



Presenta

# TRASH

una produzione  
**Al-One Srl**

diretto da  
**Luca della Grotta e Francesco Dafano**

con un brano inedito di  
**RAPHAEL GUALAZZI**

Distribuito da  
**NOTORIOUS PICTURES**

Durata 88'

DAL 22 APRILE AL CINEMA  
**Giornata Mondiale della Terra**

[www.notoriouspictures.it](http://www.notoriouspictures.it)

Ufficio Stampa  
**IRENE TOMIO**  
[i.tomio@notoriouspictures.it](mailto:i.tomio@notoriouspictures.it)  
+39 3939692975

**Trash** ribalta le parti e affronta uno dei temi caldi dell'attualità legati all'ambiente, **il riciclo dei rifiuti** e come con le nostre azioni concrete possiamo fare la differenza.

### *E se fossero i rifiuti stessi a desiderare una seconda vita?*

Nasce così un adventure movie per i più piccoli che unisce divertimento e mission educativa, protagonisti un gruppo rocambolesco di "rifiuti", oggetti ormai dismessi alla ricerca di un nuovo scopo che dia un senso alla loro vita.

### **LO SAPEVI CHE...**

- *Il Ruanda è stato il primo paese a vietare i sacchetti di plastica.*
- *Ogni anno 570 mila tonnellate di plastica finiscono nelle acque del Mediterraneo*
- *600 mila tonnellate di imballaggi in acciaio equivalgono in peso a 600 mila automobili.*
- *19.000 barattoli per conserve in alluminio sono la quantità necessaria per produrre un'auto.*
- *Con circa 1000/1500 scatolette di tonno puoi ottenere il telaio di una bicicletta.*
- *Con 2.600.000 scatolette di metallo si può realizzare 1 km di binario ferroviario.*
- *I filtri di sigaretta non sono biodegradabili e permangono nell'ambiente per almeno 5 anni.*
- *Il Cellophane in realtà è cellulosa, ed è biodegradabile dopo circa 90 giorni a contatto con il terreno.*
- *L'alluminio è riciclabile al 100%*
- *1 grammo di mercurio, quanto contenuto in una pila a botton, è sufficiente ad uccidere una persona e a contaminare un milione di metri cubi d'acqua.*
- *Le microplastiche, raggiungono nel Mediterraneo concentrazioni record quasi 4 volte superiori a quelle registrate nell' "isola di plastica" del Pacifico settentrionale.*
- *Quasi la metà di tutta la plastica dispersa in natura è stata prodotta dopo l'anno 2000*
- *Si stima che la "Pacific Trash Vortex" sia un'isola di spazzatura galleggiante che si estende da un minimo di 700.000 km<sup>2</sup> a oltre 10 milioni di km<sup>2</sup>*

## **SINOSSI BREVE**

Scatole, bottiglie, latte. Rifiuti. Abbandonati in strada, nei mercati, sotto i ponti. Ignorati da chiunque. Inerti. Finché non cala la notte...

Slim è una scatola di cartone rovinata. Vive in un mercato, con il suo amico Bubbles – una bottiglia da bibita gassata – e altri compagni. Sopravvive nascondendosi dai Risucchiatori, macchine aspiratutto addette alla pulizia.

Slim è rassegnato, non crede più in nulla, neanche alla leggenda della Piramide Magica, un luogo mitico in cui è possibile per i rifiuti avere una seconda possibilità, rinascere ed essere ancora dei Portatori utili a se stessi e agli altri, fino a quando un imprevisto cambierà il suo destino.

## **TRAMA**

Scatole, bottiglie, latte. Rifiuti. Abbandonati in strada, nei mercati, sotto i ponti. Ignorati da chiunque. Inerti. Finché non cala la notte...

Slim è una scatola di cartone rovinata. Vive in un mercato, con il suo amico Bubbles – una bottiglia da bibita gassata – e altri compagni. Sopravvive nascondendosi dai “risucchiatori”, macchine aspiratutto addette alla pulizia. Rassegnato al suo destino, non crede più in nulla, neanche alla leggenda della “piramide magica”: un luogo mitico in cui è possibile per i rifiuti avere una seconda possibilità, rinascere, essere ancora “portatori”, utili a se stessi e agli altri. La sua vita non è sempre stata così. Una volta era una bella scatola, era un “portatore”. La massima aspirazione per ogni contenitore è proprio quella di contenere qualcosa.

Il suo destino cambia quando una notte un imprevisto irrompe nella sua routine sotto forma di una piccola scatola, Spark.

Spark si è perduto ed è diverso da tutti gli altri. Lui è un portatore, anche se ancora non lo sa. Smarrito per caso, coinvolge Slim e Bubbles in un’avventura che li porterà a cercare il luogo a cui è destinato, un negozio di giocattoli.

Il loro viaggio li condurrà attraverso campi desolati, vicoli festosi, fogne oscure e fiumi perigliosi.

Ma qualcun altro sta cercando Spark. Una vecchia e potentissima tower, un personal computer in disuso, Kudo, signore della discarica. Kudo vuole distruggere Spark per impossessarsi di ciò che il piccolo contiene, un robot giocattolo alimentato a energia solare di cui il computer ha bisogno per continuare ad esistere.

La “gang” di Kudo bracca il gruppetto in un susseguirsi di fughe e combattimenti rocamboleschi fino a catturare Spark e portarlo alla discarica. È lì che Slim cercherà di salvare il suo piccolo amico, compiendo una scelta che darà un nuovo senso alla sua vita.

Dopo un epico scontro con l’inarrestabile nemico, Slim e i suoi compagni riescono a trovare il negozio di giocattoli e... la piramide magica, emblema della rinascita di tutti i contenitori vuoti, leggeri, puliti. Ed è ai piedi di essa che il destino di tutti i contenitori si compirà, concedendo una seconda occasione ai nostri piccoli amici: un’altra vita.

## **NOTE DI REGIA**

Il tema portante del racconto è la creazione del proprio destino senza mai arrendersi alla sorte avversa, per ottenere una seconda possibilità, quando si è anche disposti a rifiutarla senza rimpianti. Quello che ci ha convinto immediatamente è il punto di vista da cui un tema così complesso è trattato: i rifiuti.

Nell'universo che raccontiamo sono proprio i contenitori di cartone, plastica o vetro ad essere i nostri protagonisti, i nostri eroi. Sono loro a prendere vita in questo mondo notturno, lontano da occhi umani.

La loro seconda occasione è identificata con il concetto di riciclo, riutilizzo. Visto dai protagonisti quasi come una chimera, e allo stesso tempo massima aspirazione, per dei contenitori che non vogliono altro se non tornare ad essere utili, "portatori".

Una storia di questo tipo non poteva che svolgersi in una grande città, con le sue luci calde e i suoi neon. Una città immensa per degli oggetti alti pochi centimetri. Un luogo dove la strada, oltre ad essere un ambiente fisico, diventa un simbolo di viaggio, rendendo la storia un'avventura "on the road".

La narrazione si muove su due registri, uno volto a rendere il prodotto comprensibile e avvincente per un pubblico di bassa età; l'altro, attraverso le tematiche trattate e lo stile adottato, punta a conquistare un pubblico più maturo.

Proprio lo stile è parte integrante del racconto. Si utilizza una tecnica di messa in scena mista, sfruttando ambienti reali e integrando successivamente i personaggi in CGI. Tutto viene vissuto ad altezza dei protagonisti, per immergere lo spettatore nel mondo rappresentato. Una fotografia realistica vivifica l'azione, dà risalto al mondo metropolitano e permette di esaltare i momenti epici della storia.

Il racconto non è mai retorico o didascalico. Tutto viene suggerito, in maniera chiara, ma mai reso stucchevolmente palese. La personalità dei nostri piccoli eroi è complessa, così come la loro evoluzione. Gestì e azioni semplici racchiudono scelte sofferte, che coinvolgono tutti noi. Sono proprio questi piccoli esseri, con le loro avventure e disavventure a chiarirci qual è la scelta migliore da fare. Per loro stessi e per noi.

## **NOTE DI PRODUZIONE**

Sentivamo il bisogno di lavorare su un tema universale, un argomento che non temesse le barriere territoriali e che potesse essere compreso in tutto il mondo. L'abbiamo trovato perché era proprio sotto i nostri occhi, così come quelli di tutti gli altri.

L'ambiente che ci circonda ci stava chiamando, chiedendo aiuto, usando come tramite la voce e l'attenzione delle nuove generazioni che chiedevano un mondo più pulito, in tutti i sensi.

Anche quando frequentavamo i contesti internazionali del nostro settore, quali mercati e festival, abbiamo avuto modo di intuire fortemente che il tema del riciclo dei rifiuti era sentito senza distinzione di continente, ovunque ci girassimo c'era una call to action: ricicla, riusa, teniamo pulito l'ambiente. In quel momento abbiamo accettato la chiamata e abbiamo iniziato a fare la nostra parte.

Dal punto di vista creativo e visivo l'ispirazione su cui gli autori e i registi hanno ricamato la propria opera è molto poetico.

Osservando letteralmente dei rifiuti abbandonati per strada in situazioni e posizioni che ricordavano gli esseri umani, hanno iniziato a fantasticare, esattamente come fanno i bambini.

L'immagine di una lattina ed una bottiglia lasciati per strada, posizionati casualmente come se fossero una coppia teneramente abbracciata durante un tramonto, ha innescato la fantasia.

E se di notte, quando tutti noi andiamo a dormire, i rifiuti si svegliassero? E se avessero una propria vita? Che storia c'è dietro quel contenitore che giace sulla spiaggia? Avrà sicuramente una lunga storia da raccontare, un percorso che ha qualcosa da insegnare a noi esseri umani.

Dopo essersi posti queste domande, il meccanismo creativo è stato naturale. Abbiamo deciso di dare vita ai rifiuti, li abbiamo inseriti nel mondo reale, immaginato di proporre il loro punto di vista, la loro voce, con lo scopo principale di sensibilizzare sul tema, intrattenendo e divertendo, il più vasto pubblico possibile.

## I PERSONAGGI



**SLIM** il nostro eroe riluttante è una scatola di

cartone. Sottile e dinoccolato, dalle movenze leggermente buffe. Ha un viso allungato, segnato dal passato burrascoso. È disilluso, pragmatico e acuto. Sotto una scorza da duro nasconde un amore per gli altri e la vita che lo spinge a grandi gesti e lo lega indissolubilmente ai suoi amici.



**BUBBLES** è il compagno d'avventura di Slim.

È una bottiglia di bibita gassata cicciotta. Il suo aspetto è contraddetto da una personalità complessa e da una forza d'animo incrollabile. È un tipo magnetico e dallo sguardo profondo. Sempre pronto alla battuta e al gioco, di natura ottimista, bilancia e smussa le intemperanze di Slim.



## **SPARK** è una scatola bambino. Lui a differenza

degli altri è un portatore: al suo interno è custodito un robot giocattolo. All'inizio intimorito dal mondo, grazie all'esperienza e all'aiuto dei suoi amici, riesce a crescere e ad acquistare coraggio e fiducia in se stesso. Gentile, timido e curioso è il perno su cui ruota l'avventura.



## **BLISS** è una bellissima bottiglia di Rum, una femme

fatale a capo di Vicolo del Tramonto. Donna energica, decisa e sicura di sé. Svela anche un lato romantico e dolce che la porta all'altruismo disinteressato. Durante l'avventura avrà una storia d'amore con Bubbles.



## **JET** è un barattolo di marmellata. Compagno di viaggio.

Viene scambiato sempre per un bambino date le sue ridotte dimensioni. È scorbutico e irascibile. Quasi aggressivo, ma si affeziona subito a Spark e decide di proteggerlo a tutti i costi.

**KUDO** è una tower pc. Il Signore della Discarica mosso dal furore di un abbandono per lui incomprensibile che lo porta a desiderare una rivalse nei confronti del mondo in cui è costretto a vivere. Offuscato dall'odio persegue il suo obiettivo senza tentennamenti. Subdolo e acuto esercita un fascino magnetico sui suoi sottoposti. Durante l'avventura mira a rapire Spark per impossessarsi di ciò che il piccolo contiene: il robot giocattolo alimentato da piccole celle solari.

**VITRIO** è il braccio destro di Kudo, è una batteria d'auto che perde liquidi tossici. È violento e aggressivo. Non troppo intelligente, prova gusto nell'obbedire al suo padrone, sfogando la sua furia sui più deboli.

**PAT**, inizialmente legata al branco dei malvagi, è un bidone sporco di vernice. Pat è alla ricerca di un posto nel mondo. Molto sensibile alla condizione degli altri, di indole bonaria, riuscirà a ribellarsi al proprio destino infelice e ad aiutare i suoi nuovi amici.

## IL TEAM CREATIVO

**Luca Della Grotta (regista):** è un esperto di Computer Grafica e Compositing. Ha iniziato a lavorare come visual artist indipendente nel 2002. Nel 2004 ha lavorato come visual artist per video musicali e spot pubblicitari. La sua passione per i lungometraggi lo spingono a muoversi verso l'industria cinematografica. Fonda Chromatica, firmando con questo studio più di 50 film nel ruolo di supervisore agli effetti visivi. Nel 2008 lavora con Digital Vision ai VFX per il film "Il Divo", vincendo il David di Donatello per i migliori effetti visivi. Nel 2013 vince un altro David di Donatello per i Vfx de "La Grande Bellezza". Al momento lavora presso la Al-One come supervisore VFX e Direttore artistico. Lavora anche su progetti personali.

**Francesco Dafano (regista/autore):** inizia a lavorare per la Rai all'età di 22 anni, girando booktrailers. In seguito per Keitai, un'altra società di produzione fino al 2006, quando si trasferisce a Londra lavorando con Marc Evans (My Little Eye, Snow Cake) e Hugh Hudson (Momenti di gloria). Nel 2010 dirige il primo cortometraggio stereoscopico italiano (3D): QuickMove. Dirige spot pubblicitari, video musicali e cortometraggi. Nel 2013 dirige un episodio del film "In Bici Senza Sella". Al momento lavora presso la Al-One come sceneggiatore/regista. Lavora anche su un suo lungometraggio, "The Pale Mountains".

**Billy Frolick (sceneggiatore):** ha lavorato con DreamWorks Animation curando la sceneggiatura di Holy Cow, Madagascar. Ha anche collaborato con The New Yorker, The Huffington Post e il Los Angeles Times.

**Rossy De Palma (attrice):** riveste il ruolo di prima protagonista nel film Donne sull'orlo di una crisi di nervi (1988). Lavora come Modella per designers come Jean-Paul Gautier, Thierry Mugler e Sybilla. Recita nel film di Robert Altman "Pret-à -Porter". Nel 1988 vince il premio come miglior attrice al festival di Locarno con il film "Hors Jeu". Nel 1993 riceve sempre al Goya la nomina a miglior attrice non protagonista per il film "Kika" e "Il fiore del mio segreto" nel 1995. Collabora con Pedro Almodovar in molti altri film.

**Andrea Nobile (autore):** sceneggiatore e headwriter di molte fiction Mediaset (Squadra antimafia, Il tredicesimo apostolo tra gli altri). Insegnante di sceneggiatura al Centro Sperimentale Cinema e alla scuola Holden di Torino.

**Matteo Buzzanca - Sugar Music (compositore/produttore):** musicista, compositore e produttore discografico. Ha realizzato arrangiamenti e scritto canzoni per diversi album e prodotto musiche per documentari, esposizioni, spettacoli teatrali, spot pubblicitari, cortometraggi e film, in Italia ma anche all'estero. Ha all'attivo collaborazioni con artisti come Max Gazzè, Emma Marrone, Marco Mengoni, Luca Carboni, Gianni Morandi, Malika Ayane, Patty Pravo, Raphael Gualazzi, Noemi, Giusy Ferreri, Francesca Michielin, Giovanni Caccamo e gli Zero Assoluto oltre che con le trasmissioni X Factor Italia e The Voice of Italy. Attualmente è autore in esclusiva per Sugar Music.

**Andrea Scoppetta (character designer):** ha iniziato a lavorare come illustratore nel 1999. Nel 2012 comincia la sua collaborazione con DreamWorks e Disney/Pixar. Trai suoi lavori: concept della serie Real Life (Disney Italia), background concept del film d'animazione «Big Hero 6» (Disney/Pixar), disegni delle graphic novels di Inside Out e Zootropolis (Disney/Pixar). Insegna all'Adobe training center e la Scuola Comix di Napoli.