



JULIANNE FILMS, FOLIVARI ET MÉLUSINE PRODUCTIONS
PRÉSENTENT

LE SOMMET DES DIEUX

UN FILM DE PATRICK IMBERT
D'APRÈS L'ŒUVRE DE BAKU YUMEMAKURA ET JIRO TANIGUCHI



FESTIVAL DE CANNES
SÉLECTION OFFICIELLE 2021

D'APRÈS LE MANGA "LE SOMMET DES DIEUX" DE JIRO TANIGUCHI ET BAKU YUMEMAKURA - RÉALISÉ PAR PATRICK IMBERT - SCÉNARIO, ADAPTATION, DIALOGUES MAGALI POUZOL ET PATRICK IMBERT AVEC LA COLLABORATION DE JEAN-CHARLES OSTORERO - MUSIQUE ORIGINALE DE AMINE BOUHAFIA - PRODUIT PAR JULIANNE FILMS, FOLIVARI ET MÉLUSINE PRODUCTIONS - EN COPRODUCTION AVEC FRANCE CINÉMA ET AUVERGNE-RHÔNE-ALPES CINÉMA - PRODUIT PAR JEAN-CHARLES OSTORERO, DIDIER ET DAMIEN BRUNNER ET STEPHAN ROELANTS - PRODUCTEUR EXÉCUTIF THIBAUT RUBY - AVEC LE SOUTIEN DU CENTRE NATIONAL DU CINÉMA ET DE L'IMAGE ANIMÉE - AVEC LA PARTICIPATION DU FILM FUND LUXEMBOURG - AVEC LA PARTICIPATION DE CANAL+ CINE+ ET FRANCE TÉLÉVISIONS - EN ASSOCIATION AVEC WILD BUNCH - AVEC LE SOUTIEN DE LA RÉGION ÎLE DE FRANCE EN PARTENARIAT AVEC LE CNC - AVEC LA PARTICIPATION DE LA RÉGION AUVERGNE-RHÔNE-ALPES ET DU CNC - EN ASSOCIATION AVEC PALATINE ET QILE 17, CINÉMA 14, INDÉFILMS 8 - AVEC LE SOUTIEN DE LA FONDATION GAN POUR LE CINÉMA - AVEC LE SOUTIEN DE LA PROCIREP ET L'ANGO

julianne folivari



3cinéma



FILM FUND
LUXEMBOURG

CANAL+ CINE+

france.tv

Île de France

La Région



Fondation
gan

POUR LE CINÉMA

Cinéma

INDÉFILMS

PROCIREP
ANGO

wild bunch



**WILD BUNCH PRÉSENTE
UNE PRODUCTION DE JULIANNE
FILMS, FOLIVARI ET MÉLUSINE
PRODUCTIONS**

LE SOMMET DES DIEUX

**SÉLECTION OFFICIELLE FESTIVAL
DE CANNES 2021**

RÉALISÉ PAR **PATRICK IMBERT**
(*Le Grand Méchant Renard et autres contes*)



FESTIVAL DE CANNES
SÉLECTION OFFICIELLE 2021

AU CINÉMA LE 22 SEPTEMBRE

www.facebook.com/lesommetdesdieux
#lesommetdesdieux

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. Il découvre un monde de passionnés assoiffés de conquêtes impossibles et décide de l'accompagner jusqu'au voyage ultime vers le sommet des dieux.

DURÉE 90 mn
TECHNIQUE 2D digitale

ŒUVRE ORIGINALE

Jirô Taniguchi, Baku Yumemakura
(Édition France Kana)

RÉALISATION

Patrick Imbert (Lauréat – Prix 2018
de la Fondation Gan pour le Cinéma)

SCÉNARIO

Magali Pouzol, Patrick Imbert,
Jean-Charles Ostorero

MUSIQUE ORIGINALE

Amine Bouhafa

DIRECTION ARTISTIQUE

David Coquard-Dassault, Mikael Robert

DISTRIBUTION FRANCE

Wild Bunch
01 43 13 21 15
distribution@wildbunch.eu

RELATIONS PRESSE FRANCE

Cannes et sortie nationale

Games of Com

Emmanuelle Verniquet
06 18 11 16 08
emmanuelle.verniquet@gamesofcom.fr
Aurélien Lebrun
06 84 50 75 74
aurelie.lebrun@gamesofcom.fr

AU PIED DE LA MONTAGNE

UN SOMMET DU MANGA

Entre 1994 et 1997, l'écrivain japonais Baku Yumemakura publie, sous forme de feuilleton, **Le Sommet des Dieux**. Un récit d'ascensions qui confronte deux destins : celui de Habu, alpiniste au passé tragique, et de Fukamachi, un journaliste désœuvré, dans leur quête de l'Everest. Jamais traduit en dehors du Japon, **cette aventure en haute altitude a d'abord marqué les esprits au Japon** et notamment celui du mangaka Jirô Taniguchi. Avec la complicité de Yumemakura, il a signé une adaptation fleuve en 5 tomes aux éditions Shueisha entre 2000 et 2003. Puis, les éditions Kana les ont publiés en France où le public a plébiscité l'expédition : **380 000 volumes se sont depuis écoulés** et Taniguchi-san a notamment reçu le prix du meilleur dessin au Festival d'Angoulême en 2005. Sept ans plus tard, **Jean-Charles Ostorero (Julianne films), a rejoint la cordée...**

«J'ai découvert les 5 tomes et, à la fin de ma lecture, j'ai eu immédiatement l'envie d'en faire un film. Mais quel film réaliser à partir de cette immense fresque ? J'ai laissé cette idée mûrir dans ma tête avant de contacter Corinne Quentin, une française Tokyoïte d'adoption, qui gérât les

droits du Sommet des dieux et qui en a parlé à Jirô Taniguchi. Il s'est montré très heureux de ce projet d'adaptation en film d'animation alors qu'il avait mis toutes ses forces dans le dessin du manga. Un encouragement essentiel pour lancer la production.»

S'ADAPTER À LA MONTAGNE

Rejoint par **Didier et Damien Brunner⁽¹⁾** et **Stéphan Roelants⁽²⁾**, la production du film cherche alors comment transformer les 1500 pages du manga en un scénario pour un long-métrage de 90 minutes. Tout en conservant de hautes ambitions.

Didier Brunner — *«Le manga nous offrait de nombreuses pistes où l'on pouvait détailler l'engagement humain à la conquête de l'intouchable. On a beaucoup réfléchi sur les limites entre la raison et la passion des deux héros. L'enthousiasme de Jean-Charles nous offrait un bon exemple. (rires)»*

Stéphan Roelants — *«C'est aussi notre estime commune pour le travail de Jirô Taniguchi qui nous a obligé. On ne voulait pas le décevoir.»*

L'HEURE DES CHOIX

Après quelques pistes scénaristiques, l'arrivée du réalisateur **Patrick Imbert⁽³⁾** et de la scénariste **Magali Pouzol⁽⁴⁾**, va sonner l'heure des choix. Même si, de son propre aveu, le réalisateur n'y connaissait *«rien en montagne»*.

POUR ADAPTER 5 TOMES EN UNE HISTOIRE, IL FAUT FAIRE DES CHOIX ET TROUVER UNE STRUCTURE. JE SUIS REVENU À LA QUESTION SIMPLE «QUELLE ÉTAIT L'INTENTION DE YUMEMAKURA ?». À LA CORNE, IL RESTAIT CE FIL, CETTE CORDE, QUI LIAIT LES DEUX PERSONNAGES PRINCIPAUX. POUR MOI, L'AXE ÉTAIT ÉVIDENT.

— Patrick Imbert

EN TANT QUE PASSIONNÉ DE MONTAGNE, JE VOULAIS QU'ON RÉALISE UN GRAND FILM D'AVENTURE, MAIS SURTOUT LE PREMIER FILM DE MONTAGNE EN ANIMATION.

— Jean-Charles Ostorero

(1) Folivari (*Le Grand Méchant Renard et autres contes...*, *Ernest et Célestine*, *La Collection, Pachamama...*) (2) Mélusine production (*Le Peuple Loup*, *Parvana*, *Les hirondelles de Kaboul...*) (3) *Le grand méchant renard et autres contes...* (4) *Funan*

Quatre ans de travail sur le scénario auront été nécessaires pour aboutir à l'essentiel : suivre Habu dans sa quête et Fukamachi dans son enquête en délaissant les intrigues secondaires. Gardée également, l'idée d'entremêler passé et présent comme dans l'œuvre originale, entre le présent du photographe qui cherche l'alpiniste et le passé dramatique de Habu. Un procédé qu'on retrouve dans *Souvenirs goutte à goutte*, immense film de Isao Takahata et inspiration pour Patrick Imbert. Pour le dessin, **l'équipe se met d'accord sur une volonté réaliste** en accord avec la méticulosité de Taniguchi, mais en la poussant encore un peu plus pour la forme des personnages.

Dider Brunner — «Habu a un côté Capitaine Achab dans Moby Dick, il a quelque chose à régler avec la montagne. L'Everest le motive individuellement mais est socialement destructeur. Habu est un taiseux qui n'arrive pas à partager avec les autres. Notre envie était de conduire le film vers une tension philosophique à travers une histoire mentale et intérieure.»

Le scénario et des dessins préparatoires purent être montrés à Maître Taniguchi peu avant sa mort, en 2019. Un souvenir émouvant pour Jean-Charles Ostorero : «il nous avait fait un retour très favorable. Il était très respectueux des œuvres adaptés, puisque son manga était déjà une adaptation».

**APRÈS SA MORT, IL Y
AVAIT UNE FORME
DE MÉLANCOLIE DANS
L'ÉQUIPE. SON SOUVENIR
NOUS A GUIDÉ ET ON A
VOULU ÊTRE TRÈS FIDÈLE
À SON ESPRIT
APRÈS SA MORT.**

— Damien Brunner



UN EVEREST...

Face à Habu et Fukamachi se dresse **le troisième personnage du film : l'Everest**. La plus haute montagne du monde obsède les alpinistes du Japon, de France et de partout ailleurs. Un décor fabuleux, mais aussi ombre oppressante tout au long du film...

LE VERTIGE DANS UNE CASE

Le Sommet des Dieux version manga avait fait sensation pour la capacité de Taniguchi à reproduire fidèlement le milieu alpin et a déployé des vues vertigineuses de l'Everest dans des petites cases. À la lecture, nul doute que le mangaka savait faire appel à autre chose qu'à l'œil dans ses cases. Le temps y semble parfois comme suspendu et le cerveau recrée des panoramas.

Ainsi, les sensations de grandeur, voire de vertige saisissent le lecteur. Un guide utile pour Patrick Imbert, même s'il a fallu s'en détacher : *«le manga de Taniguchi donne beaucoup d'informations, mais ce n'est pas un storyboard pour autant. Nous avons fait énormément de recherches sur l'Everest. Et pour être le plus précis possible, nous avons sollicité des alpinistes»*.

Ainsi Charlie Van Der Elst du Club Alpin Français et Vincent Vachette, l'un des summiters (ceux qui ont réussi l'ascension) de l'Everest vinrent rencontrer l'équipe pour donner des conseils, évoquer les sensations de froid, le bruit assourdissant

du vent quand on dort sous la toile de tente, comment se forment les nœuds, comment le souffle devient court... De précieux renseignements pour Patrick Imbert afin de distinguer **«ce qui était réaliste et ce qui ne l'était pas»**.

Même si ce n'est que pour un film, s'attaquer au toit du monde n'est pas anodin. D'autant que de célèbres fantômes veillent.

UNE FASCINATION INTACTE

Car l'Everest est un triomphe récent. **Il a fallu attendre 1953 et l'expédition victorieuse de Edmund Hillary et Tensing Norgay** pour gravir les 8848 m du toit du monde. *«L'Everest, c'est la grande aventure de la première moitié du 20^e siècle, rappelle Jean-Charles Ostorero. Jusqu'en 1953, tout le monde n'attendait que ça.»* Depuis, près de 5800 alpinistes ont réussi l'ascension, mais 300 candidats y ont trouvé la mort, leurs dépouilles jonchant parfois les abords du tracé vers le sommet.

Une fascination liée également à de grandes figures parmi lesquelles George Mallory qui avait influencé le roman de Baku Yumemakura. Déjà.

L'ÉNIGME MALLORY

La communauté des gens de montagnes sait qu'une expédition grimpe toujours sur les épaules des précédentes. **Et celle de Mallory est fondatrice.** Cet alpiniste britannique est resté célèbre pour avoir péri en 1924, à 37 ans, avec son partenaire Andrew Irvine, alors qu'ils étaient proches du sommet (leurs corps ont été retrouvés à 8390 m d'altitude). Depuis, les alpinistes ont

IL NOUS A ÉGALEMENT FALLU CAPTER CETTE VIOLENCE DANS LE FILM. L'EVEREST EST UN PERSONNAGE QUI DÉFIE SANS CESSER HABU ET FUKAMACHI.

— Didier Brunner

AVEC MES NOMBREUSES LECTURES, JE SAVAIS COMMENT LES GENS POUVAIENT ÉVOLUER AU-DESSUS DE 8 000 M, LA ZONE DE LA MORT. MAIS NOUS VOULIONS RESPECTER LE PUBLIC DE MONTAGNE. ALORS, LES PRÉCISIONS DE CES ALPINISTES ÉTAIENT INDISPENSABLES POUR PATRICK ET SON ÉQUIPE.

— Jean-Charles Ostorero

COMME POUR LE VENDÉE GLOBE, L'ASCENSION DE L'EVEREST, C'EST UN ÊTRE FACE À L'ESSENTIEL, UN CORPS HUMAIN QUI REPOUSSE SES LIMITES.

— Stéphan Roelants



toujours dans l'idée de récupérer l'appareil photo emporté par le duo et qui pourrait prouver si oui ou non ils ont pu atteindre le sommet. **Un appareil au cœur du roman, du manga et désormais du film d'animation *Le Sommet des Dieux*.**

Stéphan Roelants — «Mallory, j'y pense depuis que je suis jeune. Il y a d'ailleurs eu un débat avec Jean-Charles (rires). Moi, je pense qu'il y est arrivé.»

POURQUOI MONTER ?

À la question d'un journaliste du *New York Times* qui lui demandait pourquoi il s'entêtait à vouloir gravir l'Everest, Mallory avait répondu pour la postérité «*parce qu'il est là*». Patrick Imbert et son équipe ont travaillé à restituer, par-delà le récit d'aventure et les vues incroyables sur l'Himalaya, ce qui faisait grimper les héros, ce qui les poussait à s'élever physiquement et spirituellement. «*Il fallait rendre compréhensible le questionnement de Habu et Fukamachi pendant la montée. Finalement, c'est proche de la démarche artistique. Toutes choses égales par ailleurs, quand on me demande pourquoi je dessine, je ne sais pas répondre autre chose que "parce que, ce que j'aime, c'est dessiner". Comme nos deux héros, il y a aussi un grand sentiment de solitude quand on crée.*»

Les deux héros du film partent avec leurs mystères. La montée leur apportera-t-elle des réponses ? Loin de n'être qu'un exploit sportif, **défier l'Everest est aussi une occasion d'explorer son humanité**, même s'il faut sentir son corps en souffrance pour cela.

LES ALPINISTES DÉCRIVENT LEUR PASSION COMME UNE FAÇON DE SE SENTIR VIVANT. C'EST L'HUMILITÉ DE L'HOMME FACE À LA NATURE.

— Stéphan Roelants

ON A RÊVÉ DU PROJET PENDANT 7 ANS ET PUIS, IL NOUS A PRIS PAR LA MAIN, IL NOUS A IMPOSÉ SA RÈGLE NARRATIVE. ON VOULAIT UN FILM ÉMOUVANT QUI PARLE À TOUS LES PUBLICS PAS QU'À CEUX QUI AIMENT LA MONTAGNE CAR IL CONTIENT UN SUJET UNIVERSEL SUR NOS OBSESSIONS. COMME HABU ET FUKAMACHI, ON EST TOUJOURS CONDUIT PAR DES MOTIVATIONS INCONNUES.

— Didier Brunner

... DES EVEREST !

**PRODUIRE UN FILM
D'ANIMATION,
ÇA RESSEMBLE
À UNE EXPÉDITION.
QUAND ON CHERCHE
DES FINANCEMENTS,
ÇA RESSEMBLE À LA
RECHERCHE DE SPONSORS
PAR LES ALPINISTES.
AU DÉPART, ON PARLAIT
MÊME DE MISE EN ABYME
AVEC LE NÔTRE : LES
PREMIERS
TRAVAUX ONT ÉTÉ
SURNOMMÉS «CAMP DE
BASE» ET, BIEN SÛR, LA FIN
DU FILM REPRÉSENTAIT
LE SOMMET.**

— Stéphan Roelants

Initié en 2012, *Le Sommet des Dieux* a connu une lente et patiente ascension. Où les défis n'ont pas manqué.

ADAPTER, C'EST TRAHIR

Dès les dessins préparatoires, Patrick Imbert trouve la forme qu'il veut donner aux personnages. **Car si le manga reste une référence pour toute l'équipe**, il ne s'agit pas de reproduire l'identité graphique de Jirô Taniguchi à l'identique.

Patrick Imbert — «Je n'ai pas cherché à coller à son design car Taniguchi aimait placer beaucoup de détails. C'était impossible à reproduire en animation étant donné le nombre de dessins à exécuter. Mais en allégeant le trait, les animateurs ont pu se concentrer sur les visages, les expressions. Le fait de garder une ligne réaliste et de choisir la 2D nous a demandé une grande précision, par exemple sur le positionnement des yeux. Un œil légèrement trop bas et cela crée une sensation de gêne pour le spectateur.»

Un travail méticuleux qui a poussé à certains parallèles avec le sujet du film...

HIMALAYA-JAPON : ALLER-RETOUR

À mesure que l'on progresse entre le passé et le présent de Habu et Fukamachi, **on passe des pentes enneigées de l'Everest au quotidien**

animé des rues tokyoïtes. Entre une nature sauvage et une nature dominée dans un paysage urbain. Dans un souci de véracité, l'équipe a fait appel à une amie japonaise qui fera office de consultante, Mizuho Sato-Zanovello. À elle notamment de vérifier que toutes les écritures sur les panneaux étaient correctes. Mais l'interrogation de Patrick Imbert s'est aussi portée sur comment représenter des Japonais.

Patrick Imbert — «On met en scène des Japonais, ils doivent agir comme tel. À un moment, je me suis posé la question d'installer des occidentaux parce que je n'avais pas envie d'usurper une culture ou de la tordre. On n'a pas exactement le même rapport aux choses : à la mort, à la hiérarchie, à la convention sociale... Je les ai donc dessinés comme des Japonais tout en les faisant bouger plutôt comme des occidentaux car le jeu japonais est différent.»

UN MANGA QUI BOUGE

Graphiquement, Patrick Imbert a tiré parti de **toutes les possibilités offertes par la 2D.** Avec son trait, la montagne esquissée par Taniguchi devient presque un décor photographique. Il joue avec les pleins, les vides, les échelles...

Patrick Imbert — «Taniguchi était très fort en composition, mais j'ai utilisé d'autres cadres. Faute de réelle profondeur comme peut l'offrir la 3D, on a utilisé tout ce que la 2D mettait à notre disposition pour recréer le sentiment d'immersion : contre-jour, richesses des compositions. On a essayé plein d'idées. Et si ça ne marchait pas, on recommençait.»

**C'EST LA FORCE
DE PATRICK.
IL NE REPRÉSENTE PAS
DES PERSONNAGES,
MAIS DES ACTEURS
QUI JOUENT.**

— Didier Brunner

**TANIGUCHI ÉTAIT
UN PONT ENTRE LE MANGA
ET LA LIGNE CLAIRE
FRANCO-BELGE.
C'EST AUSSI UN FILM
D'ÉCHANGES :
FRANCE/JAPON, PASSÉ/
PRÉSENT, NATURE/VILLE...**

— Didier Brunner

**JE SUIS TRÈS PASSIONNÉ
DE JAPON ET
IL M'IMPORTAIT QUE
L'ON TROUVE UNE FILIATION
AVEC L'ESPRIT MANGA,
MÊME SI LE TRAIT
EST DIFFÉRENT. PATRICK
A RÉUSSI CE CHALLENGE
PAR EXEMPLE AVEC
UNE AVALANCHE OÙ
LA NEIGE EST À LA FOIS
GRAPHIQUE ET RÉALISTE.**

— **Stéphane Roelants**

**LES MOTS S'EFFACENT
PETIT À PETIT. LA MUSIQUE
ET LE SON PRENNENT
ALORS TOUTE LA PLACE ET
PERMETTENT DE RENTRER
DANS UNE INTÉRIORITÉ.**

— **Didier Brunner**

Au registre des inspirations, l'équipe cite spontanément des documentaires comme *The Dawn Wall*, mais surtout des artistes japonais comme Satoshi Kon, Hayao Miyazaki, Katsushika Hokusai, Isao Takahata ou Yasujiro Ozu. Un panorama exigeant.

VOIX D'ESCALADE

L'immersion dans l'ascension passe bien sûr par le son. **Dans le film, les paroles se raréfient comme l'oxygène à mesure que l'on monte.**

Les craquements de la neige, le vent assourdissant, le souffle des forçats... composent un théâtre sonore alors que les personnages sont toisés par le sommet.

Un questionnement intérieur qui passe par la voix off de Fukamachi et dont rêvait Patrick Imbert. *«J'ai toujours aimé les voix off. Dans Persépolis ou Les Affranchis, elles sont remarquables et ne servent pas de béquilles, mais bien au récit. J'avais aussi été très marqué par la voix de Damien Boisseau dans Fight club. J'ai été ravi qu'il rejoigne Le Sommet des Dieux.»*

DES STUDIOS COMME UNE CORDÉE

Alors que la production s'est partagée entre Julianne films, Folivari et Mélusine, la création a été répartie dans les studios Fost à Paris, 352 au Luxembourg et chez les Astronautes à la Cartoucherie, près de Valence. **Une organisation qui a du faire face aux confinements.**

Jean-Charles Osterero — *«Tout le monde est parti avec ses machines mais il fallait continuer*

à communiquer ne serait-ce que les animateurs aient tous le même trait.»

Damien Brunner — *«Ils ont tous la solitude et l'esprit de conquête, comme un alpiniste. Pédagogue, Patrick a eu besoin de mimer in visio les différents types de mouvement, de la pesanteur d'un alpiniste alourdi par son matériel, à un type qui écrase sa cigarette.»*

Stéphane Roelants — *«Une grande partie du film a été fabriquée en télétravail. Si le travail était dur, il nous a aussi permis de nous évader aux côtés d'Habu et Fukamachi sur l'Everest.»*

Ayant touché le sommet, Patrick Imbert peut finalement contempler le travail accompli. *«Je ne sais pas si ce film a été un Everest à graver. Mais je suis content d'en avoir fini. Parce que, ce que j'aime, c'est dessiner.»*





FICHE TECHNIQUE & ARTISTIQUE

DURÉE ET TECHNIQUE

90 minutes – 2D digitale

PAYS

France, Luxembourg

ŒUVRE ORIGINALE

Jirô Taniguchi, Baku Yumemakura

ÉDITION FRANCE

Kana

RÉALISATION

Patrick Imbert

SCÉNARIO

Magali Pouzol

Patrick Imbert

Jean-Charles Ostorero

MUSIQUE ORIGINALE

Amine Bouhafa

DIRECTION ARTISTIQUE

David Coquard-Dassault

Mikael Robert

STORYBOARD

Christelle Abgrall

Franz Kirchner

Etienne Mattera

Marietta Ren

Quentin Reubrecht

CASTING ET DIRECTION DES VOIX

Céline Ronté

VOIX FRANÇAISES

Lazare Herson Macarel

Éric Herson Macarel

Damien Boisseau

Elisabeth Ventura

Kylian Rehlinger

François Dunoyer

Philippe Vincent

Luc Bernard

Gautier Battoue

Marc Arnaud

Jérôme Keen

MONTAGE

Camillelvis Théry

Benjamin Massoubre

1^{ÈRE} ASSISTANTE RÉALISATEUR

Laëtitia Nurdin

PRODUCTEURS

Jean-Charles Ostorero

Didier Brunner

Damien Brunner

Stephan Roelants

PRODUCTEUR EXÉCUTIF

Thibaut Ruby

DIRECTEUR DE PRODUCTION

Sébastien Blanchard

Guillaume Villeneuve

PRODUCTION DÉLÉGUÉE

Julianne Films

Folivari

Mélusine Productions

COPRODUCTEURS

France 3 Cinéma

Auvergne Rhône-Alpes Cinéma

DISTRIBUTION FRANCE

Wild Bunch

VENTES INTERNATIONALES

Wild Bunch International

DIFFUSION

Canal +

Ciné +

France Télévisions

ÉDITIONS MUSICALES

22D

CRÉATION SONORE

Piste Rouge

PARTENAIRES

CNC

Film Fund Luxembourg

Région Île-de-France

Région Auvergne-Rhône-Alpes

La Fondation GAN

Cinéma 14 – Palatine Etoile 17 – Indefilm 8

La Procirep et l'Angoa

A climber in a red jacket and black gear is seen from behind, ascending a steep, snow-covered mountain slope. The climber has left a trail of footprints in the snow. The mountain's peak is visible in the distance, and the sky is a deep blue with a bright sun in the upper right corner, creating a lens flare effect. The overall scene conveys a sense of adventure and challenge.

LE SOMMET DES DIEUX

**MARCHER. GRIMPER.
GRIMPER ENCORE.
TOUJOURS PLUS HAUT.
ET APRÈS ?**