

---

# Le Sommet des dieux

Patrick Imbert

---

## Fiche interactive

---

---

## Lycéens et apprentis au cinéma en Normandie

---

Rédaction : Xavier Kawa-Topor / Ilan Nguyen  
Coordination éditoriale : Renaud Prigent  
Publication : Café des images / Normandie Images

# LA FICHE

Cette fiche interactive est conçue pour être vidéo-projetée en classe à partir d'un ordinateur connecté à Internet. Elle constitue un outil de travail sur le film pour les enseignants proposant :

- un parcours sur l'esthétique du film à partir de points thématiques et d'analyses de séquences en ligne
- des supports multimédia destinés à l'animation de la séance
- des activités pédagogiques.

Pour les établissements ne possédant pas de connexion Internet stable, les vidéos proposées sont téléchargeables en amont de la séance.



# LE FILM

## FICHE TECHNIQUE

France/Luxembourg – 2021 – 1h35

Réalisation : Patrick Imbert

Scénario : Magali Pouzol et Patrick Imbert d'après l'oeuvre de Jiro Taniguchi

Direction artistique : David Coquard Dassault

Musique : Amine Bouhafaf

## SYNOPSIS

À Katmandou, le reporter japonais Fukamachi croit reconnaître Habu Jôji, cet alpiniste que l'on pensait disparu depuis des années. Il semble tenir entre ses mains un appareil photo qui pourrait changer l'histoire de l'alpinisme. Et si George Mallory et Andrew Irvine étaient les premiers hommes à avoir atteint le sommet de l'Everest, le 8 juin 1924 ?

Seul le petit Kodak Vest Pocket avec lequel ils devaient se photographier sur le toit du monde pourrait livrer la vérité. 70 ans plus tard, pour tenter de résoudre ce mystère, Fukamachi se lance sur les traces de Habu.



# PRÉPARER LA PROJECTION

## LE FILM ET SON RÉALISATEUR

Patrick Imbert est un réalisateur et animateur français spécialisé dans le cinéma d'animation. Né en 1970, il commence sa carrière en collaborant à divers projets d'animation, notamment en tant qu'animateur et directeur de l'animation pour *Ernest et Célestine* (2012), et *Le Grand Méchant Renard et autres contes* (2017), qui reçoivent le César du meilleur film d'animation.

En 2021, Patrick Imbert réalise *Le Sommet des dieux*, une adaptation ambitieuse du manga de Jirô Taniguchi et Baku Yumemakura. Le film est salué dans de nombreux festivals et marque une étape importante dans la carrière de Patrick Imbert, confirmant son talent pour allier profondeur narrative et maîtrise visuelle.

### PRÉSENTATION DU FILM



### PATRICK IMBERT



# PREPARER LA PROJECTION

## PISTES D'OBSERVATION

### LA PASSION DE L'ALPINISME

Le film met en scène la passion des personnages pour la montagne. Analyser les représentations de l'alpinisme montrées dans le film : compétition sportive, passion pour la conquête des sommets ou quête existentielle.

### LE VEST POCKET

La recherche de l'appareil photo disparu de George Mallory, un célèbre alpiniste du début du 20ème siècle, constitue le fil directeur de l'intrigue. Relever ses apparitions dans le film et analyser sa signification.

### LE MOTIF DE LA DISPARITION


Le thème de la disparition des personnages traverse Le Sommet des dieux. Analyser la manière dont ces disparitions sont évoquées par la mise en scène.



# ANALYSER LE FILM

## AU RISQUE DE L'ALPINISME

*Le Sommet des dieux* tient à la fois du film de montagne par son approche réaliste et documentée de l'alpinisme, du thriller par la tension narrative qu'il instaure autour de l'enquête journalistique sur l'appareil photo de Mallory et de la méditation sur la passion de la montagne. Ces trois dimensions sont à l'œuvre dès le prologue du film, véritable matrice du récit qui introduit de manière concise et mystérieuse le fantôme de Mallory, héros énigmatique de l'histoire de l'alpinisme. La structure du récit, d'une grande cohérence, est fondée sur la répétition d'épisodes dramatiques d'ascension qui marquent d'une dimension mortifère la passion alpine : Mallory, Habu, Buntarô et Hase connaissent tous un destin tragique. La fascination pour la montagne est ainsi représentée, au-delà de la performance sportive et de la reconnaissance médiatique, comme une ascèse personnelle apportant un sentiment d'accomplissement au risque de la mort. Le motif récurrent de la disparition fonctionne à cet égard comme le signe constant de l'ambivalence de la montagne, à la fois espace d'exaltation vitale et puissance indomptable peuplée de fantômes

 *Diaporama* : structure narrative et motifs formels

### LE PROLOGUE



 **Analyse de séquence**

# ANALYSER LE FILM

## HABU, UN PERSONNAGE MYSTÉRIEUX

Le personnage de Habu se distingue par son caractère farouche qui se manifeste dès sa première apparition lorsqu'il a récupéré de manière violente le Vest Pocket. Il se montre autoritaire, perfectionniste, sans égard pour Inoué après l'escalade de la « dalle des démons » puis furieux d'avoir été dépassé par son rival Hase. Le récit permet cependant de susciter l'empathie pour ce personnage. En contradiction avec son discours intransigeant, il vient en aide à Fukamashi lors de l'ascension de l'Everest et l'envoi périodique d'argent à Ryoto, témoigne du sentiment d'une dette morale suite à la mort de Buntarô, qui s'exprime avec force dans l'apparition fantastique du jeune garçon au cours de la chute dans les Alpes. La figure solaire de Fukamashi constitue un contrepoint au personnage sombre et torturé d'Habu, dont les doigts amputés matérialisent le prix de son combat sans fin avec la montagne. Le personnage conserve son mystère tout au long du film, comme figure emblématique d'une vocation exclusive pour l'alpinisme.

### LA CHUTE DE HABU



 Analyse de séquence

# ANALYSER LE FILM

## L'ADAPTATION DU MANGA

L'adaptation du manga de Taniguchi a représenté un défi important pour l'équipe d'animation. D'une bande dessinée foisonnante de 1600 pages, 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. En termes de transposition visuelle au cinéma, les auteurs restent fidèles au dessin original de Taniguchi tout le simplifiant afin de permettre l'animation des personnages et des décors dans une démarche réaliste.

## DU MANGA AU FILM



Making of



# RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

## WEBOGRAPHIE

- [Dossier pédagogique / CNC](#)
- [Dossier de presse / Wild Bunch](#)
- [Article d'analyse / France Culture](#)
- [Analyse thématique / CNC](#)
- [De la quête du scoop à la quête de l'absolu / LAAC Avergne-Rhône-Alpes](#)