

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 ?



II) L'époque :

Le film mêle plusieurs époques. Lesquelles ?

III) Les personnages :

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



George Mallory



Andrew Irvine



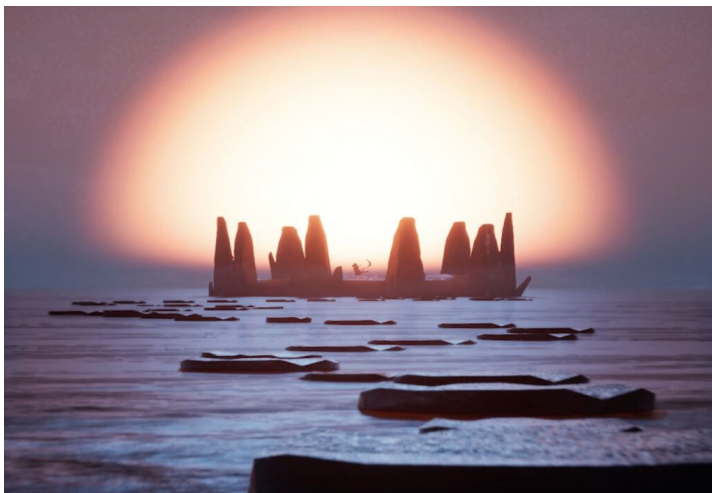
Edmund Hillary

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>