sommet. Il n'existe donc pas d'images de Mallory et Irvine près du sommet. Restent des plans d'une rare valeur ethnographique, comme celui qui montre 500 hommes défilant en file indienne avec des yaks dans l'Himalaya. À la fin, on voit des membres de l'expédition, incapables de suivre, signifier à l'équipe de tournage la mort des deux hommes en disposant des sacs en croix sur la neige.

● Un genre ancien

Chutes, avalanches, morts de froid, hallucinations... La littérature alpine fourmille d'histoires proches de celle racontée par *Le Sommet des dieux*. Les documentaires abondent, les films de fiction aussi. C'est en Allemagne, à la fin des années 1920, que naît le genre du «film de montagne» avec une série de longs métrages d'Arnold Franck. Dans le premier, *La Montagne sacrée* (1926), deux alpinistes, épris d'une même danseuse, tentent une escalade dangereuse et périssent ensemble. Suivront, toujours du même auteur: *Le Grand Saut* (1927), *L'Enfer blanc du Piz Palü* (1929), *Tempête sur le mont Blanc* (1930), *L'Ivresse blanche* (1931). C'est dans ce genre que la tristement célèbre future cinéaste officielle du nazisme, Leni Riefenstahl, se fit un nom. Avant d'être mis au service de la propagande nazie par son ministre Joseph Goebbels (dès mars 1933), les films allemands des années 20 font de la montagne un lieu romantique, quasiment sacré qui inspire l'émerveillement ou la crainte, tout en suscitant le dépassement de soi.

● Influences

Dans les films plus récents, on trouve *La Sanction* (1975), de et avec Clint Eastwood, dont Patrick Imbert reconnaît qu'il lui a servi dans une faible mesure comme documentation (habits, poses techniques). L'histoire est celle d'un ancien agent du gouvernement américain devenu tueur à gages, recherchant un homme qui s'entraîne sur des pitons rocheux de Monument Valley avant de s'attaquer à la face nord de l'Eiger. Patrick Imbert cite également *Everest*, film à grand spectacle anglo-américain de Balthazar Kormakur (2015) intéressant à voir étant donné le sujet et son traitement réaliste. C'est un film de survie en conditions extrêmes qui retrace une ascension authentique de 1996 où périssent huit alpinistes amateurs et professionnels. Il dénonce le côté «circuit touristique» où rivalisent des agences concurrentes qui n'hésitent pas à mettre en danger la vie de leurs clients.

De nombreux plans du *Sommet des dieux* évoquent *La Mort suspendue* de Kevin Macdonald (2003), inspiré d'un récit autobiographique de 1985, où le dilemme de «couper



L'Épopée de l'Everest (1924) © DVD UFO Distribution



La Montagne sacrée (1926) © DVD MK2



La Mort suspendue (2003) © DVD Diaphana

ou non la corde» se présente à un personnage. Deux jeunes Péruviens entreprennent une ascension risquée dans la cordillère des Andes. Suite à une chute lors de la descente, l'un d'eux se retrouve accroché à l'autre suspendu dans les airs. Pour sauver sa propre vie, le premier n'a d'autre choix que de couper la corde. Mais celui qui chute tombe dans une crevasse et les deux hommes se retrouvent finalement. Les dernières scènes montrent le témoignage des deux protagonistes de cette histoire vraie.

L'image de Buntaro suspendu dans le vide évoque un autre drame de l'alpinisme authentique, retracé dans *Duel au sommet* de Philipp Stölzl (2008). Durant l'été 1936, face à des sauveteurs impuissants, un alpiniste bavarois trouve la mort et son corps reste suspendu sur la face nord de l'Eiger pendant des semaines, aux yeux de tous.

On citera également *Cliffhanger, traque au sommet* de Renny Harlin (1993), avec Sylvester Stallone dans le rôle d'un guide secouriste alpiniste chevronné envoyé à la recherche des survivants d'un avion qui s'est crashé dans les montagnes Rocheuses.

Personnages

Communion au sommet

Après avoir refusé sa main tendue, Habu finira par tendre la sienne à un Fukamachi épuisé. Une victoire sur l'incommunicabilité.

Si, au bout de leurs parcours initiatiques, l'un trouve la mort et l'autre a la révélation d'une découverte quasi mystique, Habu et Fukamachi n'ont pas les mêmes motivations. Celles de Fukamachi, le photographe de presse, sont d'abord professionnelles. Le hasard d'un reportage au Tibet lui fait croiser Habu, l'homme qui, en lui permettant de faire parler la pellicule qui se trouve dans l'appareil de Mallory, lui offrirait le scoop du siècle sur l'histoire de l'alpinisme. Dès lors, il part à sa recherche. Mais, une fois parvenu à ses fins, il finira par s'interroger sur l'intérêt d'une telle obsession.

La personnalité de Habu est bien plus complexe. Un flashback nous l'a montré en jeune garçon découvrant la montagne comme un refuge après un événement qui ne nous est pas raconté [séq. 3]. C'est la naissance de son addiction à l'escalade. On nous a retracé son passé de jeune espoir de l'alpinisme dans les années 1960, son style particulier, ses records de vitesse. On le découvre plein d'amertume devant une condition modeste qui l'empêche de participer à certaines compétitions, puis audacieux quand il se lance lui-même de nouveaux défis. Petit à petit, son caractère se dessine. C'est pour l'originalité de son personnage que Taniguchi a accepté de dessiner le manga inspiré du livre de Baku Yumemakura : Habu détonne totalement par rapport à son univers peuplé de héros uniquement positifs. Il n'a pas que des bons côtés. Peu « japonais » par son individualisme farouche, il manifeste un sens de la liberté individuelle, le désir d'être le premier en tout. Il sacrifie tout à sa passion : alors qu'il vit pauvrement, on le voit démissionner de son travail pour une escalade. Il se montre autoritaire, intransigeant, perfectionniste, soucieux de minimiser le rôle d'Inoué après l'escalade de la « dalle des démons » [séq. 4], puis furieux d'avoir été dépassé par son rival Hase [séq. 5].

Habu peut aussi être fraternel, tel qu'on le voit au début de l'ascension avec Buntaro. Mais le souvenir culpabilisant de l'accident le fera sombrer dans l'amertume. Son entourage le fuit. Il devient un homme qui a un compte à régler avec la montagne. En passant du manga au film, la noirceur du personnage a été atténuée, mais il reste un personnage hors du commun. La voix *off* nous dit : « Il est resté 3 jours et 5 heures sur la paroi, quelqu'un de normal serait mort depuis longtemps. Pas lui ! » On verra qu'il y a une marge entre ses paroles et ses actes. « Ça sert à rien de mourir tous les deux », dit-il dans le bar, mais il ne coupe pas la corde quand Buntaro



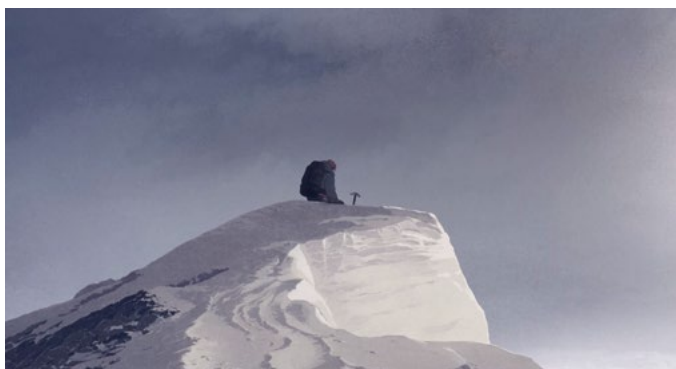
est en danger. Il semble intraitable en énonçant les règles de l'escalade avec Fukamachi, mais revient sur ses pas pour le sauver.

Mallory, quand on l'interrogeait sur son désir d'escalade, répondait : « Parce que la montagne est là. » Dans le manga, Habu dit : « Ce n'est pas parce que la montagne est là, c'est parce que MOI je suis là. » Orgueilleux, certes, il est toutefois totalement désintéressé. Le mystère Mallory lui est complètement égal. Comme il le dit dans sa lettre, grimper est pour lui la seule manière de se sentir vivant.

● Le dépassement de soi

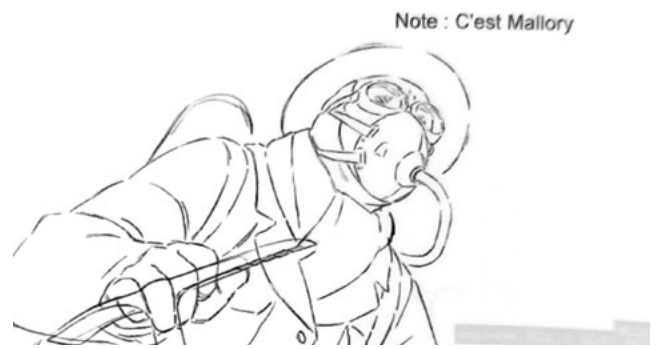
Dans son combat forcené et obstiné pour « aller toujours plus haut », Habu ressemble parfois à un homme qui a une revanche à prendre. On pourra demander aux élèves à quels modèles de fiction ce personnage leur fait penser. Certaines références littéraires pourront être convoquées en complément. On songe par exemple au capitaine Achab, héros d'un livre célèbre de Herman Melville, *Moby Dick* (1851), poursuivant le cachalot blanc qui, au cours d'une chasse tragique, lui a arraché une jambe. Melville, qui fut marin avant d'être écrivain, tire son récit vers une réflexion métaphysique sur la place de l'homme dans l'univers. On peut également penser à Santiago, le vieux pêcheur cubain héros de *Vieil Homme et la Mer* (1952) d'Ernest Hemingway. Fatigué, vieilli, il s'aventure en solitaire dans sa vieille barque et part traquer un énorme poisson dont il veut faire « la plus belle prise de sa vie ». Le vieil homme finira par rentrer au port épuisé, sa proie attachée au flanc de sa barque sous la forme d'un squelette entièrement dévoré par des requins. Là aussi, plus que son résultat, c'est le combat qui importe.

Si d'autres personnages célèbres illustrent la quête du dépassement de soi (comme le Don Quichotte de Cervantes ou le Cyrano de Bergerac d'Edmond Rostand), on pourra également se tourner vers la bande dessinée : un bon exemple de ce thème est illustré par *8848 mètres : Là-haut, elle ne sera plus la même* de Silène Edgar (Casterman, 2020), où l'héroïne qui, du haut de ses 15 ans, se lance dans l'ascension de l'Everest, se prénomme justement... Mallory. Le titre même de cette BD pourra inviter à la réflexion sur les raisons qui poussent à aller « toujours plus haut ».

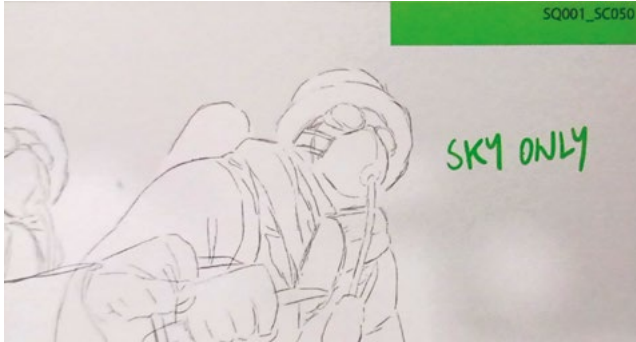




1. Animateur



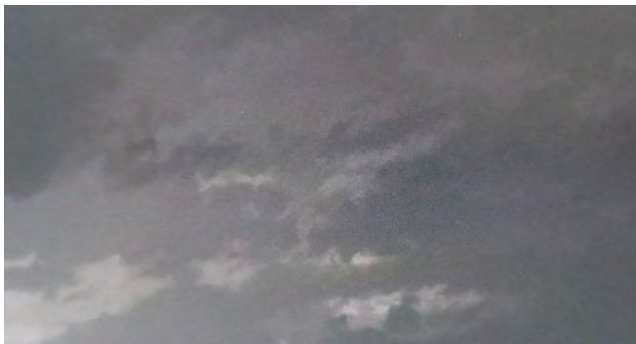
4. Posing



2. Décor trait



5. Animation



3. Décor couleur



6. Compositing

© Le Sommet des dieux - 2021 / Julianne Films / Folivart / Mélusine Productions / France 3 Cinéma / AURA Cinéma

Technique Une subtile alliance 2D et 3D

Venir à bout d'un long métrage d'animation relève parfois d'un exploit semblable à une ascension périlleuse.

● Le cinéma d'animation : technique de base

Elle remonte aux origines du cinéma : pour une seconde de film, 24 dessins étaient tracés à la main, reportés à l'encre sur des celluloses transparents puis gouachés, placés sur un décor et filmés un par un. En général, 12 dessins photographiés deux fois chacun suffisent à rendre un mouvement très correct. Le nombre de dessins par seconde dépend de la fluidité que l'on recherche et du budget du film. Dans les années 1970, il est descendu très bas dans certaines séries japonaises pour le marché télévisuel. Depuis, les Japonais (Hayao Miyazaki en tête) sont devenus les meilleurs au monde en animation 2D.

● La révolution du numérique

Le début des années 1980 a vu apparaître les « nouvelles images », ces images numérisées, créées à l'aide de l'ordinateur que l'on visualise sur écran. Un mot nouveau est apparu : « pixel » (de « picture element »), désignant le plus petit élément graphique qui compose une image. Un objet calculé

par ordinateur peut être multiplié, grossi, rétréci, visualisé et éclairé sous n'importe quel angle. On ne travaille plus sur deux données mais dans l'espace, avec les trois dimensions. Après de nombreux essais sur des courts métrages, l'événement majeur des années 1990 sera *Toy Story* de John Lasseter (1995), premier long métrage de l'histoire du cinéma entièrement réalisé sur ordinateur. Depuis, l'animateur a le choix entre 3D et 2D numérique tracée à la main sur palette graphique.

« L'écriture du film a débuté en 2016 et s'est prolongée jusqu'à l'animation en 2020. En parallèle nous avons commencé la production et l'animation trait du film. Ont suivi l'animation couleur, le compositing, le design sonore, le mixage et la musique composée par Amine Bouhafa jusqu'à l'été 2021 »

Didier et Damien Brunner

● Choix de la 2D pour *Le Sommet des dieux*

Tout commence par la mise au point d'un **storyboard**, c'est-à-dire une succession de dessins crayonnés, comme une bande dessinée retraçant l'histoire. Le graphisme foisonnant de détails de Taniguchi s'avérant impossible à reproduire, étant donné le nombre de dessins, on a adopté le style «ligne claire». En allégeant le trait, les animateurs ont pu se concentrer sur les visages, les expressions des personnages. Le fait de garder une ligne réaliste en 2D a demandé une grande précision, par exemple sur le positionnement des yeux.

Un logiciel de montage (Adobe Premiere) rassemble ces dessins sur lesquels on cale les maquettes des voix préalablement enregistrées avec, en plus, des musiques provisoires ou déjà existantes. On obtient l'**animatique**, étape très importante dans la réalisation, car c'est le document de base qui contient l'intégralité du film, en durée réelle. «Ce n'est pas très beau, explique Patrick Imbert, mais tout est là : la durée, la mise en scène, les intentions, l'histoire. Il ne reste plus qu'à fabriquer l'image définitive, ce qui va prendre plus d'une année.»¹

● Les animateurs

Les dessins sont donc tracés à la main, comme aux origines du cinéma, mais sur une palette graphique ou directement sur l'écran, avec un logiciel spécialisé (Toon Boom Harmony) qui permet de visualiser la succession des images dans le temps.

«Côté image, il suffit d'appuyer sur *Entrée* pour voir les dessins devenir mouvement et côté son, la piste est intégrée dans le logiciel, ce qui permet à l'animateur d'entendre directement la voix du comédien et de la faire défiler à la vitesse qu'il souhaite pour travailler avec précision sur les bouches.»² Chaque scène est préparée par l'équipe qui gère le «**posing**». Le travail des animateurs commence par le tracé des principales «poses clés» des personnages dessinées avec précision. Pour les conseiller, les auteurs ont invité au studio un «*summiter*» (nom donné aux alpinistes ayant gravi l'Everest), Vincent Vachette, qui l'a escaladé en 2016. Il est venu lors de la conception du **storyboard**, a donné son point de vue technique, raconté son expérience, témoigné de la lenteur des gestes quand le souffle devient court suite au manque d'oxygène, des sensations de froid, du bruit assourdissant du vent quand on dort sous la toile de tente. Charlie Van der Elst, du Club alpin français, est également venu avec un sac de matériel (pitons, mousquetons, broches à glace, etc.) Il a montré les différents nœuds utiles aux alpinistes en cas d'urgence (lors de la chute de Buntaro, Habu évoque un «nœud de Prusik»). Photographié et filmé en train de mimer quelques scènes suspendu au balconnet du studio, il a montré comment on s'attache, comment on délie les cordes, comment on remonte un partenaire qui aurait chuté.

● La mise en couleur

Plus besoin de centaines de pots de gouache pour la mise en couleur comme au temps de Walt Disney : d'un simple clic, le coloriste dispose de milliers de tonalités différentes. L'intervention du responsable du «**color script**» (ou «**color board**») est capitale. Il s'agit, avant d'entrer en fabrication, d'avoir une première vision de l'ambiance de chaque séquence, de la lumière, tout ce qui constituera l'identité graphique et cinématographique définie par le réalisateur. On prend ces décisions sur les moments clés, on décide de leur atmosphère. C'est comme un brouillon qui donne une vision globale du film, une idée précise de la direction artistique choisie.

● Une montagne plus vraie que nature

Certains élèves – notamment les plus jeunes – pourront avoir un sentiment troublant devant les premiers plans de montagne qu'on voit dans le film : s'agit-il d'un décor photographié ou animé ? S'il s'agit bien de dessins, comme le spectateur s'en rend compte rapidement, le recours à de véritables photographies pour améliorer le rendu des détails permet d'atteindre parfois un sentiment d'hyperréalisme. Ce constat peut être l'occasion d'engager une discussion sur la nature des images qui nous entourent, à l'heure où les interventions numériques (morphing, effacement d'objets, retouches...) et le perfectionnement des intelligences artificielles les rendent de plus en plus indiscernables. Peut-on encore distinguer le vrai du faux ? Cette indiscernabilité est-elle souhaitable ? Dans quelle mesure modifie-t-elle notre regard et nos pratiques ?

● Les décorateurs

Les décors de montagne du *Sommet des dieux* témoignent de façon extraordinaire de l'humilité de l'homme face à la nature. Ils ont été conçus à partir de l'examen de photos, mais ont été entièrement dessinés manuellement à la palette graphique. Faute de réelle profondeur comme peut en offrir la 3D, les auteurs ont utilisé tout ce que la 2D mettait à leur disposition pour recréer le sentiment d'immersion : contre-jour, richesse des compositions...

En dehors des quelques effets spéciaux, la 3D a été utilisée comme une aide à la perspective, pour modéliser certains décors d'intérieur ou de ville de manière très schématique, sous forme de blocs géométriques par-dessus lesquels les décorateurs ont ajouté les détails et la vie du décor.

● Le «compositing»

C'est la dernière étape de l'image : on recompose les éléments fabriqués séparément, on porte les ajouts numériques, il faut travailler les ambiances, intégrer les personnages sur les décors, faire des effets de lumière, des flous sur l'arrière-plan. Le numérique s'avère indispensable pour tout ce qui concerne les effets atmosphériques (neige qui vole, brouillard, nuages, éclairs).

Sur le grand sentiment de solitude éprouvé parfois dans la création, on note cette réflexion de Patrick Imbert : «J'ai trouvé un parallèle étonnant entre la quête "inutile" des alpinistes et celle de la création artistique, en particulier l'animation. Ça a un côté absurde, on peut passer des journées à animer une seconde de film, la démarche artistique est la même que celle d'un marcheur ou d'un alpiniste.»³

1 Thomas Vennin et Patrick Imbert, *Autour du Sommet des dieux*, Éditions Paulsen, p. 44.

2 *Ibid.*, p. 50.

3 *Ibid.*, p. 115.



Document

Une planche de Taniguchi

Cette planche extraite du tome 1 (p.207) du *Sommet des dieux* de Jirō Taniguchi, paru aux éditions Kana, permet d'observer le grand soin apporté aux détails (décor, accessoires) et le réalisme du trait de l'auteur japonais, ainsi que son sens du découpage très cinématographique.

FILMOGRAPHIE

Édition du film

Le Sommet des dieux, DVD et Blu-ray, Wild Side Video.

Autour du film

Kirikou et la Sorcière (1998) de Michel Ocelot, DVD et Blu-ray, France.TV Distribution.

Les Triplettes de Belleville (2003) de Sylvain Chomet, DVD et Blu-ray, France.TV Distribution.

Ernest et Célestine (2012) de Benjamin Renner, Vincent Patar et Stéphane Aubier, DVD et Blu-ray, Studiocanal.

Avril et le Monde truqué (2015) de Christian Desmares et Franck Ekinci, DVD, Studiocanal.

Le Grand Méchant Renard et autres contes... (2017) de Benjamin Renner et Patrick Imbert, DVD, Studiocanal.

Quelques films de montagne et d'alpinisme

L'Épopée de l'Everest (1924) de John B. L. Noel, DVD, UFO Distribution.

La Montagne sacrée (1926) d'Arnold Fanck, DVD, MK2.

La Sanction (1975) de Clint Eastwood, DVD et Blu-ray, Universal Pictures Home Entertainment.

Cliffhanger: Traque au sommet (1993) de Renny Harlin, DVD et Blu-ray, Studiocanal.

Vertical Limit (2001) de Martin Campbell, DVD et Blu-ray, Sony Pictures.

La Mort suspendue (2003) de Kevin Macdonald, DVD, Diaphana.

North Face: Duel au sommet (2008) de Philipp Stözl, DVD, CTV International.

Everest (2015) de Balthazar Kormakur, DVD et Blu-ray, Universal Pictures Home Entertainment.

La Montagne (2022) de Thomas Salvador, DVD, Le Pacte.

BIBLIOGRAPHIE

Le manga à l'origine du film

- Jirō Taniguchi, *Le Sommet des dieux*, 5 volumes, Kana, 2004-2005.

Ouvrages

- René Siestrunck, *Cinéma et Montagne – La montagne actrice, figurante et décor*, Transhumances, 2019.
- Thomas Vennin (avec la collaboration de Patrick Imbert), *Autour du Sommet des dieux*, Paulsen, 2021.

Articles sur le film

- Marius Chapuis, «*Le Sommet des dieux* : la positive altitude», *Libération*, 21 septembre 2021.
- Bernard Génin, «*Le sommet n'est qu'une étape*», *Positif* n° 728, octobre 2021.
- Xavier Kawa-Topor, «*Sur les traces de Mallory et Taniguchi*», *Blink Blank* n° 3, printemps/été 2021.

- Mathieu Macheret, «*Le Sommet des dieux* : Patrick Imbert fait éprouver la poésie des cimes sur grand écran», *Le Monde*, 22 septembre 2021.

- Thierry Méranger, «*Le Sommet des dieux*», *Cahiers du cinéma* n° 779, septembre 2021.

SITES INTERNET

Textes

Antoine Belhassen, «*Le Sommet des dieux* : "La montagne est une recherche de l'absolu" pour le réalisateur du film Patrick Imbert», *France Info*, 22 octobre 2021 :
↳ france3-regions.francetvinfo.fr/auvergne-rhone-alpes/haute-savoie/le-sommet-des-dieux-la-montagne-est-une-recherche-de-l-absolu-pour-le-realisateur-du-film-patrick-imbert-2302636.html

Thomas Bonicel, «*Interview de l'équipe du Sommet des dieux*» (deux parties), avoir-alire.com, 22 septembre 2021 et 26 février 2022 :
↳ avoir-alire.com/interview-de-l-equipe-du-sommet-des-dieux-partie-1-les-producteurs
↳ avoir-alire.com/interview-de-l-equipe-du-sommet-des-dieux-partie-2-patrick-imbert-et-amine-bouhafa

Bastien Gens, «*La montagne que l'on regarde*», *Critikat*, septembre 2021 :
↳ critikat.com/actualite-cine/critique/le-sommet-des-dieux

Christophe Lebouvier, «*Le Sommet des Dieux* : l'ambitieux projet de l'animation française est l'un des meilleurs films de la rentrée», *Numerama*, 23 septembre 2021 :
↳ numerama.com/pop-culture/740661-le-sommet-des-dieux-un-projet-ambitieux-de-animation-francaise.html

Le dossier de presse du film :
↳ auvergnerhonealpes-cinema.fr/wp-content/uploads/2021/11/DP-LE-SOMMET-DES-DIEUX.pdf

Vidéos

Présentation du projet du film par Patrick Imbert, Fondation GAN pour le cinéma, juillet 2019 :
↳ youtube.com/watch?v=PaLYx-wjkio

Rencontre avec Patrick Imbert et Jean-Charles Ostorero à la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, février 2022 :
↳ youtube.com/watch?v=pw3t5lRs028&ab_channel=lacitebd

CNC

Tous les dossiers du programme *Lycéens et apprentis au cinéma* sur le site du Centre national du cinéma et de l'image animée :
↳ cnc.fr/cinema/education-a-l-image/lyceens-et-apprentis-au-cinema/dossiers-pedagogiques/dossiers-maitre

Des vidéos pédagogiques, des entretiens avec des cinéastes et des professionnels du cinéma :
↳ cnc.fr/cinema/education-a-l-image#videos

César du meilleur film d'animation en 2022, *Le Sommet des dieux* trouve son origine dans l'un des grands mystères de l'histoire de l'alpinisme : la disparition en 1924 de George Mallory et d'Andrew Irvine, deux Britanniques partis escalader l'Everest vingt-neuf ans avant sa conquête officielle en 1953. Ont-ils atteint le sommet avant de trouver la mort ? Seul l'appareil photo de Mallory, s'il venait à être retrouvé, serait en mesure de résoudre cette énigme... Tiré d'un manga en cinq volumes de Jirō Taniguchi (lui-même adapté d'un roman japonais), le film de Patrick Imbert conjugue le suspense et le côté spectaculaire de l'intrigue – des scènes d'escalade à couper le souffle – à un face-à-face humain dans des décors vertigineux qui deviennent autant de paysages mentaux. Entre Habu, le solitaire halluciné, hanté par un passé tragique, et Fukamachi, le reporter en quête de scoop, c'est une aventure exceptionnelle qui se joue – au terme de laquelle le second découvrira à la fois la vanité de l'existence et la grandeur de certains combats.

Directeur de la publication : Olivier Herrard | Propriété : Centre national du cinéma et de l'image animée – 291 bd Raspail, 75675 Paris Cedex 14 – T 01 44 34 34 40 | Directeur de collection : Thierry Loumas | Rédacteurs en chef : Camille Pollas et Maxime Werner | Rédacteur du dossier : Bernard Génin | Iconographe : Agathe Gonçalves | Révision : Capricci Éditions | Conception graphique : formulaprojects.net | Conception et réalisation : Capricci Éditions – 70 rue de Coulmiers, 44000 Nantes – www.capricci.fr



AVEC LE SOUTIEN
DE VOTRE
CONSEIL RÉGIONAL

capricci
ÉDITEUR DE CINÉMA