

Fabrique d'Images an Tarantula Distribution
presentieren



ALLEZ HEPP HOPP HOPP!

FABRIQUE D'IMAGES AND KAPERS ANIMATION PRESENT A FABRIQUE D'IMAGES FREAKS FACTORY FANTABULOUS IRON BOX FILMS IHEART CINEMA AND KAPERS ANIMATION PRODUCTION "SPIKED"
FILM EDITOR JAN GAUDISSABOIS JAN GOOSSEN SOUND DESIGN GABRIEL GUTIERREZ MIRIAM LISON MUSIC BY FERNANDO VELAZQUEZ ART DIRECTOR BRUNO MURER ANIMATION DIRECTOR ALEXIS RENAULT SCREENPLAY DAVID FREEDMAN JULES DE JONGH EXECUTIVE PRODUCERS RICHARD WYATT JIM REEVE
PRODUCTION MANAGER QUENTIN BUCHKREMER ASSISTANT DIRECTOR VINCENT BRIGODE CS SUPERVISOR GUILLAUME VIALANEIX QUENTIN BUCHKREMER LEAD TECHNICAL DIRECTOR QUENTIN MIRIONI ORIGINAL CASTING/VOICE DIRECTOR LYNDY FREEDMAN DAVID FREEDMAN BASED UPON THE NOVEL "THE MAKING OF BRIO M-PRICED" BY R.A. RUEGG
CHARACTER SUPERVISOR GUILLAUME DUBOIS RIDGING SUPERVISOR FREDERIC BONOMETTI LAYOUT SUPERVISOR CATHERINE LE QUANG SET & PROP MODELING SUPERVISOR JEAN-LUC ROBERT TEXTURING SUPERVISOR MAXIME JEROME LIGHTING & RENDERING SUPERVISOR GUILLAUME VERDIER COMPOSITING SUPERVISOR PIERRE-ALEXANDRE GOMEZ
LINE PRODUCER YANNICK CZUKOR PRODUCED BY MARK MERTENS KARL RICHARDS PETER ROGERS JEAN-YVES ROUBIN VLADIMIR KOKH CHRISTINE PARISSE JEAN-MARIE MUSIQUE DEBORAH SHEPPARD BERNHARD PUCHER DIRECTED BY CAROLINE ORIGER





TARANTULA
DISTRIBUTION

ALLEZ HÈPP HOPP HOPP!

LE FILM VUM
CAROLINE ORIGER

91 min - Luxembourg / Belgique / France - 2025

Disponible en version doublée luxembourgeoise,
en version française et en version originale anglaise

AU CINÉMA LE 22 AVRIL

SYNOPSIS

HOLLY est une petite hérissonne intrépide qui vit avec son frère trouillard dans un vieux phare. WALTER est un lapin chanceux mais épuisé par ses 53 enfants. Tous deux rêvent parfois d'une vie plus trépidante. Un jour, HOLLY croise le chemin d'un chat dératiseur. WALTER, en essayant de la sauver, perd la mémoire et se prend désormais pour CAPITAINE LAPIN, un super-héros. Pourchassé par le chat dératiseur, les voilà embarqués dans une incroyable aventure ! Mais les enfants n'ont pas dit leur dernier mot : ils vont tout faire pour lui rappeler que, finalement, le plus cool des super-pouvoirs...c'est la famille !

***Une fantastique aventure familiale pour réveiller le héros
qui sommeille en chacun de nous.***

MOLLI ass eng kleng, onerschrocken Igelin, déi zesumme mat hirem ängscht-
leche Brudder an engem ale Liichttuerm leeft. JOS ass e gléckleche Kané-
ngchen, mee komplett erschöpft vu senge 53 Kanner. Béid dreemen heiansdo
vun engem méi spannenden Liewen. Enges Daags kräizt d'MOLLI de Wee vun
enger Ratefänker-Kaz. JOS, dee probéiert hatt ze retten, verléiert säi Ge-
diechtnes a mengt vun elo un, hie wier e Superheld. Vun der Ratefänker-Kaz
verfollegt, gerode si an eng onheemlech Aventure! Mee d'Kanner hu nach net
dat lescht Wuert geschwat: Si setzen alles dru, fir him ze weisen, datt am En-
deffekt déi coolst Superkraaft vun allen... d'Famill ass!

***Eng fantastesch familiär Aventure, déi den Held erwächt,
dee jiddwereen vun eis an sech dréit.***



PERSONNAGES

HOLLY / MOLLI



HOLLY est une jeune hérissonne fouguese et sensible, animée par un profond désir de vivre, d'aimer et d'aventure. Orpheline, elle refuse de se laisser enfermer dans la peur protectrice de son frère jumeau, **PEAT**, et ose affronter le monde extérieur. En quête d'un parent et d'un foyer, elle se lance dans une aventure aussi magique qu'imprévisible, qui la fera grandir trop vite. À l'issue de ce voyage, **HOLLY** gagne une maturité nouvelle, sans jamais perdre son espoir ni son goût pour l'aventure.

WALTER / JOS

WALTER est un père lapin fatigué mais bien intentionné. Il est dépassé par la charge d'une famille nombreuse et frustré par une vie qu'il n'a jamais vraiment choisie. Rêvant secrètement d'aventure et d'une existence différente, il voit son quotidien basculer lorsqu'un choc sur la tête le transforme en **Capitaine Lapin**. Sous cette nouvelle identité, Walter devient un héros fantasque et intrépide, capable de voir le monde à travers une « super vision » où le banal se mue en épique. Capitaine Lapin incarne la vie rêvée de Walter : celle d'un chevalier un peu ringard, mais toujours prêt à affronter le danger.



PEAT / PIT



PEAT, le frère jumeau de HOLLY, est le plus raisonnable des deux - parfois à l'excès. Doux, protecteur et déjà très responsable pour son âge, il a profondément été marqué par la perte de leurs parents. PEAT se retrouve prisonnier de sa peur. Convaincu que la sécurité est la seule option, il impose à sa sœur une vie recluse, loin du monde extérieur. Animé par l'amour et la bonne intention, il devra pourtant apprendre à dépasser ses propres traumatismes et faire, à son tour, ses premiers pas vers l'inconnu.

TWINKLES

Dans un monde de dératisation ultra-technologique où les chats sont jugés obsolètes, **TWINKLES** voit enfin l'occasion de prouver sa valeur lorsque quelqu'un commande une « solution organique ». Indépendante et farouchement solitaire, elle refuse toute aide et se lance seule à la poursuite d'un supposé nuisible...un hérisson. Contrairement à ses attentes, elle se retrouve entraînée dans une aventure mouvementée aux côtés des enfants de Walter, qu'elle apprend peu à peu à aimer et à protéger.



INTERVIEW AVEC LA RÉALISATRICE CAROLINE ORIGER

Qu'est-ce qui vous a inspirée à raconter l'histoire de Holly et Walter, et pourquoi avoir choisi de centrer le film sur deux personnages aussi différents ?

L'histoire de *Spiked* est inspirée des récits de Richard Wyatt, Rumbuck & Spink, et adaptée au scénario par David Freedman et Jules de Jongh. Je suis arrivée sur le projet en 2022, juste après avoir terminé mon premier long-métrage, *My Fairy Troublemaker*. Les producteurs de La Fabrique d'Images souhaitent relancer ce projet avec les partenaires britanniques déjà impliqués, et c'est ainsi que j'ai pris en main le scénario pour la réalisation. J'ai immédiatement adoré cette histoire, à la fois drôle, pleine d'aventures et de scènes épiques, avec deux protagonistes très différents mais profondément touchants par leur vécu.

Holly, une hérissonne orpheline, et Walter, un papa lapin fatigué par l'intensité de sa vie avec ses cinquante lapereaux. Leur union atypique, née d'un accident involontaire, permet de raconter une quête originale et ludique, centrée sur le désir de retrouver une famille.

Même si Holly et Walter sont des animaux différents, ils incarnent des réalités et des émotions universelles que beaucoup de gens vivent dans le monde réel. Avec leur différence, ils rendent leur histoire encore plus émouvante : ils nous montrent qu'il est possible de construire quelque chose ensemble, de créer des liens et de se réinventer à travers l'aventure et la complicité.

Le film aborde des thèmes comme le deuil, la famille et la construction de l'identité. Comment avez-vous travaillé ces notions pour qu'elles touchent aussi bien les enfants que les parents ?

La quête de Holly pour retrouver une nouvelle famille devient une aventure héroïque, drôle et remplie de rencontres hilarantes, qui fait oublier aux enfants très rapidement la dureté de la première scène, celle de la mort des parents.

Holly va chercher un nouveau papa en Walter, notre deuxième protagoniste. Walter est un lapin fatigué et complètement débordé par sa vie ! Il a eu trop de bébés avec sa femme, et une nouvelle portée est en route. Prisonnier d'une existence remplie d'obligations, il rêve depuis longtemps de s'échapper pour vivre une véritable aventure héroïque. Puis l'improbable arrive : un accident de voiture lui fait perdre la mémoire. Soudain, il a "le droit" de se réinventer le temps d'une aventure épique. Cette expérience lui offre la possibilité de devenir, ne serait-ce qu'un instant, le héros qu'il rêve d'être. Qui n'aimerait pas avoir cette chance ? Se réinventer, tester la vie de quelqu'un d'autre, le temps d'un instant, sans jamais perdre ce qu'on aime le plus au monde : sa famille !

Le point de départ a toujours été de ne jamais expliquer les thèmes frontalement. Le deuil, la famille ou la construction de l'identité sont présents, mais ils passent

par l'action, l'humour et l'imaginaire, pas par le discours.

Pour les enfants, ces notions sont abordées à travers l'aventure et le point de vue de Holly. Elle ressent un manque, une frustration, un désir de liberté — des émotions très simples et très universelles. Le deuil n'est jamais nommé, mais il est là dans l'absence, dans la peur de Peat, dans cette manière de se protéger du monde. Les enfants peuvent s'identifier à cette envie d'aller voir ailleurs, de grandir, sans forcément mettre des mots sur ce qui les freine.

Pour les parents, la lecture est différente. Peat incarne la peur de perdre, Walter l'épuisement et le besoin d'évasion, et tous deux parlent de responsabilités, de renoncements et de reconstruction après un choc. Le film montre que l'on peut continuer à avancer, même cabossé, et que l'imaginaire peut être un outil pour se réinventer.

L'idée était que les enfants vivent une grande aventure, pendant que les adultes reconnaissent des émotions plus profondes — et que, à la sortie de la salle, chacun ait vu un film différent, mais partagé la même émotion.

Après un premier long-métrage, comment avez-vous abordé Spiked ? Qu'avez-vous voulu approfondir ou faire différemment dans ce deuxième film ? Était-ce plus facile ?

Chaque film est unique, et aucune production ne se met en place de la même manière. Pour mon premier long-métrage, *My Fairy Troublemaker*, le démarrage de la production a coïncidé avec le début du Covid. Tout a été très lent au départ : il a fallu inventer une nouvelle façon de travailler, entièrement à distance. La communication pour le storyboard s'est faite en visio, et pendant longtemps, je n'ai connu une grande partie de l'équipe qu'à travers des écrans. C'était une expérience très particulière.

Avec le recul, cette lenteur a été bénéfique. Elle m'a permis de prendre le temps de réfléchir en profondeur à mes intentions, à mes envies, et de préparer énormément de choses moi-même. J'avais besoin de me sentir prête et rassurée avant de communiquer avec les équipes, et cette phase m'a donné une vraie solidité en tant que réalisatrice.



Pour *Spiked*, l'expérience du premier film m'a évidemment apporté des réflexes : comment communiquer mes intentions, comment dialoguer avec les équipes, comment anticiper certaines étapes de production. Mais aucun film ne se ressemble, et les équipes changent selon les co-productions, même si un petit noyau reste le même, notamment à La Fabrique d'Images, le producteur principal de mes deux longs-métrages.

Ce que j'ai voulu approfondir sur *Spiked*, c'est le travail de préparation et de visualisation. J'aime avoir un maximum de contrôle sur le storyboard et l'animation, que le film soit très clairement construit en amont, afin de faciliter ensuite la communication avec les équipes 3D. Le storyboard se fait en petit comité, autour de cinq personnes, ce qui permet de construire le film scène par scène de manière très précise et confortable.

Est-ce que c'était plus facile ? Disons plutôt que c'était différent. L'expérience apporte de la confiance, mais chaque film repose de nouvelles questions. Ce qui change, c'est la manière dont on les aborde.

Le projet est une coproduction entre plusieurs pays. En quoi cette dimension internationale a-t-elle influencé le style visuel ou le ton du film ?

Le scénario a été écrit par David Freedman et Jules de Jongh, qui ont apporté avec eux de nombreuses références issues de la culture anglo-saxonne, parfois assez éloignées de mes propres repères. Au fil du travail, j'ai néanmoins adapté et ajusté certains éléments scénaristiques, toujours en dialogue étroit avec les britanniques, qui validaient chaque évolution.

Le style visuel du film, en revanche, a été entièrement développé au Luxembourg par l'équipe créative de La Fabrique d'Images, sous la direction de mon directeur artistique, Bruno Murer. C'est là que l'identité graphique du film s'est réellement construite.

La dimension internationale de la coproduction a aussi été très enrichissante sur le plan artistique. Elle m'a permis de collaborer avec des talents issus de différents pays, notamment le studio espagnol Menos Doce DB, intégré au projet par les partenaires britanniques, qui a réalisé un travail remarquable sur la production sonore, ainsi que le compositeur Fernando Velázquez, une référence internationale dans le monde du cinéma.

En résumé, le film a été façonné scénaristiquement au Royaume-Uni, visuellement au Luxembourg et musicalement



en Espagne. Chaque artiste apporte forcément une part de son parcours et de sa culture, ce qui influence subtilement le film. Pour moi, en tant que réalisatrice, cette diversité est très stimulante.

En tant que réalisatrice, vous êtes surtout amenée à prendre des décisions artistiques et organisationnelles, alors que votre métier, votre passion, c'est le dessin et l'animation. Comment avez-vous vécu cette transition entre la création et diriger une équipe ?

Au départ, avant de réaliser mes films, j'ai travaillé dans le cinéma d'animation à différents postes de la chaîne de production, et surtout en tant qu'animatrice. Lorsque l'on fait ses premiers pas en réalisation avec ce bagage, on a naturellement tendance à se concentrer sur ce que l'on connaît le mieux. Je réfléchissais donc beaucoup à la qualité de l'animation d'un plan, à sa faisabilité technique, alors que le rôle du réalisateur est avant tout d'avoir une vision d'ensemble : ce que le plan raconte narrativement, comment il s'inscrit dans la mise en scène et dans le film dans sa globalité.

C'est un réflexe que j'ai dû corriger assez rapidement. Diriger une équipe, cela s'apprend. J'ai dû apprendre à lâcher prise, à formuler plus clairement mes intentions et à faire confiance aux équipes. Cette transition, entre faire soi-même et guider les autres, a été progressive mais essentielle. Aujourd'hui, je vois cette évolution non pas comme un éloignement de la création, mais comme une autre forme de création : celle de donner un cadre, une vision, et de permettre aux talents de l'équipe de s'exprimer pleinement.

Le montage reste par contre le poste que je gère encore entièrement au départ. J'ai besoin que le premier cut soit fidèle à ma vision d'origine, avant de faire intervenir un monteur avec un regard extérieur pour affiner et enrichir le film. Cette étape me permet de poser une base très claire, sur laquelle le travail collectif peut ensuite se déployer.

L'équilibre entre humour, aventure et émotion est très présent dans le film. Comment avez-vous travaillé ce mélange pour construire un rythme qui fonctionne auprès du jeune public ?

L'équilibre entre humour, aventure et émotion s'est construit de manière très naturelle, à partir des sensibilités de chacun. Les scénaristes de *Spiked*, David Freedman et Jules de Jongh, sont de véritables experts du dialogue et du gag. Ils ont un rapport très instinctif à l'humour. Ils adorent jouer avec l'absurde et le comique de situation. De mon côté, ce qui me touche avant tout dans un film, c'est l'émotion juste, celle qui donne de la profondeur aux personnages et permet au public de s'y attacher.

Spiked est avant tout une aventure, un véritable road movie d'animation. Le film emmène les personnages dans un voyage à la fois spectaculaire et intime. Ce qui me semblait essentiel, c'était que derrière cette énergie et ces situations comiques, les personnages restent profondément attachants. Holly traverse des émotions fortes, simples et universelles. Son désir d'avoir un papa ou une maman est une envie très primaire, immédiatement compréhensible pour un enfant. Le travail du rythme a donc consisté à alterner en permanence action, humour et moments plus sensibles, afin que le jeune public vive une grande aventure tout en restant connecté émotionnellement aux personnages.

La musique du film a été composée en Espagne. Comment s'est déroulée cette collaboration et de quelle manière la bande originale contribue-t-elle à l'identité émotionnelle du film ?

Toute la bande sonore de *Spiked* a été créée à Madrid, avec le compositeur Fernando Velázquez et le studio de postproduction Menos Doce DB, sous la direction de Gabriel Gutiérrez. Gabriel et Fernando se connaissaient déjà sur

d'autres productions, ce qui rendait leur communication très fluide ; je n'avais pas besoin d'intervenir comme intermédiaire.

J'ai d'abord travaillé avec Gabriel et son équipe dès le début de l'animation. Ils ont été intégrés très tôt au processus créatif sonore, et nous avons construit le film petit à petit en combinant mes références et leur expertise. Gabriel avait une vision très créative de l'habillage sonore : chaque son devait trouver sa juste place, ni trop cartoon, ni trop réaliste. Par exemple, les voitures dans *Spiked*, qui représentent une menace pour les animaux, devaient avoir une identité sonore propre : assez réaliste pour marquer le danger, mais minimaliste afin de ne pas écraser l'action ou l'animation.

Fernando est arrivé un peu plus tard dans le projet. J'avais déjà monté le film avec des musiques temporaires pour indiquer les moments où je souhaitais une ambiance musicale et définir le rythme entre silence et musique. Fernando s'en est inspiré tout en laissant libre cours à sa créativité, ce qui m'a permis d'avoir une autre vision de certaines scènes et de discuter ensemble des meilleurs choix musicaux à adopter.

Je suis retournée plusieurs fois à Madrid pour rencontrer Fernando et Gabriel, ce qui a rendu notre communication très simple et directe. Ils comprenaient parfaitement mes intentions narratives pour chaque scène, ce qui leur permettait de travailler dans le sens de l'histoire tout en apportant leur propre sensibilité.

La musique d'un film représente toujours une part essentielle de sa compréhension : elle peut profondément enrichir la lecture d'une scène si elle est bien pensée. Notre collaboration a été extrêmement fluide et professionnelle, ce qui m'a permis de guider l'équipe selon mes envies tout en leur laissant la liberté d'approfondir la narration avec leur ressenti. J'ai adoré travailler avec eux.

Que souhaitez-vous que les spectateurs retiennent de Holly et Walter ? Y a-t-il un message ou une émotion clé que vous espérez qu'ils emportent avec eux ?

J'aimerais avant tout que les spectateurs passent un merveilleux moment en suivant cette aventure, qu'ils rient et qu'ils s'attachent à Holly et Walter. Je souhaite que chacun puisse se reconnaître en eux, même si ce n'est qu'un écho lointain de sa propre réalité : les parents fatigués mais aimants, une enfant rêvant d'une vie meilleure, ou une petite fille orpheline qui espère retrouver un parent... ce sont des expériences universelles que beaucoup vivent chaque jour.





BIOGRAPHIE

Née au Grand-Duché de Luxembourg en 1983, Caroline Origer est une réalisatrice de films d'animation. Après une spécialisation en Animation et Jeu Vidéo à Creapole ESDI (Paris I), elle intègre des studios d'animation de renom comme STUDIO352, LUXANIMATION et MIKROS IMAGE en occupant différents postes de la chaîne de fabrication. Elle intègre FABRIQUE D'IMAGES en 2012, où elle travaille en tant qu'animatrice 3D.

Forte de son expérience, elle réalise en 2013 sa première série animée «Polo» (52x6') adaptée de la série de livres d'illustration du même nom créée par Régis Fallier et éditée par Bayard Jeunesse, qui a été sélectionnée en 2015 au Festival international du film d'animation d'Annecy.

Son premier long-métrage, «My Fairy Troublemaker», a été nommé au Lëtzebuerger Filmpräis et au Goldener Spatz tout comme son dernier long métrage «Spiked», récemment achevé. Caroline aime réaliser des oeuvres destinées au jeune public, portées par une forte attention à la narration et aux personnages. Elle développe actuellement un nouveau long-métrage d'animation intitulé «Poles Apart».





CAST & CREW



VERSION ORIGINALE

MATTHEW GOODE
KÍLA LORD CASSIDY
CHARLIE REID
GEMMA WHELAN
JOHN HOLLINGWORTH
FIONA GLASCOTT
SKYE BENNETT

ROLES

WALTER LAPIN / JOS
HOLLY / MOLLI
PEAT / PIT
TWINKLES
IGEL-PAPP
IGEL-MAMM
FLÖR

VERSION LUXEMBOURGEOISE

JULES WERNER
AURÉLIE BIVER
JIM KRIER
MADDY DURRER
CLAUDE MOHNEN
PATRICIA BREUER
SARAH TOSS

©Fabrique d'Images, Freaks Factory, Fantabulous, Iron box Films,
Iheart Cinema et Kapers Animation

Réalisatrice Caroline Origer
Scénario David Freedman & Jules de Jongh

Art Director Bruno Murer
Line Producer Yannick Czukor
Animation Director Alexis Renault
Montage Jan Gaudissabois & Jan Goossen
Musique Fernando Velázquez

Produit par Mark Mertens, Karl Richards, Peter Rogers, Christine Parisse, Jean-Marie Musique
Co-produit par Deborah Sheppard, Bernhard Pucher
Jean-Yves Roubin, Vladimir Kokh

UNE PRODUCTION FABRIQUE D'IMAGES (LU), FANTABULOUS (FR), FREAKS FACTORY (BE)

EN COPRODUCTION AVEC SHELTER PROD (BE)

**AVEC LE SOUTIEN DU FILM FUND LUXEMBOURG, WALLIMAGE, TAXSHELTER.BE, ING, TAX
SHELTER DU GOUVERNEMENT FÉDÉRAL DE BELGIQUE, LA RÉGION GRAND EST,
L'EUROMÉTROPOLE DE METZ (RÉSEAU PLATO), LE CNC, INSPIRE METZ, CINÉ+ OCS,
CREATIVE EUROPE MEDIA.**



FABRIQUE D'IMAGES

LA FABRIQUE D'IMAGES a été fondée en 2002 au Luxembourg par deux graphistes, Christine Parisse et Jean-Marie Musique. Son objectif est de développer, financer et produire des contenus européens de qualité destinés aux enfants et à toute la famille, pour le petit et le grand écran, ainsi que pour les nouveaux médias numériques. Leurs productions sont réalisées par une équipe talentueuse de plus de 40 personnes dont les domaines d'expertise vont du plus créatif au plus technique, du 2D à la 3D, de l'idée initiale à l'image finale, de la télévision au cinéma en passant par la réalité virtuelle. La particularité du studio est d'avoir ses propres réalisateurs et directeurs artistiques en interne et de travailler sur nos programmes originaux. Leurs artistes sont capables de relever tous les défis, et c'est ce qu'ils ont fait pour *Ooops! Noah is gone...* de Toby Genkel et Sean McCormack (2015), *Funan* de Denis Do (2019), *A greyhound of a girl* d'Enzo D'Alo (2021), *Le Bal de Paris* de Blanca Li (2022) ou encore *My Fairy troublemaker* de Caroline Origer (2022).

Pour *Spiked*, film majoritairement luxembourgeois, tous les postes clés de la production et de la création ont été conservés en interne chez Fabrique d'Images. La réalisation a été confiée à Caroline Origer (*My Fairy Troublemaker*, *Polo*) et la direction artistique a été confiée à Bruno Murer. Ils ont commencé à travailler sur les premiers éléments du film vers la fin d'année 2022. Yannick Czukor tenu le rôle de producteur délégué, la direction d'animation a été confiée à Alexis Renault et Guillaume Vialaneix a tenu le rôle de superviseur 3D principal sur le film.

Le storyboard a été supervisé par le Luxembourg avec des storyboarder employés par notre studio Picture Factory France, située à Metz. Les personnages ont tous été créés au Luxembourg par nos équipes de designers, de modélisateurs, de textureurs et de riggeurs. Les décors ont été supervisés et créés par le Luxembourg mais également en partie dans notre studio de Metz. Le layout a été confié à notre studio Liégeois, Picture Factory Belgique. L'animation a été dirigée par le Luxembourg et confiée en partie à un partenaire espagnol 3Doubles ainsi qu'à notre studio de Liège. Les effets spéciaux ont été confiés à notre partenaire belge The Pack. Le lighting et compositing ont été supervisés et réalisés au Luxembourg. Cette dernière étape de création visuelle s'est terminée mi-janvier 2025. La post production son et image a été externalisée chez des partenaires en Espagne et en France.



CONTACTS



TARANTULA DISTRIBUTION
promo@tarantula.lu
+ 352 26 49 611
www.tarantula.lu

FABRIQUES D'IMAGES
+352 26 10 80 35 20
www.fabrique-d-images.com