

Flora's Room, Harald House e Nukufilm presentano

TUTTO IL MONDO MI INVIDIA



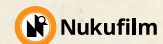
“Ci vogliono enorme fiducia e coraggio per permettere a se stessi di ricordare.”

Bessel van der Kolk, Il corpo accusa il colpo

FLORA'S ROOM



Fondazione
SARDEGNA
FILM COMMISSION



SCHEDA TECNICA

TITOLO: *Tutto il mondo mi invidia*

DIRETTO DA: Francesca Floris

DIREZIONE ARTISTICA DI: Alberto Besi

SOGGETTO E SCENEGGIATURA DI: Francesca Floris, Sofia Petraroia

TECNICA: Mista, animazione e live action

FORMAT: Lungometraggio, circa 105 minuti (titoli inclusi)

LINGUA: Italiano

PAESI DI PRODUZIONE: Italia (Flora's Room), Belgio (Harald House), Estonia (Nukufilm)

LOGLINE

Dal momento in cui incontra Anna, una paziente enigmatica dell'ospedale in cui lavora, Beatrice vede incrinarsi il fragile equilibrio del proprio mondo interiore. Attraverso un viaggio inaspettato, le due donne saranno costrette a confrontarsi con i traumi e le colpe che hanno trasformato le loro vite.



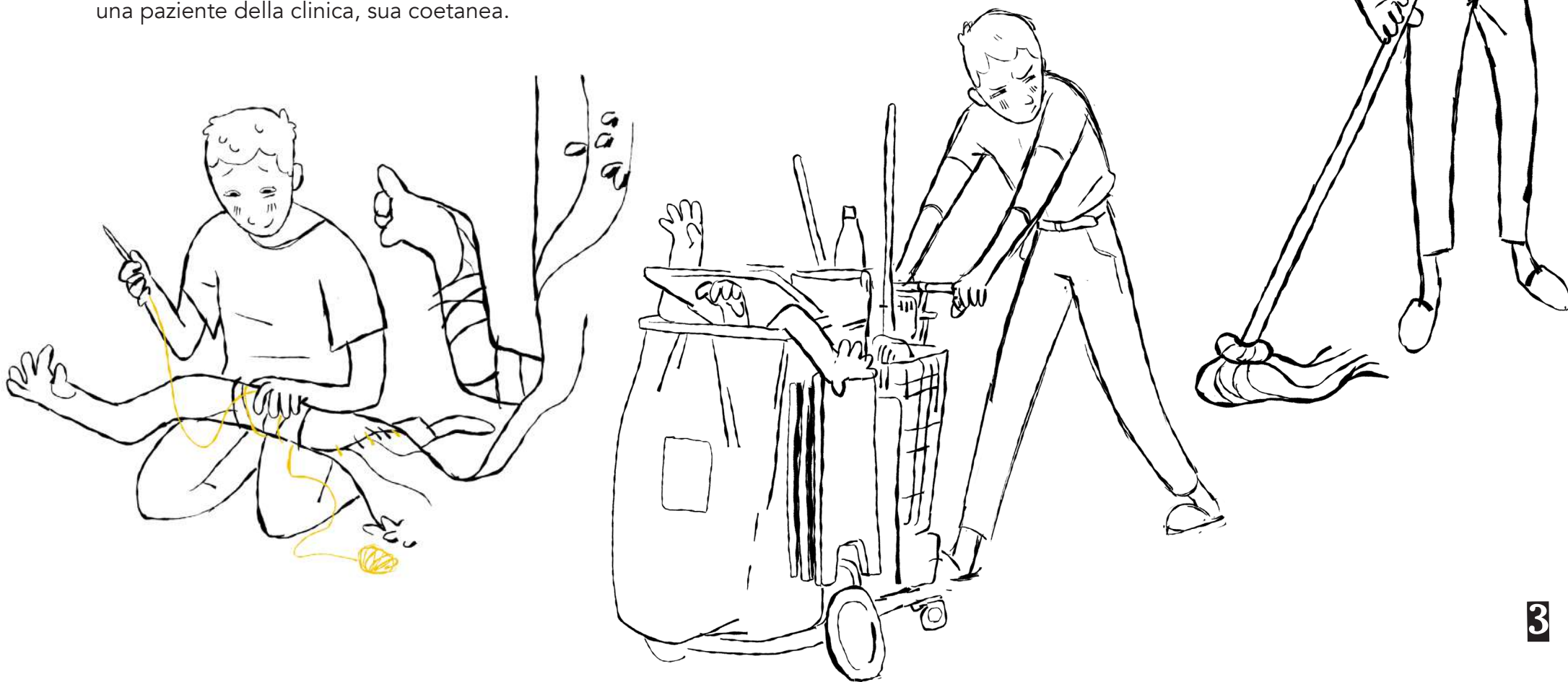
Guardate [l'animatic](#) del film!
Password: TIMMI-team26

SINOSSI

Beatrice, trent'anni, vive in un universo ucronico, su un'isola chiamata Sandalia, dove l'anima ha una propria anatomia e viene curata con gli stessi criteri con cui viene medicato il fisico, tramite l'impiego di tecniche chirurgiche, asportazioni, protesi e cuciture.

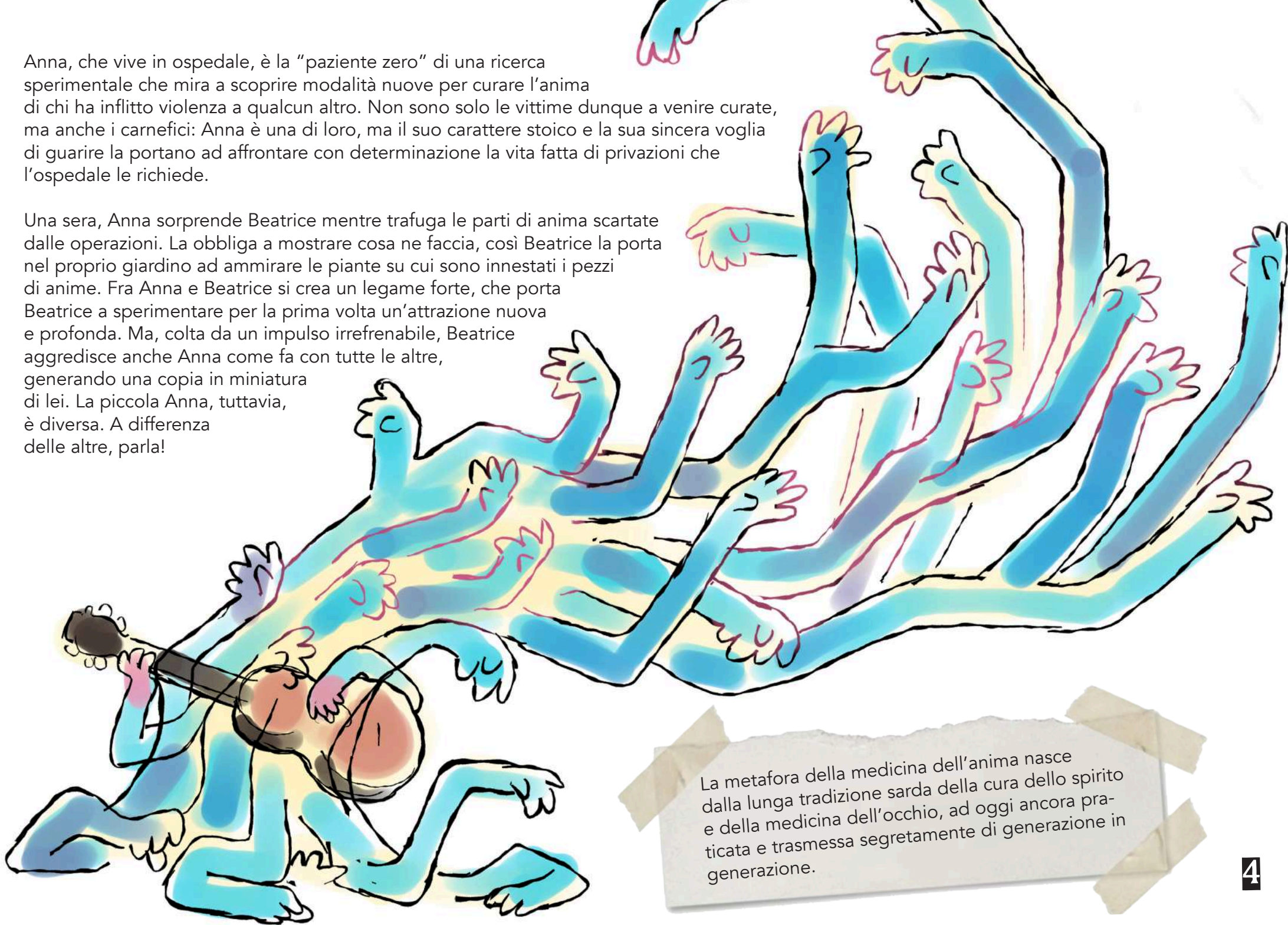
Beatrice lavora alla clinica per le anime come addetta alle pulizie. La sua è una vita ordinata, fatta di piccoli rituali per lo più segreti. Fra le sue abitudini, infatti, spiccano due attività illecite: il furto di parti di anima scartate dalle operazioni, che Beatrice cuce sugli alberi del proprio giardino per dargli una seconda vita, e che ha soprannominato Musicorpi; e la pratica di aggredire le donne che trova attraenti, che ormai per lei è diventato un rituale, e che le permette di generare una copia in miniatura di ciascuna di queste e tenerle prigioniera nel proprio salotto.

La vita di Beatrice cambia del tutto quando incontra Anna, una paziente della clinica, sua coetanea.



Anna, che vive in ospedale, è la “paziente zero” di una ricerca sperimentale che mira a scoprire modalità nuove per curare l’anima di chi ha inflitto violenza a qualcun altro. Non sono solo le vittime dunque a venire curate, ma anche i carnefici: Anna è una di loro, ma il suo carattere stoico e la sua sincera voglia di guarire la portano ad affrontare con determinazione la vita fatta di privazioni che l’ospedale le richiede.

Una sera, Anna sorprende Beatrice mentre trafuga le parti di anima scartate dalle operazioni. La obbliga a mostrare cosa ne faccia, così Beatrice la porta nel proprio giardino ad ammirare le piante su cui sono innestati i pezzi di anime. Fra Anna e Beatrice si crea un legame forte, che porta Beatrice a sperimentare per la prima volta un’attrazione nuova e profonda. Ma, colta da un impulso irrefrenabile, Beatrice aggredisce anche Anna come fa con tutte le altre, generando una copia in miniatura di lei. La piccola Anna, tuttavia, è diversa. A differenza delle altre, parla!



La metafora della medicina dell’anima nasce dalla lunga tradizione sarda della cura dello spirito e della medicina dell’occhio, ad oggi ancora praticata e trasmessa segretamente di generazione in generazione.



Beatrice e la piccola Anna intraprendono un viaggio nella psiche di Beatrice, dove la giovane scopre un evento del suo passato, un'esperienza sepolta nella memoria che riguarda un abuso subito durante l'infanzia. È grazie a questo ricordo che Beatrice può risalire la strada verso la realtà, uscendo progressivamente dal mondo mitologico e magico creato nella propria fantasia per sopravvivere al trauma, per approdare infine al mondo reale come lo conosciamo noi: senza creature antropomorfe, senza medicina dell'anima, ma con la consapevolezza concreta di potersi curare e poter, un giorno, anche riuscire ad amare.

Nel mondo di Sandalia, Beatrice è in grado di vedere le donne in quanto esseri umani, gli uomini come animali antropomorfi, e vari animali mitologici risalenti principalmente alla cultura sarda. L'unione fra questi esseri nella fantasia di Beatrice indica un rapporto stratificato col femminile, unico elemento della sessualità percepibile anche all'interno della fantasia. Questa stratificazione include il proprio femminile, il femminile del proprio desiderio (cioè l'attrazione che lei prova per le donne), e il femminile della persona che le ha fatto del male quando era bambina.



PERSONAGGI

BEATRICE

interpretata da Carlotta Bazzu

Beatrice, 30 anni, lavora come addetta alle pulizie nella clinica per le anime. Solitaria e introversa, dietro una routine ordinata coltiva rituali segreti e disturbanti: ruba scarti di anime ferite dall'ospedale per innestarli sugli alberi del proprio giardino e crea miniature viventi delle donne da cui è attratta. Sensibile e intuitiva, ma anche impulsiva e aggressiva, Beatrice è in realtà cristallizzata in un'infanzia segnata da un abuso rimosso, trauma che alimenta la sua dissociazione e la difficoltà nel relazionarsi agli altri. Taciturna ma capace di uno sguardo poetico e ironico sul mondo, trova nell'incontro con Anna la possibilità di confrontarsi con il proprio passato e con il desiderio, mai davvero scomparso, di amare ed essere amata.



COSTAVERDE

doppiato da Fausto Siddi

Costaverde è un caprone dalle corna a forma di bonsai ed è l'amico immaginario di infanzia di Beatrice. È da allora che i due non si vedono, infatti il caprone che è caduto in disgrazia quando ha perso la propria piccola protetta. Costaverde è maldestro, divertente e buffo, ma anche saggio, apprensivo e, soprattutto, onesto. Sepolto nell'inconscio della ragazza, torna vivo nella sua fantasia quando lei, grazie ad Anna, ricomincia a entrare in contatto con le proprie emozioni più profonde. È lui a spingere Beatrice a ritrovare la sé bambina smarrita: la accompagna con affetto a ricordare ciò che le è accaduto e il motivo per cui si è perduta. Grazie a lui, che non è altro che una parte di lei stessa, Beatrice riesce a fare pace col proprio passato e a perdonarsi.



ANNA

interpretata da Antoinette Aron



Le due versioni di Anna presenti nella storia si completano e incarnano insieme il tema della colpa e della redenzione: la possibilità concreta che anche chi ha fatto del male possa far emergere le parti migliori di sé e cambiare.



CINGHIALONE

doppiato da Elio Turno Arthemalle



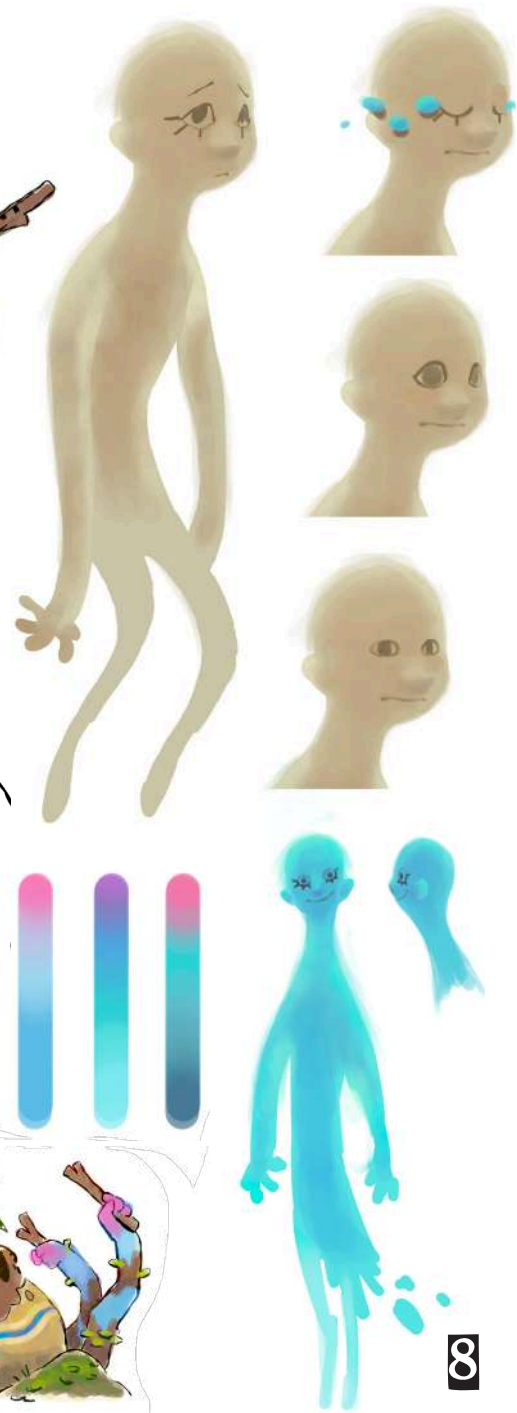
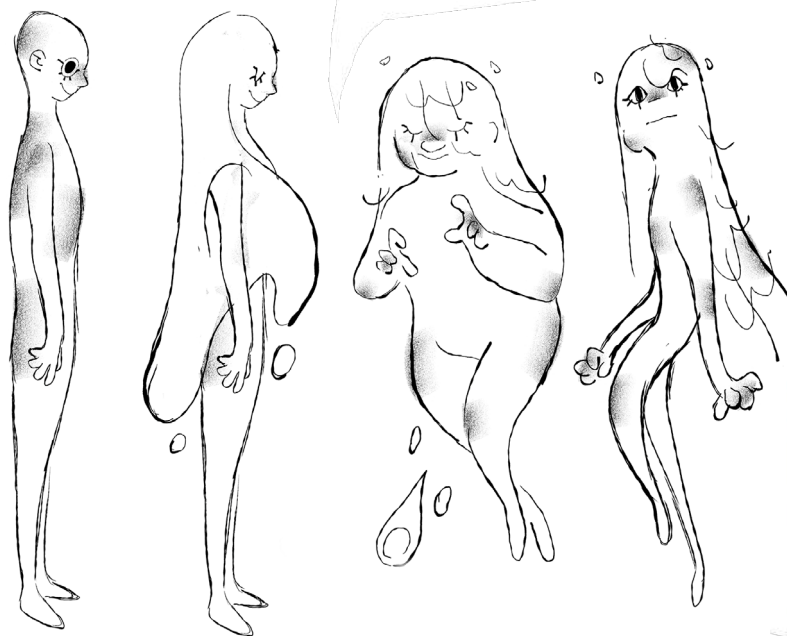
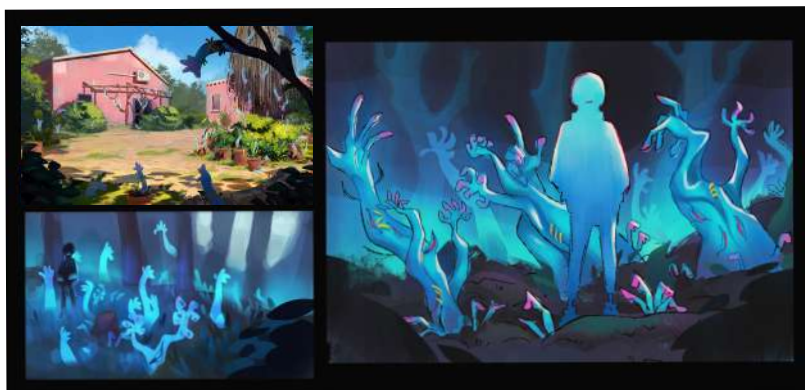
Anna, 30 anni, vive nella clinica in cui lavora Beatrice: è la paziente zero di una sperimentazione che mira a guarire l'anima di chi ha commesso una violenza. È un personaggio specchio per Beatrice: mentre l'altra è una vittima di abuso, lei l'ha perpetrato. La ferita ancora aperta nella sua anima è il residuo simbolico della sua paura più profonda: Anna teme che la sua colpa sia irreversibile e che qualsiasi relazione umana che possa desiderare sia per sempre compromessa. Il suo temperamento stoico e il desiderio autentico di redenzione la spingono ad affrontare con dignità una cura a tratti molto dolorosa. L'alter-ego in miniatura di Anna, invece, che accompagna Beatrice nel viaggio, incarna una parte più estroversa e libera di lei, della Anna originale: quel lato vitale e giocoso che non ha paura, il lato chiassoso e passionale che tiene nascosto per timore che diventi incontrollabile.

GAVINO IL RECEPTIONIST

doppiato da Renzo Cugis



MUSICORPI E ANIME



EVOLUZIONE TECNICA

Per raccontare il percorso di guarigione di Beatrice, il film utilizza una tecnica ibrida che combina animazione e live action. All'inizio della storia la protagonista appare come una figura stilizzata, distante dalla realtà e dal proprio corpo; nel corso del viaggio acquisisce progressivamente materia, fino a diventare completamente reale.

Ogni trasformazione coincide con una tappa cruciale del suo confronto col trauma. La narrazione è suddivisa in segmenti autonomi, ciascuno caratterizzato da una diversa tecnica d'animazione. La continua mutazione visiva crea un'esperienza che richiama il ritmo episodico e immersivo del binge-watching, pur mantenendo l'unità cinematografica di un unico racconto. Questo mix di tecniche ha una forte rilevanza anche in termini di ottimizzazione del piano di lavoro. I team lavorano infatti in contemporanea, riducendo i tempi estesi dell'animazione dando adito nel mentre all'uso della tecnica mista che è al centro della ricerca visiva di questi anni.



PANTONE®
12-0915 TCX
Pale Peach



PANTONE®
15-6711 TCX
Dusty Jade Green



PANTONE®
13-5412 TCX
Beach Glass



PANTONE®
17-4029 TCX
Gulet Harbor



PANTONE®
17-3926 TCX
Troposphere



PANTONE®
12-0945 7H
Lemon Tonic



PANTONE®
15-5819 TCX
Spearmint



TECNICA 2D CARTOON

Il 2D stilizzato, all'inizio del viaggio di Beatrice, riflette la sua estraneità dalla realtà e il suo rifugio nella fantasia. Con forme semplici e contorni netti, questo stile simboleggia la fuga dal trauma, creando un distacco emotivo che permette di esplorare temi di disconnessione.

TECNICA DI PUPPET ANIMATION STILIZZATA

Dal momento in cui Beatrice incontra Anna, la puppet animation stilizzata rappresenta la sua prima ri-connessione con il trauma. La materia evoca l'inizio della trasformazione dei suoi ricordi e segna il primo passo verso la consapevolezza emotiva.





TECNICA 2D REALISTICA

Il 2D realistico segna il punto di svolta in cui il mondo di Beatrice diventa più concreto. Questo stile, che simula maggiormente la realtà attraverso gli sfondi e le proporzioni dei personaggi, riflette il suo processo di rielaborazione del trauma e il suo avvicinarsi alla parte più profonda del suo inconscio, dove si trova il ricordo.



TECNICA DI PUPPET ANIMATION REALISTICA

La puppet animation realistica rappresenta il momento in cui Beatrice affronta il profondo inconscio. Il realismo della materia ci immerge nella lotta con il trauma e nella verità del suo vissuto. I personaggi hanno fattezze realistiche che passano anche attraverso i materiali con cui sono costruiti. Questo stile segna il momento del viaggio in cui si accende il contatto col passato e Beatrice riesce ad abitarlo.



TECNICA DEL 3D INTEGRATO

Il passaggio al 3D integrato segna l'emergere di Beatrice dal suo inconscio verso la realtà. Il confronto con Anna segna il momento cruciale in cui la nostra protagonista si confronta con una storia che è lo specchio della sua, e da questo momento in poi è costretta a staccarsi dai costrutti fantastici che aveva creato per difendersi.

TECNICA DEL ROTOSCOPIO

Il 3D realistico segna il culmine del percorso evolutivo di Beatrice, dove quella che era la sua realtà fantastica cede il passo alla realtà fisica. Il rotoscopio riflette un primo ritorno alla vita di tutti i giorni e ai ricordi senza sovrastrutture, ma con immagini ancora filtrate dalla tecnica. Questo stile segna il risveglio di Beatrice.



TECNICA LIVE ACTION

Nel finale, Beatrice entra finalmente nel mondo reale tramite il live action, dissolvendo la barriera tra fantasia e realtà. La transizione al live action segna la sua preparazione alla guarigione e alla ricostruzione della propria identità.

Registicamente, affronteremo questa tecnica in modo meno classico, per distinguersela anche dall'universo fantastico. Ci esprimeremo attraverso l'uso della soggettiva. Quello che spesso accade, infatti, quando ci si espone su un trauma subito, è la paura del giudizio degli altri. La stessa vergogna che ci blocca dal parlarne o che ce lo fa rimuovere. Dai suoi primi passi nella realtà, Beatrice la vediamo dal punto di vista delle bamboline, poi della ginecologa e dell'ostetrica, fino all'ultima scena in cui il punto di vista sarà il suo, segno che ha ripreso il controllo, e che guarda Anna, pronta a perdonarla, farsi perdonare, e a ricominciare.

Un assaggio del [provino](#) di Carlotta Bazzu sulla scena della ginecologa, che ci ha subito conquistate!



Foto dai provini di Carlotta Bazzu e Antoinette Aron, che hanno da subito mostrato una forte connessione, quella che serve per raccontare una storia di unione e solidarietà femminile.

NOTE DI REGIA E DIREZIONE ARTISTICA

FRANCESCA FLORIS

“Tutto il mondo mi invidia” è un viaggio che porto avanti dal 2017. È stata la prima storia che ho trovato il coraggio di scrivere dopo un lungo periodo di blocco seguito alla morte di mia nonna, il primo grande lutto della mia vita. Quel dolore mi ha aperto una frattura, ma anche la possibilità di guardare più a fondo dentro di me. Scrivendo il film ho iniziato a interrogarmi sul mio rapporto con il corpo, con il desiderio e con le relazioni, dando finalmente un nome a disagi e paure che portavo da tempo. A quel nome si sono legati ricordi, percorsi di terapia e di fisioterapia, e la necessità di confrontarsi con un tema difficile come l’abuso infantile. Insieme a Sofia, che ha scritto con me questa storia, ho cercato di raccontare il dolore senza fermarmi alla condanna, ma dandomi anche la possibilità di comprendere quello che era successo e a come questo si potesse in futuro prevenire e guarire. La scelta di combinare animazione e live action nasce invece dal mio rapporto personale con l’animazione, che per anni è stata un rifugio e un modo per sopravvivere alla realtà. Come Beatrice, sento di aver attraversato un percorso che mi ha resa, poco a poco, più presente a me stessa e al mondo che mi circonda.

ALBERTO BESI

Quando Francesca mi contattò nel 2024, proponendomi di realizzare dei concept per “Tutto il mondo mi invidia” fui subito colpito dalla sua storia e dall’ambizione del progetto. Già dai primi bozzetti, cominciai a ragionare sul film nella sua interezza e quando l’anno successivo Francesca mi propose la direzione artistica, non potei rifiutare. L’intimità, la delicatezza (ma anche la “follia” visionaria, a tratti surreale) mi spinsero ad intraprendere una linea registica ben precisa, distesa e a tratti movimentata, ma sempre bilanciata. La sfida maggiore però, è stata far convivere ben sei stili di animazione diversi (sette, se consideriamo il live action) tutti insieme, ponendo come fil rouge la presa di consapevolezza che Beatrice affronterà di tappa in tappa. Vedere il personaggio prendere forma (dal 2d allo stop motion, dal 3d alla Roto e acquisendo proporzioni sempre più realistiche) durante il suo viaggio ritengo possa far percepire al meglio la sua presa di coscienza e lo spettatore potrà sentirsi pienamente coinvolto dalla sua storia e le sue scene suggestive. La realizzazione dei Musicorpi è stato l’elemento cardine che ci ha permesso di poter unire il concetto di scisma del Ka (anima) e il trauma fisico che questo comporta. “Tutto il mondo mi Invidia” non è il “viaggio dell’eroe”, tutt’altro. Cerca di essere un viaggio dove la mente e il corpo diventano centrali e dove il dolore non va cancellato o dimenticato, ma compreso e accettato.

NOTE DI PRODUZIONE

Il percorso di "Tutto il mondo mi invidia" comincia nel 2019 col bando cortometraggi della Regione Sardegna con cui viene prodotto "S'ammudadori" (We Are Not Alone), opera che esplora per la prima volta l'universo narrativo del lungometraggio, distribuita globalmente. Nel 2023, con in mano la prima versione del progetto lungo, siamo stati invitati a pitchare da Julio Bonet, Head of Animation Content di Netflix UK/EMEA, e Mark Taynton presso Adult Swim EMEA, generando un interesse che ha agevolato la presentazione del film in contesti internazionali e nell'ambito di incontri dedicati all'animazione e all'identità culturale presso la Northwestern University di Chicago, la Northern Arizona University e l'Università di Siena.

Il film ha già ottenuto un sostegno economico significativo:

- **252.000 €** di contributo dalla Regione Sardegna
- **120.000 €** di investimenti diretti complessivi dei produttori
- **40.000 €** di reinvestimento in producers fee da parte di Harald House
- **60.000 €** di MG Benelux e ROW
- **30.000 €** di apporto in-kind da parte di Flora's Room
- **oltre 50.000 €** di investimento diretto già sostenuto da Flora's Room
- **320.000 €** di copertura prevista tramite Tax Shelter belga
- **250.000 €** di copertura prevista tramite Cash Rebate estone



NOTE DI PRODUZIONE

Nel 2026 abbiamo chiuso l'impostazione grafica delle principali componenti tecniche, e questo ci ha permesso di raccogliere l'interesse dello studio storico europeo Nukufilm, che si unisce alla co-produzione con i già presenti belgi di Harald House, entrati in fase di sceneggiatura, portandoci a una co-produzione europea a tre. Il progetto si prepara ad accedere ai bandi selettivi di produzione in Italia e ai bandi pubblici dei partner nei rispettivi paesi. Per quanto riguarda l'aspetto distributivo, puntiamo ad una distribuzione festivaliera, con conseguente uscita in sala e su piattaforma. Il film è stato inviato ai principali mercati europei per la stagione autunnale del 2026.



Ci siamo ispirati al suggestivo ex Ospedale Marino, (Cagliari)



La corsa alla stella della Sartiglia, (Oristano)

Abbiamo realizzato una piccola [guida turistica](#) per mostrarvi in che modo la Sardegna si è trasformata per il nostro film senza perdere la sua essenza e la valorizzazione del territorio e della nostra cultura! Inoltre, l'isola sarà presente attraverso il campionamento dei suoni e in particolare il brano che in Belgio sarà composto per l'esibizione dei Musicorpi. Un brano che si muove fra natura e musica, e che va a cogliere le sfumature del patrimonio sardo unendole a un'impronta europea e universale.





FRANCESCA FLORIS E FLORA'S ROOM

Francesca Floris (1992) è una creative producer e regista con esperienza internazionale nel settore degli effetti visivi e dell'animazione. Ha lavorato tra Europa e Nord America su produzioni come "Nyad", "Mission: Impossible Dead, Reckoning Part One", "Andor" e "Comandante", concentrandosi soprattutto su pipeline sperimentali e produzioni ibride. Con una formazione in Antropologia Visiva, porta avanti anche iniziative legate alla cooperazione internazionale e alla formazione, tra cui l'apertura della Creative Hub Filmmaking Academy in Etiopia in collaborazione con ANICA e UNIDO. Nel 2021 ha fondato a Sassari Flora's Room, realtà nata anni prima come collettivo artistico a Londra. Lo studio sviluppa progetti animati e opere ibride ed è attualmente coinvolto nella coproduzione del lungometraggio europeo "Un viaggio a Teulada". Tra la fine del 2026 e la primavera del 2027 sono inoltre previste le release di due cortometraggi sostenuti da fondi istituzionali, mentre è in sviluppo una serie originale di cui è già stato finanziato il pilot.



ALBERTO BESI

Alberto Besi nasce a Roma nel 1991. Frequenta per un anno una scuola di fumetto a Roma e per i tre anni successivi avrà modo di studiare nell'atelier di Riccardo Federici. In questo periodo comincerà le sue prime esperienze lavorative. Nel 2015 si distaccherà dal fumetto e la sua curiosità lo spingerà ad approfondire le diverse branche dell'arte, senza soffermarsi su di una specializzazione, ma ricercando un quadro completo. Questo gli permetterà di approdare nel mondo del lavoro con diversi ruoli, quali Concept artist, Character ed Environment artist, Illustratore e Costume Designer per: Pinocchio e lo Capitano - Garrone (Archimede films) | L'Orca - serie tv (Indiana prod.) | Promises by Amanda Sthers (Indiana prod.) | Lidia Poet - Netflix | Giochi Olimpici Invernali 2026 | Stormind games - Team17 | Rainbow s.p.a. | Sergio Bonelli Editore - Lynxmf | Behaviour | Volta Creations | Firelight Animation studio | Flora's Room | Disney - Ravensburger Negli ultimi anni ricopre la figura dell'Art Director in vari progetti, editoriali e d'animazione.





SOFIA PETRAROIA

Sofia Petraroia, nata a Chiavari nel 1992, è sceneggiatrice e docente presso il Centro Sperimentale di Cinematografia, dove si è diplomata in sceneggiatura dopo gli studi in lettere a Milano. Ha lavorato come story editor per Paypermoon Italia e scritto la commedia teatrale "Insopportabilmente donna", portata in tournée nazionale. Tra i suoi lavori figurano cortometraggi presentati in numerosi festival, tra cui "Il Nostro Tempo" di Veronica Spedicati, candidato ai David di Donatello e premiato alla SIC. Negli ultimi anni ha ottenuto i contributi selettivi del MiC per il progetto originale "Piccole anomalie" e ha collaborato alla scrittura de "L'arte della gioia" di Valeria Golino per Sky. Attualmente sta lavorando all'adattamento del romanzo Premio Strega "Spatriati" di Mario Desiati.

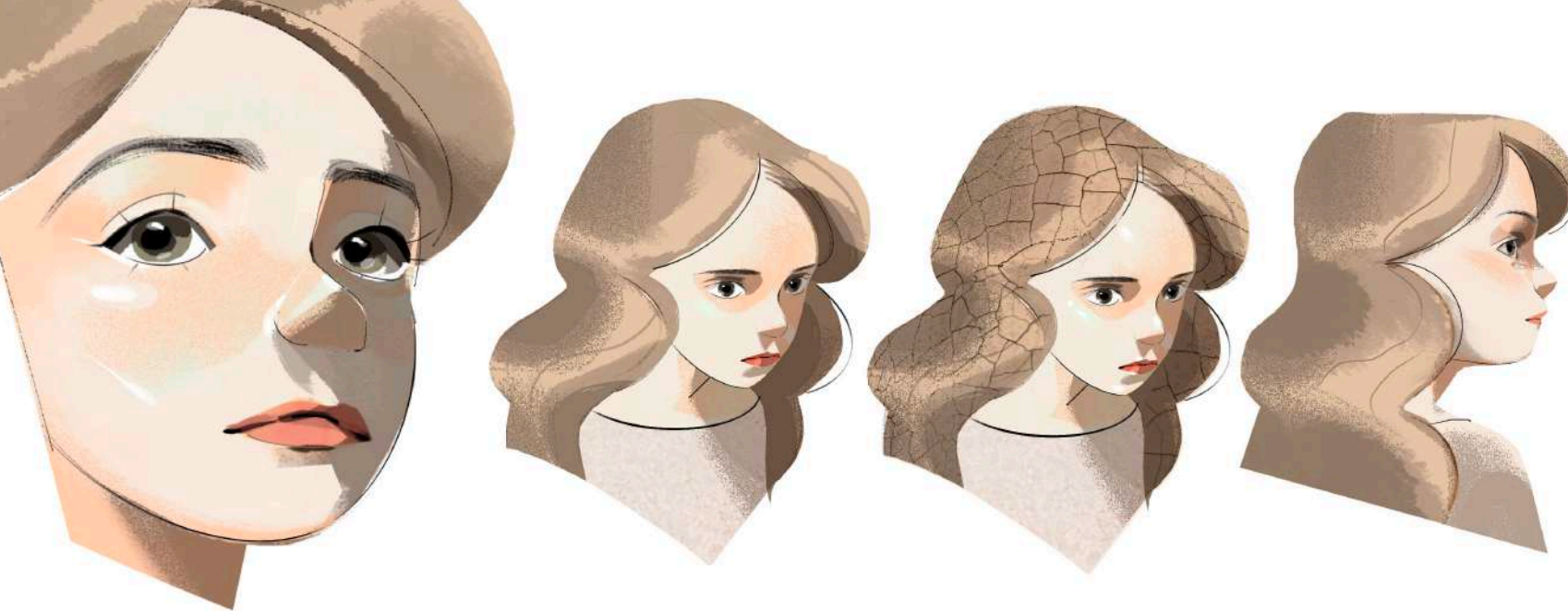


I CO-PRODUTTORI

Harald House è una casa di produzione cinematografica boutique con sede ad Anversa, in Belgio. Fondata dall'amministratore delegato e produttore Kristian Van der Heyden, la società sviluppa e produce opere cinematografiche e audiovisive con una forte attenzione alla ricerca, all'impatto culturale e alla collaborazione internazionale.

Nukufilm è una società storica con sede a Tallinn, in Estonia. Negli ultimi 60 anni, ha realizzato oltre 200 film in tutti i tipi di tecniche di animazione stop-motion: sagome ritagliate, marionette, oggetti e plastilina, pixilation, con l'integrazione di animazione 2D e tecniche miste. I loro film sono stati presentati in tutti i festival di animazione più rinomati e hanno vinto oltre 250 premi.





VI RINGRAZIAMO!

info@florasroom.com | www.florasroom.com | +393513828657

office@haraldhouse.com | www.haraldhouse.com

nukufilm@nukufilm.ee | www.nukufilm.ee

Storyboard a cura di Lorenza Pigliamosche e Gianmarco Valentino
Animatic a cura di Giorgia Currà, assistita da Alessandra Boccadoro
Character design a cura di Matteo Burani, Gianluca Epifani, Alida Pintus e Alberto Besi
Modelli stop motion (maquette) a cura di Matteo Burani e Arianna Gheller - Studio Croma Animation
Coordinamento del lavoro di sviluppo a cura di Aurora Lu
Bibbia visiva a cura di Arianna Gheller

FLORA'S ROOM



Fondazione
SARDEGNA
FILM COMMISSION

