



Auteur

Maureen Lepers

Date

Octobre 2024

Descriptif

Ce document propose une synthèse de la formation organisée en octobre 2024 par l'Acap - pôle régional image dans le cadre de **Lycéens et apprentis au cinéma Hauts-de-France** autour de l'analyse du film *Le Sommet des Dieux*.

La montagne, ça vous gagne : *Le Sommet des Dieux* (Patrick Imbert, 2021)

Réalisé par Patrick Imbert, *Le Sommet des Dieux* fait entrer le manga éponyme de Jiro Taniguchi dans le champ de l'animation française, un parti-pris autant graphique que narratif, qui compose avec un corpus de références issu du cinéma européen – le cinéma de montagne – et entreprend de réduire l'histoire fleuve du matériau original à un film de quatre-vingt-dix minutes. À travers le décor emblématique de la montagne, le film dessine ainsi une réflexion sur l'héroïsme propre à une certaine conception de la dramaturgie occidentale.

Attraper la montagne

Au moment où il adapte le manga de Taniguchi pour le cinéma, Patrick Imbert ajoute *Le Sommet des Dieux* au corpus des films dit « de montagne », un genre informel qui recouvre autant de fictions que de documentaires et envisage la montagne à l'aune d'un réseau de valeurs symboliques variées¹ : lieux de pureté dont l'ascension répond à un cheminement mystique (par exemple *La Lumière bleue*, Leni Riefenstahl, 1934) ; décor nationaliste pour le cinéma allemand de la seconde guerre mondiale ; lieu de danger et d'exploits sportifs – de nombreux réalisateurs de films de montagne sont eux-mêmes alpinistes, notamment Marcel Ichac, qui travaille en France dans les années 1930. Dans ce corpus élastique, l'ascension spécifique de l'Everest est davantage un motif du cinéma documentaire. Le mont apparaît en effet pour la première fois sur les écrans en 1924 dans *The Epic of Everest*, documentaire du Capitaine John Noel, qui capte l'ascension de George Mallory et John Irvine servant de point de départ à l'intrigue du *Sommet des Dieux*.

En termes esthétiques, les films de montagne travaillent à mettre en scène la rencontre de l'homme avec le gigantisme des décors naturels qui leur servent de cadre. La montagne s'y envisage comme un personnage à part entière auquel il s'agit de donner une vie propre. Cet enjeu anime particulièrement *Le Sommet des Dieux*, qui fait passer la montagne de l'image fixe de la bande-dessinée à celle, en mouvement, du cinéma. Or, première contrainte, la montagne n'est *a priori* pas un motif filmique très parlant : elle est figée, ce dont témoignent, à l'échelle du film, le très grand nombre de plans larges des sommets que cherchent à atteindre les personnages principaux. Pour rendre du mouvement à ce décor, Patrick Imbert déploie essentiellement deux outils, la couleur et le son. Au début du film, la montagne est en effet un lieu plutôt coloré, comme en atteste la première ascension de Habu, en flashback. La palette chromatique rapproche ici le décor d'une jungle où les nuances de verts de la forêt côtoient celles plus

¹ Marc Fenoli, « La montagne en scène », *La montagne et l'alpinisme*, n°3, 2009.

rougeoyantes du ciel et fait de la montagne un lieu rassurant, où l'adolescent peut respirer. Au tiers du film cependant, la mort de Buntaro entraîne un basculement : la montagne devient un lieu sinon hostile, du moins indifférent au destin des hommes. Cette évolution est particulièrement saillante dans la séquence de l'accident de Habu, lors de son ascension dans les Alpes. De la chute du personnage à sa remontée, en passant par le cauchemar, le paysage ne s'anime plus par les couleurs mais par le son – les accents mystiques de la musique, mais surtout les bruits du vent et des oiseaux qui, peu à peu, deviennent des hallucinations. La montagne s'impose alors comme un tombeau hanté par les fantômes.

Tout l'enjeu pour les personnages est de trouver leur juste place dans ce décor, capable d'offrir le meilleur comme le pire. Cette question est, pour la mise en scène, d'abord un enjeu de proportions : comment faire en sorte que les personnages, minuscules par rapport au gigantisme des paysages, soient visibles ? On observe ici une sorte de récurrence dans le découpage employé par Imbert et son équipe d'animation, qui graduent les valeurs de plans de façon à passer de l'infiniment grand de la montagne au particulier des hommes : dans la scène d'ouverture, des vues larges et vides des sommets enneigés révèlent peu à peu les corps en mouvement des alpinistes, qu'on rattrape en plan large, puis en gros plan. Surtout, la question de la situation des personnages dans le décor est pour le film une affaire de graphisme et de dessin. Deux techniques se croisent dans l'animation du *Sommet des Dieux* : le *photobashing* pour les décors de montagne, une technique de dessin numérique réalisée à partir de photographies qui permet d'atteindre un niveau de détail extrêmement précis et réaliste ; et « la ligne claire » pour les personnages, où les détails des visages, gestes, et vêtements sont réduits au minimum. L'alliance de ces deux techniques permet de détacher les personnages du fond et donc de les y rendre visibles pour éviter qu'ils ne soient littéralement engloutis. Elle traduit ainsi visuellement un enjeu central de l'alpinisme et, plus généralement, de la survie en montagne – faire corps avec cette dernière, au risque de mourir. Le rapport des personnages à l'espace permet ainsi au film de dérouler une réflexion sur la notion d'héroïsme.

Une réflexion sur l'héroïsme

En dramaturgie, la notion de héros désigne originellement un personnage aux valeurs positives qui agit pour le bien de la communauté, puis s'élargit jusqu'à recouvrir celle de protagoniste – c'est-à-dire de personnage qui fait avancer l'action, indépendamment de ses qualités morales. Dans le monde de la bande-dessinée japonaise, la centralité du héros est sans cesse retravaillée par les *shonen* (par exemple *One Piece*, Eiichiro Oda, 1997-) et les *seinen* (*Berserk*, Kentaro Miura et Kouji Mori, 1987-), des mangas destinés au marché masculin et la plupart du temps construits autour d'un personnage dont l'accomplissement de la quête ou de la destinée est sans cesse repoussée – c'est le principe du feuilleton. *Le Sommet des Dieux* conserve des traces du travail de réflexion mené par Jiro Tanigushi sur les schémas narratifs classiques du *seinen* par l'intermédiaire du personnage d'Habu, alpiniste jusqu'au-boutiste peu sympathique. Plus qu'un anti-héros, Habu semble en effet relever d'un héroïsme inabouti car constamment empêché. Dans la première partie du film, le scénario travaille à l'installer comme un héros mis en échec, d'abord par les autres, puis par lui-même. Au-delà de ses qualités morales, le personnage se distingue d'abord de ses collègues du club escalade par sa classe sociale que la mise en scène signale comme écrasante, par exemple dans la scène où il attend son binôme au pied de son immeuble pour aller grimper : les perspectives l'aplatissent et le rendent minuscule, tandis que son collègue le jauge du haut de sa tour. Cette distinction de classe entraîne *de facto* une distinction de caractère : Habu est montré comme solitaire et égoïste – ce qu'appuie la composition du cadre dans la scène de bar –, mais néanmoins prompt à collaborer – il se laisse attendrir par Buntaro et se montre pédagogue et attentif avec lui. Dans la scène de l'accident, la mise en échec d'Habu tient en fait moins à son incapacité à sauver Buntaro qu'à aller au bout de ses principes : même s'il l'a affirmé haut et fort dans la scène précédente, il ne parvient pas à couper la corde lui-même.

Au personnage d'Habu répond le personnage de Fukamachi, lui aussi en quête de dépassement de soi et d'élévation, sinon géographique, du moins spirituelle. Contrairement à Habu, Fukamachi est un personnage de suiveur, de par les deux aspects de son métier : il est photographe d'alpinisme, donc il suit les cordées ; il est journaliste, donc il enquête. La particularité du personnage est *a priori*, de ne pas être destiné à être

vu et à porter une histoire, comme en rend compte la palette chromatique de la scène où il se voit offrir d'acheter l'appareil de Mallory : sa chemise sombre se confond au décor de bois noir. L'un des enjeux du film est donc de ramener Fukamachi vers la lumière et d'en faire surgir les qualités héroïques. La structure narrative est ici intéressante : si la première partie du film, en forme d'enquête journalistique, installe Fukamachi comme un héros classique du genre, intrépide mais statique, la deuxième moitié ouvre les perspectives pour lui faire traverser des espaces extérieurs gigantesques – des plaines du Népal qu'il parcourt pour rejoindre Habu, jusqu'à sa propre ascension de l'Everest. Ainsi il ne s'agit plus pour lui de marcher sur les traces, mais dans les traces de son mentor, dont on quitte symboliquement le point de vue.

Le rapport suiveur/suivi, puis maître/élève qui unit Habu et Fukamachi est cependant moins vertical qu'il n'y paraît. Tout au long du film, *Le Sommet des Dieux* multiplie les rapprochements symboliques entre les personnages en les unissant dans la mise en scène, soit par des rappels scénographiques – la composition du plan dans lequel on découvre Fukamachi au téléphone est reprise plus tard dans la scène où Habu affirme qu'il couperait la corde –, soit par des séquences en montage parallèle. Surtout, le film articule deux identités génériques *a priori* distinctes, le film d'enquête et le film d'aventures, qu'il fait se confondre dans une scène à première vue anecdotique : le moment où Habu raconte à l'un de ses rivaux comment il a gravi la Dalle des Démons. Au récit de l'ascension, la mise en scène substitue un ensemble de plans larges urbains et nocturnes, dont les tons sombres et les éclairages de nuit installent les personnages dans un ambiance de film policier. Si le sujet du dialogue (inaudible) est la montagne, l'ambiance est celle d'une enquête : la séquence semble en fait envisager la montagne comme une énigme à résoudre. En insistant davantage sur les correspondances entre les deux héros que sur leurs différences, le film prépare le terrain pour une rencontre placée sous le signe de l'égalité parfaite. Le face à face des personnages au Népal a lieu sur un même plan : aucun ne domine l'autre, ce que confirme un plan large des deux hommes l'un à côté de l'autre la veille de leur départ pour l'ascension. La capacité des personnages à se rejoindre culmine dans le sauvetage de Fukamachi par Habu, qui entérine le message du film : ce n'est pas la performance qui compte mais la capacité de l'un à permettre à l'autre de poursuivre son objectif.

Un film d'hommes occidentaux

La centralité de la thématique de l'héroïsme dans cette adaptation du *Sommet des Dieux* est en parti un effet de la contraction du manga de Taniguchi, qui s'étale sur plus de 1500 planches et compte donc de nombreuses histoires parallèles, portées par les personnages secondaires, notamment Ryoko, la sœur de Buntaro. Seul personnage féminin présent dans l'adaptation d'Imbert, Ryoko est aussi malheureusement un personnage sacrifié par le scénario, à la présence plus que marginale. Elle apparaît quatre fois dans le film, deux fois avec Fukamachi (à qui elle donne des informations capitales qui le font avancer), et deux fois avec Habu, dans deux séquences où elle est reléguée aux bords du cadre. Dans la première, elle entre dans le champ par le côté sur son vélo et se contente d'attendre à l'arrière-plan que Buntaro et Habu terminent leur conversation ; dans la deuxième, elle trouve l'image par l'intermédiaire d'un raccord son (un hurlement de douleur quand elle découvre le corps de son frère). Bien qu'elle reste là encore à l'arrière-plan, un raccord extrêmement signifiant vient placer Habu dans son regard, faisant ainsi surgir les prémices d'une critique du personnage et de son jusqu'au boutisme.

Pour Imbert, ce regard critique est central : le réalisateur a confié en entretien très peu s'intéresser à l'alpinisme, ne pas du tout être sensible aux ambitions sportives des personnages et vouloir mettre en scène un objectif d'élévation plus spirituelle². La trop grande marginalité de Ryoko mine cependant la portée de ce discours : au lieu de renoncer à faire de l'un ou l'autre de ses personnages principaux des héros, *Le Sommet des Dieux* consacre toute sa deuxième moitié à leur permettre d'atteindre ce statut. Dans le système narratif occidental dont est héritée l'adaptation du manga, cette incapacité des personnages à renoncer à l'héroïsme renvoie aux bases patriarcales de la dramaturgie contemporaine,

² Patrick Imbert, *Le Sommet des Dieux*, dossier pédagogique et fiche élève du CNC, n°225, en ligne.

construite autour de mouvements ascendants (une ligne d'avancée claire : on va d'un point A à un point B) et articulée autour de concepts dont les étiquettes renvoient à une rhétorique belliciste : conflits, péripéties, objectifs/cibles à atteindre, obstacles à surmonter, etc. Cette conception du récit est largement discutée par le canon des autrices et théoriciennes de la dramaturgie féministe des années 1980-1990. Parmi elles, Ursula K. Le Guin, qui propose dans « Le fourre-tout de la fiction³ » et « Héros⁴ » de repenser notre approche de la dramaturgie pour ne plus seulement envisager le récit comme la trajectoire d'un héros devant atteindre une cible, mais plutôt comme un panier à l'intérieur duquel les personnages occupent une place parmi d'autres éléments, tout aussi importants. C'est à ce titre qu'il faut envisager toutes les excroissances et digressions du feuilleton que représente le manga original : aussi complexes soient-elles, elles permettent de maintenir Habu et Fukamachi à leur place d'outils dramaturgiques parmi d'autres, et non d'en faire des êtres exceptionnels. Plus que dans l'animation, c'est donc dans sa structure narrative que *Le Sommet des Dieux* rompt avec son matériau d'origine : en limitant son intrigue à une ligne claire tournant autour de la problématique de l'ascension et du dépassement de soi, le film transforme le manga en un récit proprement occidental.

³ Ursula K. Le Guin, « Le fourre-tout de la fiction, une hypothèse » [1986], *Danser au bord du monde*, Paris, Editions de l'éclat, pp. 197-2024.

⁴ Ursula K. Le Guin, « Héros » [1986], *op. cit.*, pp. 205-210.