

ENFANTS *de* PALESTINE

Deux histoires de Cisjordanie



AU CINÉMA LE 8 JUILLET 2026 DOSSIER DE PRESSE

STILL PLAYING

de Mohamed Mesbah (38')

INTERSECTING MEMORY

de Shayma' Awawdeh (20')

UN PROGRAMME DE

DEUX COURTS MÉTRAGES DOCUMENTAIRES (58')

RELATIONS PRESSE

Alexandra Faussier
Agence les PiQuantes

01 42 00 38 86
alexandra@lespiquantes.com
www.lespiquantes.com

DISTRIBUTION

La Luna Distribution
& Don Quichotte Films

01 48 07 56 00
contact@donquichottefilms.com
contact@lunadistribution.fr

ENFANTS *de* PALESTINE

Deux histoires de Cisjordanie

À quoi ressemble un quotidien en territoires occupés ? Entre témoignages passés et présents, Enfants de Palestine propose deux regards documentaires, *Still Playing* et *Intersecting Memory*. Deux films qui exposent la parentalité et l'enfance sous la violence de l'occupation.

FILM ANNONCE

LES FILMS

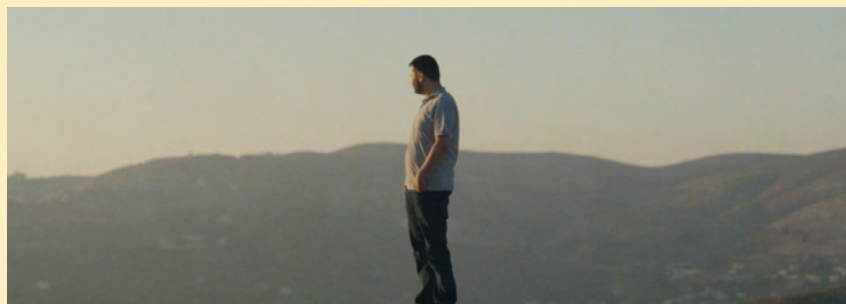
ENFANTS *de* PALESTINE *Deux histoires de Cisjordanie*

STILL PLAYING

de Mohamed Mesbah

38' . DOCUMENTAIRE . FRANCE . 2025

Cisjordanie, été 2024. Rasheed, un créateur de jeu vidéo, s'efforce d'élever ses deux fils malgré les raids de l'armée israélienne et les nouvelles de Gaza. La nuit, il crée des jeux où les mères, les pères n'arrivent plus à protéger leurs enfants.



TOUS PUBLICS

INTERSECTING MEMORY

de Shayma' Awawdeh

20' . DOCUMENTAIRE . PALESTINE, FRANCE . 2024

En Palestine, dans les territoires occupés durant la Seconde Intifada, la peur, l'état de siège, la mort sont le quotidien de la ville d'Hebron. Les moments du passé ressurgissent à travers des souvenirs d'enfance, entremêlés à la mémoire collective. Alors que tout continue et se répète, de quoi nous souvenons-nous ? Qu'oublions-nous ?



TOUS PUBLICS AVEC AVERTISSEMENT

ENFANTS de PALESTINE
Deux histoires de Cisjordanie

STILL PLAYING

de Mohamed Mesbah

Pardino d'Argento Première mondiale

Locarno Film Festival 2025

Prix Gaza Competition

Festival Iran International Documentary Film Festival 2025

Grand Prix Moyen métrage

Festival International du film d'Amiens 2025

Prix perspective du Moulin d'Andé-CECI

Festival Les Ecrans Documentaires 2025

Mention spéciale Court & Moyen métrage

Festival Entrevues Belfort 2025

Mention spéciale du jury & prix des bibliothécaires

Festival Premiers Plans 2026

Mention du jury

Festival du Cinéma de Brive 2026

INTERSECTING MEMORY

de Shayma' Awawdeh

Première mondiale

IDFA Competition for Short Documentary & Opening film 2025

Grand prix national & Mention spéciale du jury étudiant national

Festival International du court métrage de Clermont-Ferrand 2026

Meilleur court-métrage international

Cagliari Essay Films 2025

Prix du jury jeune et Prix du public

Les Rencontres du cinéma documentaire 2025

Golden Hypatia

Alexandria Short Film Festival 2026

Prix du public et Prix du jury

Festival du cinéma palestinien - Festival SARD 2026

Co-winner of the Best Short Award

DOXA Documentary Film Festival (Canada)

Audience Award for Best Short Film

IndieLisboa (Portugal)

LES RÉALISATEUR.ICES

MOHAMED MESBAH



Né à Lyon en 1992, Mohamed Mesbah étudie l'histoire du cinéma à l'Université Lumière Lyon 2 avant d'intégrer la section montage de la CinéFabrique, dont il sort diplômé en 2018.

Il travaille ensuite comme monteur sur plusieurs courts métrages présentés dans des festivals tels que Cinemed, le Cinéma du Réel ou le Leeds International Film Festival.

Still Playing, son premier film en tant que réalisateur, a reçu le **Pardino d'Argento** au Festival de Locarno en 2025. Le film a également été récompensé au Festival du cinéma de Brive, aux Entrevues de Belfort, à Premiers Plans d'Angers et au FIFAM d'Amiens. Il a par ailleurs été sélectionné dans plusieurs festivals internationaux, parmi lesquels le Festival international du film d'Alger, Hot Docs Toronto, et le San Francisco International Film Festival.

SHAYMA' AWAWDEH



Shayma' Awawdeh, née en 1994, est une réalisatrice Palestinienne. Diplômée de l'Université Dar-Alkalima en réalisation documentaire, elle a réalisé deux courts métrages dans le cadre de ses études :

4th Floor (2018) et *This Home is Ours* (2024). Elle travaille également comme directrice de la photographie et assistante opératrice sur plusieurs courts métrages, et mène des ateliers de réalisation pour les enfants.

Intersecting Memory, produit par le GREC avec le soutien du CNC et avec le soutien de Périphérie, a bénéficié du programme de résidence Sawa Sawa de l'Institut français de Jérusalem.

Après sa première à l'IDFA, le film a été récompensé du **Grand prix national et d'une mention spéciale du jury étudiant national** au Festival International du court métrage de Clermont-Ferrand 2026.

NOTES D'INTENTION

MOHAMED MESBAH

« *Ce jeu à Gaza ne vous laisse pas gagner* », c'était le titre de l'article par lequel j'ai appris l'existence de Rasheed et de son jeu. La formule m'est restée en tête.

Il y a quelques années, j'ai animé un atelier de film dans un camp de réfugiés à Beyrouth. Les enfants passaient leur après-midi au cybercafé à jouer à des jeux de guerres violents. Avec eux, je me suis demandé comment se réapproprier les codes d'un imaginaire où l'on était souvent l'ennemi à abattre. Mais très vite, la portée de leur univers viril et revancharde m'est apparue limitée. En faisant la connaissance de Rasheed, j'ai découvert un monde beaucoup plus riche et complexe, aux antipodes de ces stéréotypes guerriers.

La première fois que je suis allé le rencontrer en Palestine, il m'a invité à l'accompagner à la mosquée, à sa manière subtile et délicate. N'étant plus croyant depuis mon adolescence, je n'avais pas prié depuis longtemps. Malgré tout, j'ai

eu envie de partager ce moment avec lui.

Après cet épisode, il s'est ouvert à moi et j'ai compris alors que la création de ce jeu avait été pour lui un acte de foi devant le silence assourdissant d'un monde violent et instable, une manière poétique de résister au tragique de son existence.

« *Exister c'est résister* » dit-on fièrement là-bas. Pourtant je n'ai pas pu m'empêcher de lire la fatigue et la colère s'imprimer sur tous les visages. Je me suis demandé comment pouvait-on encore trouver la force de lutter quand on a souvent pour seul horizon la faillite ou la mort ? Et surtout, comment garder une dignité que des années de guerre et d'occupation ont à tout prix cherché à nier ? Rasheed, lui, a trouvé une façon de se réapproprier la défaite de son peuple selon ses termes.

À ses côtés, j'ai cherché à apprendre quelque chose de l'art de perdre. »

SHAYMA' AWAWDEH

« Le désir de ce film s'ancre dans ma découverte d'archives tournées pour documenter les événements de la seconde Intifada dans la ville d'Hébron. En les examinant, j'ai commencé à me demander : « *Où suis-je dans ces images ?* » Je me suis souvenue de choses simples de cette période, c'est-à-dire de 2000 à 2005, de mes six à onze ans.

Je me suis souvenue des fusées éclairantes qui trouaient l'obscurité de la pièce où ma mère, mon frère, ma sœur et moi, dormions. Je me suis souvenue des checkpoints entre les villages et les villes.

Ma mère a une lecture différente de ces archives d'actualités que j'ai eues entre les mains. Pour ma part, je ne sais pas si, dans mon enfance, il était vraiment surtout question de jeux et de plaisir, ou si ma mémoire a effacé ce qui était douloureux à vivre pour un enfant au temps de l'Intifada.

Dans ce court métrage d'archives j'ai travaillé avec ce qu'a filmé ce journaliste : les enfants dans

leur vie quotidienne, dans des manifestations, confrontés à des conditions de vie difficiles et même à la mort.

Le film navigue entre ces images d'archives et mes souvenirs personnels, en donnant lieu à la création d'un récit « parallèle » aux images, un récit qui fusionnerait l'Histoire – telle qu'il est possible d'en enregistrer des traces indiscutables – et la mémoire personnelle, son affect, sa fragilité.

Je voudrais avec ce film réfléchir à la reconstruction de la mémoire historique d'un point de vue personnel et aux conséquences des événements historiques sur la vie et l'expérience des enfants de Palestine. »

L'INTERVIEW de MOHAMED MESBAH

Quelles inspirations vous ont poussés à faire ce film ?

Au départ, je voulais filmer les cybercafés des camps palestiniens au Liban. À Sabra et Chatila, j'avais mené un atelier de cinéma avec des jeunes. Les enfants du camp passaient leurs après-midis à jouer à des jeux de guerre comme *Fortnite* ou *Call of Duty*. L'image de ces enfants, qui, malgré la guerre et l'exil, s'adonnaient à la violence des jeux américains, m'avait interpellé.

Peu à peu, je me suis éloigné de cette première idée pour m'intéresser aux développeurs palestiniens, avec l'intuition que l'expérience vécue de la guerre allait produire d'autres formes de représentation. C'est dans ce contexte que j'ai découvert le jeu de Rasheed Abueideh, *Liyla and the Shadows of War*.

J'ai tout de suite été très touché par son approche personnelle et la charge émotionnelle de son travail. Surtout il parlait beaucoup en interview de ses enfants et la peur qu'il avait de les perdre, ce sentiment a été le point de départ du film.

Comment avez-vous rencontré Rasheed ?

Je l'ai contacté par mail, en lui proposant un appel en visio. Après une heure d'échange, je pense qu'il s'est reconnu dans ma démarche et a accepté assez vite le projet du film.

Quelques mois plus tard, je lui ai rendu visite à Naplouse, en Cisjordanie, alors que j'étais venu donner des cours de montage à Bethléem. Nous avons passé une après-midi ensemble, puis nous sommes restés en contact pendant deux ans avant de nous retrouver pour le tournage.

Au départ, il pensait qu'on allait faire un film très ennuyeux, parce que c'est ainsi qu'il percevait sa propre vie.

Peu à peu, il a compris que le film ne parlait pas seulement de son jeu vidéo, mais de lui-même. Je pense qu'il ne s'attendait pas à un film aussi intime, aussi personnel.

De quelle(s) manière(s) avez-vous abordé l'écriture ?

Très simplement. Au départ, j'avais rassemblé des idées de scènes inspirées par ma première rencontre avec Rasheed, les anecdotes de sa vie et les lieux où il m'a emmené.

J'ai très tôt décidé d'intégrer comme fil conducteur du récit le jeu *Liyla and the Shadows of War*, joué par un ou plusieurs streamers, qui viendrait s'alterner avec le quotidien de Rasheed.

En quoi le format du jeu vidéo apporte une pertinence nouvelle à la matérialisation cinématographique de la lutte palestinienne ?

Avec Rasheed pour protagoniste, la forme du film s'est imposée assez naturellement. Son jeu vidéo reflète ses angoisses et ses traumatismes, et lui permet de faire sortir ce qu'il peine à exprimer ailleurs.

La dimension ludique du jeu vidéo, sa légèreté, contraste aussi fortement avec la dureté du contexte. Cela permet d'aborder la guerre d'une manière moins frontale, loin de la violence des images filmées.

Qui plus est, pour Rasheed, le jeu vidéo est le médium politique et vecteur d'empathie par excellence.

À la différence du cinéma, le joueur n'est pas spectateur : il est moteur de l'action. Plutôt que de regarder la violence à distance, il la subit. Dans *Liyla*, il s'agit de ressentir soi-même la peur des bombardements ou la perte d'un proche. Dans *Dreams on a Pillow*, c'est la culpabilité et le

trauma liés à l'exil.

Les streamers que l'on voit dans le film sont souvent très éloignés de la réalité de Gaza et de la Palestine. C'est à ce public jeune, souvent peu politisé, que Rasheed s'adresse, en espérant provoquer un éveil des consciences.

Quel a été votre processus de création ?

Le processus du film a été bouleversé par la guerre et le génocide en cours à Gaza. Je devais partir quelques jours après l'attaque du 7 octobre, mais le tournage a finalement été reporté à l'été 2024. À mon arrivée, j'ai dû repenser entièrement le film : la vie de Rasheed avait beaucoup changé, il se déplaçait moins et sa situation s'était fortement dégradée. Malgré cela, il s'est lancé dans un pari fou : la création d'un nouveau jeu vidéo autour de la Nakba.

Le premier mois, nous passions du temps ensemble au café le soir sans caméra ; nous avons alors appris à mieux nous connaître et à tisser un lien de confiance. Puis, nous avons commencé peu à peu à tourner des essais et à imaginer ensemble des scènes.

Une grande partie du film concerne la création de son nouveau jeu : il fallait rendre visuels ses recherches et son travail. C'est ainsi qu'ont émergé des éléments comme la carte des villages détruits en 1948 ou le moodboard.

Pour le film, j'ai collaboré avec le chef opérateur Ibrahim Handal, que j'avais rencontré en Palestine quelques années auparavant à la Faculté de Bethléem. Dès son arrivée, au cours du deuxième mois de tournage, son regard artistique m'a été très précieux pour penser le film de l'intérieur. Malgré nos discussions en amont, les choix de mise en scène se sont décidés sur le vif.

Ibrahim a filmé les scènes de groupe : les enfants, les compétitions de robots ou encore les

trajets en voiture avec Rasheed. Après, je suis resté encore un mois seul avec Rasheed afin de tourner dans un cadre plus intime.

Avec le monteur Jean Costa, nous avons d'abord élaboré une structure intuitive à partir de mes souvenirs du tournage, avant de réduire progressivement le film. Ce qui a permis d'épurer la parole afin de laisser davantage de place au silence et au hors-champ de la guerre.

Qu'est-ce qui vous a intéressé dans l'idée de suivre la compétition de robots ?

Pour la compétition de robots, c'était l'idée de Rasheed. Je pense que cela nous tenait tous les deux à cœur de montrer une autre image de la Palestine, différente de celle à laquelle le public est habituellement exposé.

Au début, Rasheed hésitait beaucoup à exposer ses enfants. Mais le cadre de la compétition a permis de filmer leurs relations dans un espace plus intime, sans que cela soit pour autant trop intrusif. Pour Rasheed, le robot est surtout une manière de se rapprocher de ses fils.

Comment ces images résonnent-elles en vous aujourd'hui ?

D'une manière assez étrange, elles me renvoient à ma propre histoire. Je retrouve beaucoup de mon père dans la relation que Rasheed entretient avec ses enfants. Le film lui est d'ailleurs dédié. Mon père est décédé quand j'avais 19 ans, et le film est, d'une certaine manière, traversé par la question du deuil et de la transmission.

Vous mettez beaucoup en avant le lien entre Rasheed et ses enfants dans le film, qu'est-ce que la mise en avant de cette relation apporte au propos du film ?

En 2014, à Gaza, les enfants de la famille Bakr sont tués par un tir de navire israélien. L'image du père face aux corps de ses enfants marque profondément Rasheed, au point qu'il s'y projette lui-même. C'est aussi le point de départ de son jeu.

Les enfants sont en première ligne des violences. Depuis le 7 octobre, plusieurs milliers d'enfants ont été tués à Gaza, et de nombreuses arrestations de mineurs sont également documentées en Cisjordanie. Au-delà des chiffres, ce sont des vies très jeunes exposées à une violence répétée, et un tissu familial profondément fragilisé.

Comment protéger ses enfants quand rien ne le permet ?

Chez Rasheed, cette inquiétude est constante. Pourtant, il continue à s'investir dans leur éducation au quotidien. Dans cet engagement, il y a une forme de résistance que je voulais filmer, d'où les deux titres du film : *Still Playing* en anglais, et *Al Qad el haya*, qui signifie en arabe « toujours en vie ».



Quel rapport entretenez-vous aujourd'hui avec votre film ?

Je pense qu'il ne m'appartient plus vraiment aujourd'hui, mais surtout je vois qu'il résonne et touche les gens parfois au-delà de ce que j'imaginai.

Une phrase revient souvent dans les débats. A la fin du film, lorsque je demande à Rasheed ce qu'est pour lui une vie normale, il me répond : "Tu vis à l'étranger, tu es ici pour trois mois, à toi de me dire ce qu'est une vie normale."

Sa question dépasse alors le film et atteint directement les spectateurs. Elle les renvoie à leur propre vie, à leur quotidien éloigné de la guerre et de l'occupation. Et beaucoup se retrouvent déstabilisés, presque incapables de répondre à une question qui semblait pourtant si simple.

Quel message aimeriez-vous qu'on retienne du film ?

Si le film contribue à faire parler de la Palestine et à lutter contre l'oubli alors je suis content mais à mes yeux, un film n'a pas nécessairement besoin d'un message ou d'une fonction. Je pense qu'il peut résonner avec le public à plein d'endroits. Si à la fin du film, le spectateur se sent plus proche de Rasheed et ses enfants, alors quelque part c'est gagné.

Selon vous, de quelle(s) manière(s) votre film rentre-t-il en résonance avec *Intersecting Memory de Shayma' Awawdeh* ?

Je dirai que *Intersecting Memory* fonctionne sûrement comme un miroir inversé de *Still Playing*.

Le film de Shayma' Awawdeh est une lettre

adressée à sa mère : une enfant devenue adulte qui revient sur une période douloureuse, celle de la deuxième Intifada. C'est la parole d'un enfant vers son parent. Face aux traumatismes de la guerre, les parents ne parviennent pas toujours à parler, certains récits sont en partie refoulés.

Alors que la violence de la guerre se situe souvent hors champ dans mon film, celui de Shayma, construit à partir d'archives, la montre de manière frontale. A ce propos, Rasheed est aussi un enfant de cette période : il a vécu la seconde Intifada, notamment le siège de Naplouse, alors qu'il était à l'université. Il en garde un souvenir très fort comme la majorité des gens que j'ai rencontrés pendant mon séjour.

La Seconde Intifada représente un traumatisme générationnel encore très palpable en Palestine.

Pourquoi est-ce important de parler de la Cisjordanie aujourd'hui ?

En Cisjordanie, depuis le 7 octobre, plus d'un millier de Palestiniens ont été tués par l'armée israélienne et des colons armés. Le peuple palestinien vit sous une occupation quotidienne qui rend leur vie impossible: checkpoints, routes fermées, emprisonnements arbitraires, expulsions de villages, destructions de maisons, raids militaires.

Surtout, il est essentiel de ne pas séparer ce qui se passe en Cisjordanie du reste de la Palestine, qu'il s'agisse du génocide en cours à Gaza, ou des millions de réfugiés palestiniens interdits de retour sur leur terre. Tout cela participe d'un même processus historique : celui du déplacement et de l'effacement progressif du peuple palestinien, engagé depuis 1948.

Dans le film, la réalité quotidienne de Rasheed reste constamment liée aux événements de Gaza, ainsi qu'au souvenir traumatique de la Nakba.

L'INTERVIEW

de SHAYMA' AWAWDEH

Comment vous est venue l'idée du film ? Qu'est-ce qui vous a inspiré ?

L'idée de ce film m'est venue alors que je numérisais une collection de vieilles cassettes vidéo. En visionnant ces images, des souvenirs d'enfance me sont revenus à l'esprit de manière inattendue. J'ai eu le sentiment qu'elles ne se contentaient pas de documenter le passé, mais qu'elles faisaient revivre toute l'atmosphère d'un lieu et d'une époque. Ces archives sont devenues la principale source d'inspiration du film ; à travers elles, j'ai commencé à réfléchir à la relation qu'entretiennent ma mémoire personnelle et la mémoire collective.

Comment avez-vous écrit le film ?

Je l'ai écrit petit à petit. Le processus d'écriture n'a jamais cessé depuis le tout premier instant où j'ai commencé à visionner les images d'archives jusqu'à l'enregistrement de la voix off. Je n'ai pas arrêté de noter mes pensées, les sentiments et les souvenirs qui surgissaient à mesure que je regardais ces images. Au fil du temps, des liens ont commencé à se tisser entre les images, le son et le texte. Le film a évolué au gré de l'évolution de ma relation avec les archives et des souvenirs qu'elles me rappelaient.

Quel a été votre processus créatif ?

Je me suis appuyée à la fois sur des recherches personnelles et sur une approche visuelle sensible.

J'ai alterné entre le visionnage de documents d'archives, la prise de notes, la rédaction de

récits, puis la réflexion sur le rythme, le son et l'image dans leur ensemble.

Pour moi, ce processus s'apparentait davantage à la construction d'un souvenir qu'à l'élaboration d'un récit classique.

Pourquoi avez-vous choisi ce format ?

D'une certaine manière, ce sont les archives qui ont choisi ce film. Ce qui m'intéressait, ce n'était pas seulement la valeur documentaire de ces archives, mais aussi leur capacité à créer un dialogue entre le passé et le présent, et entre ce dont nous nous souvenons et ce que nous essayons d'oublier.

Comment ces images résonnent-elles en vous aujourd'hui ?

Aujourd'hui, on les lit différemment, à la lumière d'un présent qui s'est encore assombri avec le génocide en cours à Gaza et la poursuite de l'occupation israélienne en Palestine.

Je pense sans cesse aux plus de 20 000 enfants qui ont été tués à Gaza par l'occupation israélienne, et à la façon dont nous les avons perdus, et avec eux, la possibilité de connaître leurs souvenirs ou leurs histoires. Cela fait de ces archives, pour moi, non seulement un retour vers le passé, mais aussi une confrontation douloureuse avec un présent qui continue de générer lui-même des pertes.

Pourquoi avoir choisi d'adopter le point de vue d'un enfant, plutôt que celui d'un adulte ?

J'ai choisi d'adopter le point de vue d'un enfant car le film est lié à la période de la deuxième Intifada, que j'ai vécue alors que j'étais enfant.

Cette perspective n'est donc pas seulement un choix esthétique, mais elle est directement liée à l'époque de cette expérience et à la façon dont je comprenais le monde à ce moment-là.

Elle le reflète tel que je l'ai vécu, avec innocence et avec les détails qui restent gravés dans ma mémoire, ainsi que la manière dont nous avons essayé, et dont ils ont essayé, de nous protéger à l'époque.

Pourquoi le choix de la voix off ?

Pour moi, la voix off était un moyen de créer un espace personnel et intime avec l'image, en l'accompagnant et en y ajoutant une dimension émotionnelle, propice à la réflexion.

Selon vous, de quelle(s) manière(s) votre film rentre-t-il en résonance avec Still Playing de Mohamed Mesbah ?

Je pense qu'ils se rejoignent sur deux principaux points : l'enfance sous l'occupation et les relations familiales intimes, en particulier avec le père ou la mère.

Les deux films abordent l'enfance non seulement comme une étape de la vie, mais aussi comme un espace où se forge la mémoire, dans un contexte politique oppressant, tout en étant ancrée dans des liens affectifs étroits qui façonnent le quotidien.

Pourquoi est-ce important de parler de la Cisjordanie aujourd'hui, et en particulier de votre ville ?

Pour moi, ce qui compte, c'est de parler de toute la Palestine, et pas seulement d'une partie. Mais le choix de la ville d'Hébron est lié à un lien personnel, car c'est ma ville et le lieu de mon expérience vécue, ce qui me permet d'en parler à partir de ce souvenir direct.

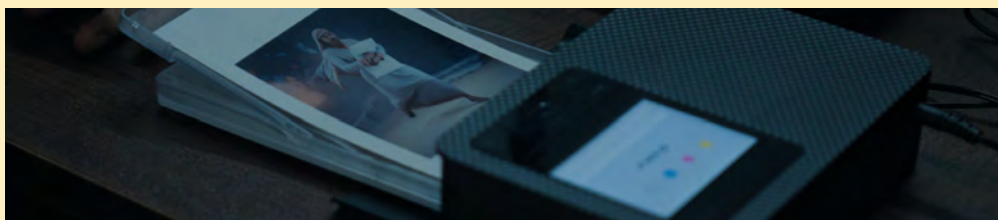
Parler de ma ville, c'est aussi une tentative pour préserver notre lien avec ce lieu et avec ses habitants, face à la violence persistante et aux tentatives incessantes d'effacement de la mémoire.



CRÉDITS

ENFANTS *de* PALESTINE *Deux histoires de Cisjordanie*

STILL PLAYING



Produit par Don Quichotte Films
Yannick Beauquis & Quentin Brayer

avec le soutien du DOHA Film Institute,
du CNC et du CNAP

Réalisateur Mohamed Mesbah
Avec Rasheed Abueideh,
Abd Al-Fattah Abueideh
Mohammad Abueideh

Image Ibrahim Handal
Montage Jean Costa
Montage son Clément Maléo
Mixage Lucien Richardson
Étalonnage Emmanuel Fraisse



مؤسسة الدوحة للأفلام
Doha Film Institute



INTERSECTING MEMORY



Produit par Le GREC
Anne Luthaud & Marcello Cavagna

avec le soutien du CNC,
En partenariat avec Périphérie,
réalisé dans le cadre du programme
Sawa Sawa - Institut français de
Jérusalem / Périphérie

Réalisatrice Shayma' Awawdeh

Montage Mahmoud Nabil Ahmed
Montage son et Mixage Margot Bultel
Archives Hanna Musleh
Consultation montage Nadine Naous
Musique Wadji Riahi
Étalonnage Yannig Willmann
Accompagnement Technique et Artistique Nadine Naous, Baptiste Vidal

