

GÉNÉRIQUE

Réalisation : Mamoru Oshii
Scénario : Mamoru Oshii
Direction artistique : Yoshitaka Amano
Musique : Yoshihiro Kanno
Montage : Seiji Morita
Production : Yasuyoshi Tokuma

FILMOGRAPHIE SÉLECTIVE

Mamoru Oshii

2008 : The Sky Crawlers
1995 : Ghost in the Shell
1990 : Patalbor
1983 : Lamu 1, Only you

Avec les voix de

Mako Hyodo, Jinpachi Nezu

SEMAINE DU 21 AU 27 JANVIER

Madame Bovary

Claude Chabrol

Au XIXe siècle, fille d'un paysan normand, Emma Bovary a été élevée dans un couvent élégant avant d'épouser un officier de santé. Nourrie de lectures romanesques, elle aspire à des amours romantiques et une vie de luxe que ne lui apportent ni son mari ni la bourgeoisie terne et pontifiante de la ville. Elle devient la maîtresse d'un hobereau local qui l'abandonne, puis d'un clerc de notaire, ainsi que la proie d'un marchand d'étoffes sans scrupules.

À pied d'oeuvre

Valérie Donzelli

Achever un texte ne veut pas dire être publié, être publié ne veut pas dire être lu, être lu ne veut pas dire être aimé, être aimé ne veut pas dire avoir du succès, avoir du succès n'augure aucune fortune.

À Pied d'œuvre raconte l'histoire vraie d'un photographe à succès qui abandonne tout pour se consacrer à l'écriture, et découvre la pauvreté.

TANDEM cinéma



L'œuf de l'ange

Mamoru Oshii

1985, Japon, 1h11



Un coup de cœur ?
Partagez votre expérience



billetterie@tandem.email
09 71 00 5678
www.tandem-arrasdouai.eu



09 71 00 5678 | tandem-arrasdouai.eu



2025

2026

À PROPOS DU FILM

L’Oeuf de l’Ange est un film d’animation écrit, réalisé et conçu par Mamoru Oshii (*Ghost in the Shell*), avec un concept original et une direction artistique de Yoshitaka Amano (connu pour la série de jeux vidéo *Final Fantasy*).

Sorti à l’origine en décembre 1985 sous forme d’OAV (Original Video Animation - productions d’animation japonaises destinées à l’exploitation commerciale directe physique ou numérique), le film a depuis acquis une reconnaissance mondiale en tant qu’œuvre unique et emblématique. Crée au début de leur carrière, cette collaboration entre deux des créateurs les plus célèbres du Japon est devenue un classique, connu pour ses images envoûtantes et son univers énigmatique sans pareil. Il est aujourd’hui considéré comme une œuvre légendaire dans l’histoire de l’animation, célébrée à la fois comme un chef-d’œuvre cinématographique et artistique.

Pour commémorer le 40e anniversaire du film, une version 4K entièrement remastérisée sort sur plusieurs territoires en 2025. Sous la supervision du réalisateur Mamoru Oshii lui-même, les négatifs 35 mm originaux ont été numérisés et restaurés à l’aide d’une technologie de pointe. Un format adapté aux projections Dolby Cinema a également été produit.

Le son a été remixé en surround 5.1 canaux et en Dolby Atmos, après séparation des dialogues, des effets sonores et de la musique de la piste mono originale. Cette restauration audio complexe a été rendue possible grâce à la collaboration de Sony PCL Inc., qui a utilisé sa technologie de production sonore immersive et ses techniques exclusives de séparation des sources audio, développées à l’aide de l’IA par Sony Group Corporation, pour isoler et améliorer chaque composant du son original.

Le film restauré a été présenté en première mondiale au Festival de Cannes, dans la sélection Cannes Classics.

L’œuf de l’Ange est la première œuvre entièrement originale d’Oshii et constitue une étape importante, un point de départ profond dans son évolution en tant que cinéaste et auteur.

DERRIÈRE LA CRÉATION DU FILM

L’œuf de l’Ange a marqué un tournant dans la carrière du réalisateur visionnaire Mamoru Oshii, connu pour ses œuvres révolutionnaires telles que *Lamu : Un rêve sans fin*, *Ghost in the Shell* et *Ghost in the Shell 2 : Innocence*. En collaboration avec Yoshitaka Amano, aujourd’hui illustrateur de renommée internationale, Oshii a créé un autre monde surréaliste et envoûtant.

Le film se caractérise par une palette quasi monochrome, des dialogues minimaux, des plans inhabituellement longs et un style de montage extrêmement sobre avec seulement environ 400 coupes, soit environ un tiers du nombre habituellement utilisé dans les longs métrages d’animation. Cette approche visuelle austère reflète avec force le thème récurrent du doute existentiel chez Oshii, qui sous-tend toutes ses œuvres ultérieures.