



**Les journées de
l'interdisciplinarité**

Autopsie d'un récit transmédiatique : *Le Sommet des Dieux* de Patrick Imbert (2021)

Thomas Bauer

Université de Limoges

URL : <https://www.unilim.fr/journees-interdisciplinarite/677>

DOI : 10.25965/lji.677

Licence : CC BY-NC-ND 4.0 International

Introduction

L'analyse des films sportifs constitue un terrain fertile pour comprendre comment se tissent les liens réciproques entre la vie réelle et l'imaginaire¹. Parmi les universitaires ayant travaillé sur ce thème se trouve Seán Crosson qui, avec son livre *Sport and Film* (2013)², a exploré diverses clés de lecture (classe sociale, genre, etc.) et proposé des outils méthodologiques. D'autres ont récemment ouvert des pistes de réflexion complémentaires sur l'identité nationale³, la crédibilité narrative des gestes sportifs⁴, la figuration des athlètes féminines⁵, la représentation des athlètes amérindiens⁶ ou encore la confrontation sociale dans la jeunesse américaine⁷. Ajoutons que les films de sport sont de plus en plus considérés comme des matériaux potentiels et originaux pour mener de nouvelles réflexions sociologiques, historiographiques ou anthropologiques, au même titre que d'autres sources fictionnelles comme la littérature sportive⁸. Le film d'animation *Le Sommet des Dieux* (2021), issu d'un manga, est de ce point de vue un exemple intéressant à étudier ; sa création pouvant être envisagée dans un double va-et-vient entre film et manga avec en creux une recherche historique. Plusieurs sources d'information ont ainsi été explorées pour mener ce travail de (dé)construction transmédiatique⁹ : les éléments historiques sur l'ascension de George Mallory et Andrew Irvine, les jeux de comparaison avec d'autres

1 Julien Camy & Gérard Camy, *Sport et cinéma*, Paris, Amphora, 2021.

2 Seán Crosson, *Sport and Film*, London, Routledge, 2013.

3 Klara Bruveris, "Sport, cinema and the national imaginary in *Dream Team: 1935*", *Studies in Eastern European Cinema* 8, no. 1, 2017, p. 49-61.

4 Sebastian Byrne, "Actors who can't play in the sports film: exploring the cinematic construction of sports performance", *Sport in Society* 20, no. 11, 2017, p. 1565-1579.

5 Jayne Caudwell, "*Girlfight* and *Bend it Like Beckham*: Screening Women, Sport, and Sexuality", *Journal of Lesbian Studies* 13, no. 3, 2009, p. 255-271.

6 Thomas Bauer, Fabrice Delsahut, Maxence P. Leconte, "Sporting Indianness: challenging the cinematic representation of Native American athletes", *Sport in Society* 24, no. 5, 2020, p. 731-747.

7 Thomas Bauer, Maxence P. Leconte, "In the Shoes of Dave Blase: Cycling, Cinema, and Social Class in Peter Yates' *Breaking Away*", *The International Journal of the History of Sport* 37, no. 10, 2020, p. 838-852.

8 Andy Harvey, "Team Work? Using Sporting Fiction as an Historical Archive and Source of Developing Theoretical Approaches to Sport History", *The International Journal of the History of Sport* 30, no. 2, 2013, p. 131-144.

9 Fabienne Denoual, « La narration transmédiatique : vers un continuum entre fiction et réalité », *Fabula / Les colloques*, Création, intermédialité, dispositif, 2017 <http://www.fabula.org/colloques/document4421.php> (page consultée le 29 janvier 2022).

œuvres, les critiques ayant suivi la sortie du film dans la presse généraliste et spécialisée, les témoignages du réalisateur livrés ici ou là lors de la promotion du film¹⁰.

Un récit d'aventure transmédiatique

Le manga en bande dessinée *Le Sommet des Dieux* s'est fait une place au panthéon de la littérature de montagne, se rangeant dans les bibliothèques aux côtés d'ouvrages comme *Premier de Cordée* de Roger Frison-Roche (1942), *À la conquête de l'Everest* de Sir John Hunt (1954) ou encore *La Montagne nue* de Reinhold Meissner (2002). Il raconte l'histoire du photo-reporter japonais Fukamachi qui croit reconnaître à Katmandou Habu Jôji, un grand alpiniste que l'on pensait disparu depuis des années, et qui part à sa recherche. Habu Jôji semble tenir entre ses mains un appareil photo qui pourrait changer l'histoire de l'alpinisme. Ce petit Kodak Vest Pocket serait en effet celui de George Mallory et Andrew Irvine, les premiers hommes à avoir peut-être atteint le sommet de l'Everest le 8 juin 1924.

C'est donc une triple histoire enchâssée qui se joue dans ce récit d'aventure : celle de l'aventurier britannique George Mallory qui a disparu en 1924, celle de l'alpiniste Habu Jôji qui se lance sans cesse des défis dans un jeu perpétuel avec la mort, et celle du photo-reporter Fukamachi qui mène l'enquête tout en cherchant lui-même à donner un sens à sa vie. Ce dernier est d'ailleurs un autoportrait de l'auteur qui a dû lui aussi mener l'enquête, se documenter, lire des biographies et des revues spécialisées. C'est bien au cœur de ces trois destins croisés que se construit le nœud narratif, une quête existentielle dans la confrontation aux montagnes majestueuses du Tibet, et qui est parfaitement réussi dans le film d'animation de Patrick Imbert.

La sortie de ce film d'animation n'est en fin de compte que le résultat d'une construction en plusieurs étapes qu'il convient ici de retracer. En effet, *Le Sommet des dieux*, trouve ses origines dans un roman-fleuve écrit par Baku Yumemakura et paru au Japon entre 1993 et 1997. Cet auteur japonais, spécialiste de science-fiction et d'aventure, a mis une quinzaine d'années pour l'écrire, tout simplement parce qu'il a attendu longtemps l'élément déclencheur ; élément qu'il a trouvé en découvrant le mystère de la disparition de George Mallory et Andrew Irvine lors de son séjour sur les sentiers de l'Everest en 1993. Se projetant dans le personnage de Fukamachi, il a rapidement été obsédé par la recherche de l'appareil photo en se disant qu'il devait contenir la clé de l'énigme.

Son adaptation en manga, signée Jirô Taniguchi et couronnée en France par le Prix du dessin du Festival d'Angoulême 2005 – et qui a conquis rapidement un large public – commence au printemps 1999. Baku Yumemakura qui avait déjà collaboré avec le mangaka pour *Garôden* – un roman dans lequel il est question d'arts martiaux – proposa à Jirô Taniguchi d'adapter son récit. Il savait qu'il était capable de représenter la masse imposante de la montagne, les détails qui rendent véridique l'alpinisme ou encore les postures des personnages. D'ailleurs, une vraie collaboration s'est engagée entre le romancier et le mangaka, les deux hommes ayant même décidé de voyager ensemble à Katmandou pour s'imprégner de l'atmosphère de la capitale népalaise.

¹⁰ Voir l'ouvrage précieux de Thomas Vennin, *Autour du Sommet des Dieux*, Guérin Chamonix, Éditions Paulsen, 2021.

Le manga est ensuite adapté en un long métrage d'animation. Un projet qui a pris naissance dès 2012 avec l'envoi d'une lettre touchante du producteur de cinéma français Jean-Charles Ostero à Jirô Taniguchi : « Cher Monsieur Taniguchi, c'est avec une certaine émotion que je vous adresse ce courrier compte tenu de l'enjeu personnel et très intime que représente pour moi l'envie d'adapter pour le cinéma animé *Le Sommet des Dieux*, cette œuvre magnifique que votre talent et celui de Baku Yumemakura ont porté vers les sommets du genre »¹¹. Passionné de montagne, captivé par l'esprit du manga, le producteur français savait qu'il tenait un beau projet. Le mangaka, sensible aux mots employés par Jean-Charles Ostero, donna son accord officiel en 2013. Les choses sérieuses commencèrent alors pour ce dernier : chercher un financement, constituer une équipe, écrire un scénario, trouver un réalisateur, etc. Et au printemps 2019, l'histoire fut enfin prête, avec le regret toutefois que son auteur, Jirô Taniguchi, soit parti trop tôt¹².

L'histoire de George Mallory et Andrew Irvine

Si l'intrigue du film se passe essentiellement dans les années 1990, quand Fukamachi part à la recherche de Habu Jôji, le prologue renvoie le spectateur en 1924, à l'origine de l'énigme qui va conduire le photo-reporter dans une enquête sensationnelle et existentielle.

L'affaire George Mallory, il convient de le rappeler, est l'un des immenses points d'interrogation de l'histoire de l'alpinisme, une histoire marquée par l'esprit de conquête d'un petit cercle d'initiés, mais également par une concurrence entre les pays. Si le sport est depuis fort longtemps un instrument de politique internationale, le monde de la montagne a très tôt été un terrain de jeu pour les Britanniques, notamment pour les membres du célèbre *Alpine Club*. George Mallory, né le 18 juin 1886, jeune alpiniste chevronné et revenu vivant du front de 1914, devient *de facto*, lors des premières conquêtes himalayennes, l'un des porte-drapeaux de la délégation britannique. Ajoutons que la célébrité de Mallory a été accentuée par un événement survenu en 1913 où, lors d'une tournée aux États-Unis, il avait précisé être attiré par l'Everest tout simplement parce qu'il était « là ». Reprise dans l'édition du *New York Times* du 18 mars 1923, dans un article intitulé "Climbing Mount Everest is work for supermen", la formule est depuis entrée dans l'imaginaire collectif. C'est le 8 juin 1924, après trois expéditions inachevées, que Mallory prend la direction du sommet de l'Everest¹³, en compagnie du génie mécanicien et bel athlète Andrew Irvine. Ce jour-là, où ils sont près du but, tout est permis de croire qu'ils réussiront. Alors que les deux hommes progressent vers les cimes, un autre membre de l'expédition resté en contrebas, le géologue Noel Odell, les aperçoit lors d'une éclaircie approcher de la base de la pyramide finale, puis les observe disparaître à nouveau dans les nuages. C'est le dernier regard qu'il posa sur eux¹⁴.

11 Extrait de la lettre du 11 décembre 2012, cité par Thomas Vennin dans son ouvrage (p. 21).

12 Jirô Taniguchi s'est éteint le 11 février 2017 à l'âge de 69 ans, à Tokyo, des suites d'une longue maladie.

13 Le nom de cette montagne a été proposé par le savant britannique Andrew Waugh qui prit la succession de George Everest, l'homme qui a découvert cette montagne la plus haute du monde dans les années 1850 grâce des appareils de mesure appelés les théodolites. L'Everest se situe dans l'Himalaya, à cheval entre le Tibet et le Népal.

14 Avec le recul, Odell ne pourra pas confirmer avec certitude avoir vu les deux hommes après l'ascension du Deuxième Ressaut, situé à 8 600 mètres d'altitude et constituant un véritable mur de 30 mètres de haut.

Ces derniers ne reviendront jamais, laissant une question en suspens : ont-ils atteint le sommet avant de mourir ? Personne ne peut ni l'affirmer ni le contester avec certitude. Il faudra attendre 1979 pour qu'une partie du mystère commence à s'éclaircir. Au cours d'une ascension, un alpiniste chinois confia à un collègue japonais, malgré la barrière de la langue, qu'il aperçut le corps d'un « vieil Anglais mort »¹⁵ qui pourrait bien être celui d'Andrew Irvine ou de George Mallory. Hélas, dès le lendemain, avant d'avoir pu donner de plus amples précisions, cet alpiniste chinois fut emporté par une avalanche. L'information suffit cependant à délimiter une zone de recherche. Plusieurs expéditions furent alors organisées mais ce n'est qu'en 1999 que l'enquête avance : l'alpiniste américain Conrad Anker découvre, dans une pente, un pied nu, talon dressé vers le haut. C'est celui de George Mallory, dont le cadavre a été conservé dans les neiges éternelles. En observant la dépouille, l'équipe d'alpinistes présente ce jour-là réalise que le tibia et le péroné de la jambe droite sont cassés et que la corde brisée autour de la taille du corps gelé corrobore l'hypothèse d'une chute. Ils réalisent cependant qu'il manque deux objets particulièrement importants : la photographie de Ruth, sa femme, qu'il avait promis de laisser au sommet de l'Everest, et surtout son appareil photo.

Lors de cette ascension, George Mallory s'était vu confier par un de ses collègues, Howard Somervell, un Kodak Vest Pocket, un appareil photographique commercialisé entre 1912 et 1926 par la firme américaine, devenu immédiatement populaire pour sa robustesse, son prix abordable et sa maniabilité. Selon ses techniciens, le Vest Pocket posséderait un atout primordial, celui d'avoir pu conserver intactes les prises de vue de l'ascension de Mallory : « [...] malgré le froid et l'usure du temps, il est fort possible que la pellicule soit exploitable »¹⁶. Il « suffirait » ainsi que Mallory et Irvine aient pris une photo du point final de leur ascension pour faire d'eux les premiers êtres humains à avoir atteint le plus haut sommet au monde. Si les deux hommes sont déjà inscrits au panthéon de l'histoire de l'alpinisme, cet exploit viendrait parachever leur légende. De l'avis d'alpinistes chevronnés ayant réalisé l'ascension, malgré tout le talent de Mallory, il est toutefois peu probable que les deux hommes soient parvenus à leur but. Les quelques indices retrouvés, à l'exemple de la blessure et de la corde rompue, tendent à prouver que Mallory a été contraint d'opérer un demi-tour avant d'avoir atteint les 8 849 mètres.

L'hypothèse la plus probable serait que les deux alpinistes aient fait demi-tour au pied du deuxième ressaut. Face à l'obscurité grandissante et au mauvais temps, ils auraient pris la décision de retourner sur leurs pas. Mallory aurait chuté, sa corde se serait brisée et il serait mort sur le coup. Quant à Irvine, désormais seul, il aurait continué un peu avant de glisser à son tour et, blessé, de s'immobiliser dans un recoin de la paroi montagneuse. La noirceur de son visage, identifié par un alpiniste ayant aperçu son corps, suppose qu'il aurait été victime de gelures et serait donc, de façon probable, mort de froid. Mais en l'absence du Kodak Vest Pocket, le doute reste permis.

¹⁵ Thomas Vennin, *op. cit.*, p. 137.

¹⁶ *Ibid.*, p. 138.

La fabrique de l'extrême

Si le caractère transmédiateur¹⁷ du récit basé sur l'histoire de Georges Mallory et Andrew Irvine est à retenir, les qualités esthétiques et narratives du film sont également mises en avant par plusieurs observateurs. Tracy Brown, dans son article pour le *Los Angeles Times* du 23 novembre 2021, souligne par exemple la puissance artistique de ce film d'animation, « proche de la peinture », et qui n'a « rien à envier aux prises de vues réelles (live-action) d'autres films » concernant la représentation des paysages de haute montagne. La critique met en avant l'aptitude du film à engager le spectateur au travers de véritables impressions sensorielles.

Patrick Imbert et ses collaborateurs sont parvenus à dessiner l'essence de l'alpinisme, à décrire le lien exceptionnel qui unit l'homme à la montagne, à rendre intelligible cette quête de quelques hommes hors-normes. S'il y a beaucoup de séquences montrant des montagnes, c'est afin de créer une atmosphère de grandeur, d'immensité, de pureté et de violence. Une identité visuelle du film imposant une certaine démesure aux silhouettes humaines qui, à plus de 8 000 mètres d'altitude et dans l'immensité glacée, ne représentent pas grand-chose. En déconstruisant dans les différentes étapes de fabrication, on comprend que l'équipe du film a su trouver un juste équilibre entre les scènes urbaines, totalement désacralisées, et les scènes sportives en environnement naturel, foncièrement métaphysiques. Au-delà de la beauté des images, la qualité du film d'animation tient aussi au réalisme des scènes dessinées. Pour ce faire, l'équipe du film s'est entourée de spécialistes français de l'alpinisme pour tenter de maîtriser les principales techniques. Ils ont ainsi fait appel au Club Alpin, dont les locaux sont proches du studio de fabrication, notamment à Charlie Van der Elst. Ce dernier a non seulement expliqué l'évolution historique du matériel, mais a également mimé certaines situations avec son propre équipement. Ce n'est pas donc pas un hasard si la scène-clé de l'ascension des Grandes Jorasses par Habu Jôji est d'un réalisme incroyable.

Afin de renforcer le caractère dramatique de certains passages, l'équipe a également travaillé sur un choix pertinent d'éléments sonores et musicaux. Rappelons qu'il y a d'excellents bruitages tout au long du film : le vent, les coups de piolet dans la neige, la corde, le bruit des pas dans la neige... Ces apports permettent de plonger le spectateur dans l'ampleur des efforts et des risques encourus par les alpinistes.

À l'origine était *Le Mont analogue*

La question qui traverse ce récit d'aventure est explicite : pour quelle raison un alpiniste cherche toujours à aller plus haut, à être le premier, au point de risquer sa vie ? Les premiers mots du film sont d'ailleurs bien choisis et plongent d'emblée les spectateurs, sur fond de bruitage venteux et angoissant, dans cette interrogation profondément existentielle : « Marcher, grimper, grimper encore, toujours plus haut, et après ? ».

À vrai dire, *Le Sommet des Dieux* trouve ses racines, et c'est l'origine même du projet de l'écrivain Baku Yumemakura, dans une référence littéraire française : *Le Mont Analogue* de René Daumal (1952). En

¹⁷ Henry Jenkins, Henry, *La Culture de la convergence. Des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin/Institut national de l'audiovisuel, 2013.

effet, si la découverte de l'histoire de Mallory et Irvine a été l'élément déclencheur de l'écriture, la première source d'inspiration fut ce « roman d'aventures alpines, non euclidiennes et symboliquement authentiques » tel que René Daumal l'a présenté lui-même. Avec ce récit initiatique, le romancier emmène le lecteur dans une expédition improbable à la recherche d'un mont inconnu ayant échappé à l'exploration des hommes, car caché par la courbure de la Terre. Cette expédition est emmenée par un professeur d'alpinisme, un certain Pierre Sogol – anagramme de Logos –, qui parvient à fédérer plusieurs compagnons de voyage afin de découvrir cette montagne au sommet inaccessible. On comprend qu'il ne s'agit pas d'un voyage réel, physique, mais bien imaginaire, symbolique, et qui doit permettre à l'homme de s'élever spirituellement.

René Daumal croyait à une multitude d'univers parallèles et non à la géométrie euclidienne. Il faut dire qu'il collabora, en 1927, à la revue *Le Grand Jeu* avec Roger Gilbert-Lecomte et Roger Vailland, puis avec une quinzaine d'autres jeunes écrivains proches des surréalistes – le petit groupe parviendra à publier trois numéros entre 1928 et 1929. L'objectif de leurs travaux était d'éprouver les idées avant de les approuver. Ces jeunes gens mirent en œuvre une métaphysique expérimentale où l'on séparait le monde du visible de l'invisible. Pour y parvenir, ils avaient pour principe fondateur de préserver la source vitale de la pensée infantile, et pratiquaient certains rites mortuaires tels l'usage de drogues violentes, en référence sans doute aux *Paradis artificiels* de Baudelaire. Cela étant dit, l'élément biographique le plus significatif pour expliquer l'écriture du *Mont analogue* se situe en 1930, année de sa rencontre avec un professeur de Jiu Jitsu : Alexandre de Salzmann. Ce dernier va, en effet, l'initier aux théories du célèbre Gurdjieff avant de le lui présenter officiellement en 1938. Sorte de sage ou de gourou, ce dernier a laissé plusieurs écrits spirituels à succès et une figure géométrique originale composée, entre autres, d'un cercle et d'un triangle en son centre : l'Ennéagramme¹⁸. Très influencé par Gurdjieff, René Daumal explore ces voies de l'éveil comme on peut le lire aux pages 38 et 39 de son roman : « Je ne puis dire, donc, que j'ai peur de la mort. Non pas de ce qu'on *imagine* de la mort, car cette peur est elle-même imaginaire. Non pas de ma mort dont la date sera consignée dans les registres de l'état civil. Mais de cette mort que je subis à chaque instant, de la mort de cette voix qui, du fond de mon enfance, à moi aussi, interroge : "que suis-je ?" et que tout, en nous et autour de nous, semble agencé pour étouffer encore et toujours. Quand cette voix ne parle pas souvent ! – je suis une carcasse vide, un cadavre agité. J'ai peur qu'un jour elle ne se taise à jamais ; ou qu'elle ne se réveille trop tard [...] : quand on se réveille, on est mort ». La montagne est le réceptacle des personnes éveillées et le mont analogue est une illustration de cette recherche d'une humanité supérieure.

À sa mort en 1944, René Daumal laisse son roman inachevé – il n'aura écrit que cinq chapitres sur les sept initialement prévus – et ses lecteurs resteront face au mystère : Pierre Sogol et ses compagnons ont-ils atteint le sommet du Mont Analogue ? Finalement, lorsque Baku Yumemakura a découvert l'histoire inachevée de l'aventure de Mallory et Irvine, celle-ci a inévitablement fait écho au récit inachevé de René Daumal, laissant alors la place au champ des possibles.

18 Il s'agit d'une modélisation de la personnalité humaine en neuf configurations.

Conclusion

Cet article poursuivait deux objectifs : engager un travail de (dé)construction du récit d'aventure transmédiatique et proposer une réflexion sur le dépassement de soi, les pratiques de l'extrême et la passion du risque. Force est de constater que l'alpinisme apparaît comme un sport particulièrement initiatique et explique sans doute pourquoi le réalisateur Patrick Imbert a choisi d'emmener les spectateurs entre ces deux voies : « intimiste et spectaculaire »¹⁹. On retrouve un caractère profondément humain et universel dans les rapports de l'homme à la nature – un topos régulier dans la culture manga au Japon. Si l'œuvre de Jiro Tanigushi est profondément marquée par les grands espaces, notamment des montagnes impressionnantes (*K*, 1988) et merveilleuses (*La Montagne magique*, 2007), il en est de même pour celle de Miyasaki qui, en référence à des considérations écologiques²⁰, puise sa richesse créative dans la forêt (*Princesse Mononoke*, 1997), la montagne (*Le Château Ambulant*, 2004) ou la mer (*Ponyo sur la falaise*, 2008). Cela dit, dans *Le Sommet des dieux*, la thématique de la confrontation à la nature est davantage mise en exergue avec une problématique sous-jacente : l'homme peut-il contrôler le monde qui l'entoure, grâce aux progrès scientifiques et technologiques, ou doit-il accepter la supériorité du monde qui l'entoure ? Une question qui trouve toute sa pertinence au regard des catastrophes naturelles voire nucléaires rencontrées par un pays comme le Japon. C'est peut-être ce sentiment contemplatif et méditatif qui affleure dans l'œuvre de Tanigushi à travers la description de *L'Homme qui marche*, de *L'Homme qui dessine* et ici, dans *Le Sommet des Dieux*, de l'homme qui grimpe.



19 Thomas Vennin, *op. cit.*, p. 30.

20 Raphaël Colson & Gaël Régner, *Hayao Miyazaki : cartographie d'un univers*, Montélimar, Les moutons électriques, 2010.