

Une histoire vraie adaptée en film d'animation...

Le film est une libre adaptation française du manga éponyme de Jirō Taniguchi en 5 tomes sortis au Japon entre 2000 et 2003, eux-mêmes adaptés d'un roman de Baku Yumemakura. Le Sommet des dieux se situe à la frontière entre faits historiques et fiction. C'est une exploration du milieu de l'alpinisme et un plongeon dans la peau des passionnés.

I) Les lieux :

- Où se situe l'Everest ? Qu'est-ce qui le caractérise ?



Il se situe à la frontière entre le Népal (district de Solukhumbu) et la Chine (région du Tibet), dans le parc national de Sagarmatha, nom népalais pour l'Everest, en plein cœur de la chaîne de l'Himalaya.

Il est identifié comme le plus haut sommet du monde. Son altitude est établie à 8 849 mètres.

II) L'époque :

Le film mêle plusieurs époques. Lesquelles ?

Le film mêle présent (1994) avec le personnage principal Fukamachi, le passé (1980) avec l'histoire d'Habu, et quelques scènes de l'ascension de Mallory en 1924.

III) Les personnages :

- Qui étaient George Mallory, Andrew Irvine et Edmund Hillary ?



George Mallory



Andrew Irvine



Edmund Hillary

George Mallory, né en 1886 au Royaume-Uni, est une figure emblématique de l'alpinisme. À la question : « Pourquoi gravir l'Everest ? », il répondra une phrase devenue culte : « Parce qu'il est là ». Ces quelques mots résument l'état d'esprit des grimpeurs. En juin 1924, Mallory entreprend de gravir l'Everest mais ne reviendra jamais de cette expédition. Aucune preuve n'a montré qu'il a atteint le sommet car son appareil photo Kodak n'a jamais été retrouvé. L'histoire repose donc sur ce postulat : « Et si l'on retrouvait l'appareil photo de Mallory ? ». Cette découverte pourrait définitivement changer l'histoire de l'alpinisme : la première ascension de l'Everest ne daterait plus de 1953, mais de 1924 !

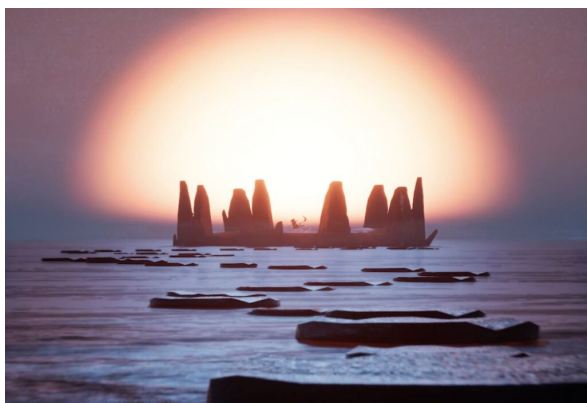
Officiellement, le sommet de l'Everest, aussi appelé « le toit du monde », fut conquis le 29 mai 1953 par Edmund Hillary.

IV) L'animation en 2D/3D :

L'animation 2D, ou animation en deux dimensions, fait référence à des techniques où les images et les personnages sont animés dans un espace bidimensionnel, c'est-à-dire la hauteur et la largeur. Cela inclut les dessins animés traditionnels, les bandes dessinées, et les illustrations plates. L'animation 2D est souvent utilisée pour des styles artistiques qui nécessitent des expressions stylisées et des mouvements exagérés.



L'animation 3D, ou animation en trois dimensions, utilise des personnages et des environnements qui existent dans un espace incluant la profondeur, en plus de la hauteur et de la largeur. Cela permet des représentations plus réalistes et est souvent utilisé dans les jeux vidéo, les films d'animation moderne, et la simulation virtuelle. L'animation 3D peut créer des mondes entièrement immersifs et détaillés.



Pour aller plus loin : vous pourrez regarder la vidéo suivante : une petite histoire du cinéma d'animation :

Upopi : <http://upopi.ciclic.fr/apprendre/l-histoire-des-images/histoire-du-cinema-d-animation>