



Pranzo di domenica

un film de
Gabriele Dibenedetto et
Emanuele Di Luccio



SYNOPSIS

Susanna, une femme de cinquante ans, vit avec sa mère et son fils Giulio, dans une petite commune provinciale de la Toscane. Un après-midi, les deux femmes se rendent à la vieille maison familiale, où Liliana a grandi, afin de recueillir quelques photographies utiles à la mise en vente de l'immobilier.

Là, Susanna réalise, suite à une crise violente, que sa mère ne se souvient plus du lieu. De retour à la maison, Susanna cherche à prendre soin de sa mère qui refuse son aide et choisi de s'isoler. Elle se retrouve alors à converser avec son fils Giulio qui, pour la distraire du malaise évident laissé par l'évènement ayant eut lieu l'après-midi et duquel elle choisit de ne pas l'avertir, lui fait essayer son casque de réalité virtuelle. Au départ réticente, Susanna se laisse finalement prendre au jeu de cette nouvelle expérience, qui la conduira à réfléchir sur la récente crise de Liliana, ses significations et conséquences.



LE TERRITOIRE

La Toscane est un territoire qui nous fascine par sa particularité et ses contradictions, qui nous ont inspiré l'écriture de ce projet. Aujourd'hui pleine de villages et édifices abandonnés, témoins d'un passé d'exode rural, nous nous sommes demandés ce qu'il en sera des vérités que ces lieux renferment, une fois que ceux qui en ont une connaissance directe ne seront plus.



Nous avons cherché à nourrir cette réflexion à la lumière des plus récentes possibilités d'exploration de lieux, offertes par le monde des nouvelles technologies et d'internet.

Nous sommes curieux de l'évolution historique qu'ont eue les ambitions de conquête de nouveaux espaces, qui se manifestent aujourd'hui non plus seulement dans l'entreprise de la conquête spatiale mais aussi dans l'idéation et la création de lieux virtuels, phénomène qui rend toujours exponentielle, infinie, l'expérience de lieux et d'espaces par l'être humain.



04

LE LIEU

ESPACES PHYSIQUES ET VIRTUELS



Intrigués par cette nouvelle forme d'exode, nous nous sommes ainsi interrogés sur la manière dont peut changer la perception que l'on a d'un lieu si la modalité d'en faire l'expérience, le point de vue, changent. De sorte, nous nous sommes en fin de compte demandé: pour nous, *qu'est-ce qu'un lieu ?* - physique ou non - ou du moins, la conscience que nous en avons.



Susanna représente un seuil générationnel. Elle appartient à une génération, celle de nos parents, qui a vécu le boom des années 80' et 90', porteuses de considérables innovations technologiques. Une génération qui observe le passage d'un monde essentiellement lié aux réalités provinciales, locales, à un autre, interconnecté et cosmopolite, vecteur d'une société dès lors caractérisée par l'idée de pouvoir se saisir du monde et de ses possibilités. Aujourd'hui il semble en revanche que nous vivions une forme de désillusion, qui nous confronte aux mêmes possibilités de nos prédécesseurs mais avec la conscience naissante des conséquences que celles-ci pourraient avoir, non seulement sur les individus mais sur le genre humain.

05

NOTES D'INTENTION

D'UNE REALITE MATERIELLE A UNE REALITE VIRTUELLE

L'approche particulièrement naïve de Susanna face à cette prise de conscience nous intéresse en ce qu'elle permet de ne pas prendre partie, de ne pas donner de réponse définitive à la question posée. Alors qu'il semble exister une contradiction entre l'apparente désertion des paysages physiques, vécus - comme c'est le cas en Toscane - face à la croissance et au remplissage constants des espaces virtuels, nous avons à cœur de mettre en relief ce nouveau paradoxe, enjeu de notre génération, sans pour autant le condamner, ou au contraire le valoriser.



NOTES DE REALISATION

06

REDIGÉES PAR EMANUELE DI LUCCIO

Partant d'une dynamique commune, à savoir la mise en vente de la vieille maison familiale suite à une nécessité économique, nous racontons l'histoire d'une femme qui soudainement doit faire face à la maladie de sa mère et au sens de culpabilité que son rapport avec elle lui provoque. L'expérience du casque de réalité virtuelle proposée par son fils Giulio conduit Susanna à relier cette nouvelle découverte et ses possibilités à l'évènement traumatique survenu à sa mère, cherchant un sens à cette coïncidence. Très vite, l'espoir de pouvoir utiliser le casque de réalité virtuelle comme support ou moyen de thérapie pour Liliana, portera Susanna à réfléchir sur sa propre mémoire, sur le périmentement du corps et de ses facultés, tout comme celui des lieux de vie et des souvenirs qui les animent.

Les nuances que nous recherchons requièrent un travail dense et précis avec les acteurs. Choisis parmi professionnels et non expérimentés, nous espérons construire avec eux l'imaginaire dont nous avons besoin. Nous voulons pour cela les rendre actifs dans le processus de création, c'est-à-dire que nous souhaitons qu'ils puissent s'approprier nos questions et les thématiques auxquelles nous nous confrontons. C'est pourquoi avec eux, nous ferons tout un travail de réécriture des dialogues, pour les enrichir du parler des acteurs eux-mêmes, de leurs dialectes et cadences particulièrement, afin d'assurer le lien indissoluble entre le projet et le territoire grâce auquel et à travers lequel il a vu le jour.



LIEUX DE TOURNAGE

LA TOSCANE, DANS LES COLLINES DU GHIZZANO





EMANUELE DI LUCCIO

Emanuele Di Luccio nait à Naples en 1996. Il part pour Bologne afin de suivre des études de cinéma à l'Université au sein du département d'Arts du spectacle. Après s'être diplômé, il suit le cours de formation professionnelle proposé par l'école de cinéma Rosencrantz & Guildenstern.

Il poursuit son parcours dans les secteurs de réalisation et production, à l'occasion de plusieurs tournages parmi lesquels *Le Pupille* de Alice Rohrwacher, et *I am Hymns of the New Temples* de WaelShawky.

08

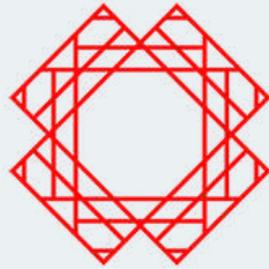
LES AUTEURS

GABRIELE DIBENEDETTO

Gabriele Dibenedetto nait à Pontedera en 1994. Après des études en Arts du spectacle suivies à l'Université de Pise, il se forme au sein de l'école de cinéma Rosencrantz & Guildenstern à Bologne. Parmi les expériences qu'il retient les plus formatives de son parcours, la participation au tournage *Journal d'un disparu* de Emmanuel Ostrowski et Joseph Rottner ainsi qu'un atelier théâtral mené par Dario Marconcini et Giovanna Daddi.



PRODUCTION



**ROSENCRANTZ
& GUILDENSTERN**

CENTRO DI DIDATTICA
DEL CINEMA

23

L'école de cinéma Rosencrantz & Guildenstern est une réalité présente sur le territoire bolognais depuis 2011. Elle propose des cours de formation professionnelle en cinéma, grâce à la collaboration et à l'intervention chorale de professionnels du secteur. Au fil des années elle est devenue un pôle reconnu, générateur de projets, un lieu de rencontre et de dialogue pour les opérateurs du secteur cinématographique.

Au cours de l'année 2022 elle devient maison de production cinématographique et commence à développer divers projets audiovisuels parmi lesquels *Pranzo di domenica*.

Grace à la collaboration avec la Rosencrantz & Guildenstern, nous aurons à disposition du matériel professionnel avec lequel réaliser au mieux notre court-métrage.



UNA PRODUZIONE

Rosencrantz & Guildenstern

TEXTES

Gabriele Dibenedetto

Emanuele Di Luccio

Matteo Borghesan

Traduction en français :

Mélanie Jannot

IMAGES

Mélanie Jannot