



JULIANNE FOLIVARI ET MELUSINE PRODUCTIONS

# LE SOMMET DES DIEUX

MULTI-PROCES PROJET  
COPIES L'OSIA-RELA BAKU SUBENAPURA ET JHO SANGUWA



FESTIVAL DE CANNES  
SÉLECTION OFFICIELLE 2021

D'APRÈS LE MANUSCRIT "LE SOMMET DES DIEUX" DE JHO SANGUWA ET BAKU SUBENAPURA - RÉALISÉ PAR PATRICK MIBERT - SCÉNARIO ADAPTATION: DIALLOUES MASALI POZOU ET PATRICK MIBERT AVEC LA COLLABORATION DE JEAN-CHARLES OSTOERHO - MONTAGE: JONATHAN DE JAMNE BOUKHATA - PRODUIT PAR JULIANNE FILMS, FOLIVARI ET MELUSINE PRODUCTIONS - FINANCÉ PAR LE MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION, LE CENTRE NATIONAL DU CINÉMA ET DE L'ANIMATION, LE FILM FUND LUXEMBOURG, LA RÉGION AUVERGNE-RHÔNE-ALPES CINÉMA - PRODUIT PAR JEAN-CHARLES OSTOERHO, DIBER ET DAMEN BRUNNER ET STEPHAN ROELANDS - PRODUCTEUR EXÉCUTIF THIÉBAULT RUBY - AVEC LE SOUTIEN DU CENTRE NATIONAL DU CINÉMA ET DE L'ANIMATION - 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 OLE 17, CINÉMADE 14, IN FILMS 8 - AVEC LE SOUTIEN DE LA FONDATION SAN POUR LE CINÉMA - AVEC LE SOUTIEN DE LA PRODIGE ET CANGDA

Julianne folivari | 3cinéma | FILM FUND LUXEMBOURG | CANAL+ | CINE+ | france-tv | Iles de France | La Région | Cinémas | INDEFILMS | wildbunch



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 29 SEPTEMBRE

[www.facebook.com/lesommetdesdieux](https://www.facebook.com/lesommetdesdieux)  
#lesommetdesdieux

## SYNOPSIS

À Katmandou, le reporter japonais Fukamachi, croit reconnaître Habu Jōji, 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

Jirō 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](mailto:distribution@wildbunch.eu)

## RELATIONS PRESSE FRANCE

Cannes et sortie nationale

### Games of Com

Emmanuelle Verniquet  
06 18 11 16 08  
[emmanuelle.verniquet@gamesofcom.fr](mailto:emmanuelle.verniquet@gamesofcom.fr)  
Aurélie Lebrun  
06 84 50 75 74  
[aurelie.lebrun@gamesofcom.fr](mailto: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 gérait 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<sup>(1)</sup>** et **Stéphane Roelants<sup>(2)</sup>**, 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)»

**Stéphane 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<sup>(3)</sup>** et de la scénariste **Magali Pouzol<sup>(4)</sup>**, va sonner l'heure des choix. Même si, de son propre aveu, le réalisateur n'y connaissait «rien en montagne».

(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

**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

**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

**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».



# 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<sup>e</sup> 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

**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

**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



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.**  
— Stéphane 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 en visio les différents types de mouvement, de la pesanteur d'un alpiniste alourdit 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 gravir. 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

Camillevis Théry

Benjamin Massoubre

## 1<sup>ÈRE</sup> 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

Cinémage 14 – Palatine Etoile 17 – Indefilm 8

La Procirep et l'Angoa

A high-altitude mountain peak with a climber on a snowy slope under a bright sun. The climber is a small figure in the distance, wearing a red jacket and dark pants, walking up a snowy ridge. The sun is in the upper right corner, creating a bright glow and lens flare. The sky is a deep blue, and the snow is white with some dark rocks visible.

# LE SOMMET DES DIEUX

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