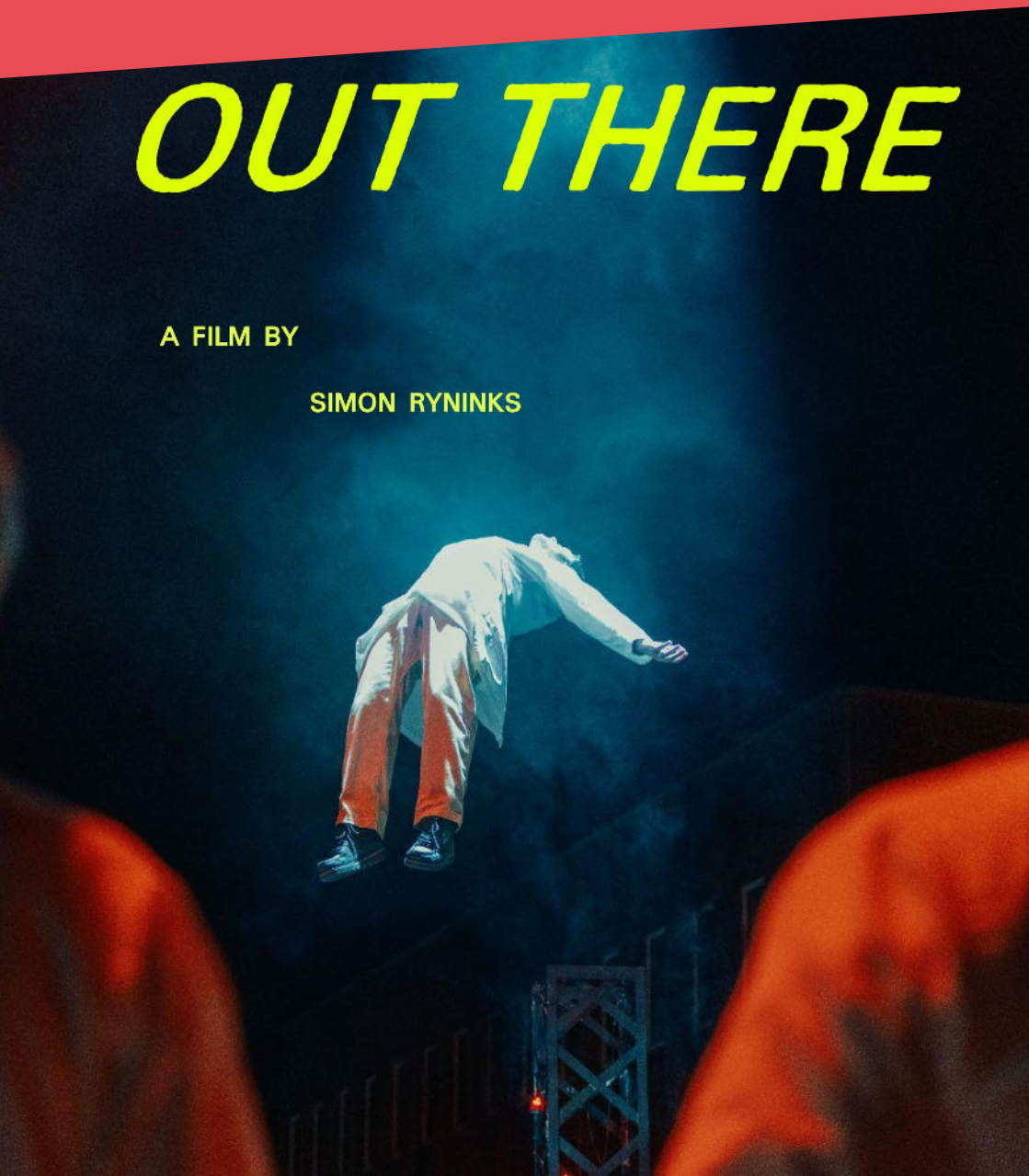
OUT THERE



SINOPSIS

Gales, 1999. Maz tiene 16 años, es una apasionada de la astronomía y sueña con escapar de la pequeña localidad costera en la que vive. Su mejor amigo, Little Elis, está a punto de marcharse a estudiar a Londres, y la perspectiva de quedarse sola hace todavía más difícil un verano marcado por la ausencia de su padre.
Durante una de sus noches observando las estrellas, Maz cree ver un misterioso OVNI. El avistamiento despierta recuerdos que tenía enterrados sobre la desaparición de su padre y la lleva a pensar que quizá nunca murió, sino que podría seguir ahí fuera. Convencida de que debe descubrir la verdad, arrastra a un escéptico Little Elis a una investigación en la que conocerán a Bryn, un excéntrico apasionado de los fenómenos extraterrestres. Su búsqueda los conducirá hacia respuestas mucho más complejas de lo que esperaban y obligará a Maz a enfrentarse a aquello que lleva años intentando evitar.

DATOS TÉCNICOS

Título	Out there
Dirección	Simon Ryninks
País	Reino Unido
Año	2026
Duración	80 minutos
Producción	Tibo Travers y Katie Dolan
Edad recomendada	A partir de 12 años



Simon Ryninks

Es un director y guionista británico que lleva más de una década trabajando en cine. Sus películas suelen combinar drama y comedia, con especial interés por las relaciones humanas, la imaginación y la forma en que las personas afrontan situaciones difíciles. Antes de *Out There* dirigió varios cortometrajes seleccionados en festivales internacionales, entre ellos *The Elevator Pitch*, *Contractor 014352* y *The Plunge*, este último incluido en la lista previa de candidatos a los premios BAFTA.



Out There (2026) es su primer largometraje. La idea surgió a partir de su vínculo personal con Gales y de las historias sobre avistamientos de OVNIs ocurridos allí durante los años setenta. A partir de ese punto de partida, Ryninks construyó una película que mezcla ciencia ficción, humor y drama para hablar de temas como la pérdida, la necesidad de creer y la búsqueda de respuestas cuando algo resulta difícil de comprender.

ORIENTACIONES DIDÁCTICAS

- El duelo y la pérdida, y las distintas formas de afrontar la ausencia de una persona querida.
- La amistad en la adolescencia, especialmente cuando aparecen cambios que puedan transformar una relación.
- La familia y el sentimiento de pertenencia, y cómo a veces podemos alejarnos de quienes nos rodean cuando atravesamos momentos difíciles.
- La necesidad de creer y encontrar explicaciones ante aquello que no comprendemos o que nos produce miedo.
- El pensamiento crítico, aprendiendo a diferenciar entre una creencia, una interpretación y una prueba.
- Las teorías de la conspiración y la desinformación, reflexionando sobre por qué algunas explicaciones pueden resultar atractivas incluso cuando existen pocas evidencias.
- El miedo al cambio y al futuro, a través de una protagonista que debe enfrentarse tanto a la ausencia de su padre como a la posible marcha de su mejor amigo.
- La identidad y el entorno, observando cómo el paisaje y la cultura de Gales forman parte de la historia y del mundo de los personajes.



CURIOSIDADES

1.- Los OVNIS de Gales que inspiraron la película.
La idea de Out There nació cuando Simon Ryninks conoció las historias sobre los avistamientos de OVNIs (Objetos Volantes No Identificados) ocurridos en el oeste de Gales durante los años setenta. Fueron tantos que la zona llegó a conocerse como el **"Triángulo de Broad Haven"**, en referencia al famoso Triángulo de las Bermudas. Incluso un supuesto lugar de impacto en el norte de Gales recibió en tono humorístico el nombre de "RosWelsh", jugando con Roswell, la localidad estadounidense asociada a uno de los casos de OVNIs más famosos de la historia y Welsh, que en inglés significa "galés". Para el director, estas historias eran interesantes no solo por el misterio, sino porque mostraban nuestra necesidad de buscar explicaciones a aquello que no comprendemos.

2.- Una historia nacida de un lugar muy personal.
Simon Ryninks tiene una fuerte relación con Gales a través de su madre. Tras su fallecimiento en 2012, regresó varias veces al país y pasó un tiempo en Aberystwyth, una localidad costera vinculada a su adolescencia. Allí comenzó a tomar forma *Out There*. De este modo, el paisaje galés no funciona únicamente como escenario: está relacionado con los propios recuerdos del director y con uno de los grandes temas de la película, cómo afrontamos la pérdida.

3.- ¿Por qué la película sucede en 1999?
Aunque *Out There* se estrenó en 2026, la historia está ambientada en **1999**, justo antes de que internet, los teléfonos inteligentes y las redes sociales transformaran nuestra manera de acceder a la información. Ryninks eligió ese momento porque las historias sobre extraterrestres y conspiraciones ya formaban parte de la cultura popular, pero todavía circulaban de una forma muy diferente a la actual. La ambientación permite que la investigación de Maz y sus amigos dependa más de conversaciones, recuerdos, rumores y búsquedas personales que de consultar inmediatamente una pantalla.

4.- Entre el realismo y Expediente X.
Para construir el aspecto de la película, Ryninks quiso unir dos referencias aparentemente muy distintas: el realismo social británico, especialmente el cine de Mike Leigh, y la atmósfera inquietante y misteriosa de la serie *Expediente X (The X-Files)*. El resultado combina situaciones familiares y cotidianas con la sensación de que algo extraño podría estar ocurriendo. Esta mezcla ayuda a que los elementos de ciencia ficción aparezcan dentro de un mundo que resulta cercano y reconocible.

5.- La música también nos lleva a finales de los noventa.
La banda sonora incluye canciones de artistas muy vinculados a aquella época y al Reino Unido, como Catatonia, Manic Street Preachers, Aqua, o Vengaboys. Muchas de estas canciones no solo acompañan las escenas: ayudan a situar al espectador en 1999 y a construir la identidad juvenil de los personajes. Entre ellas aparece *Mulder and Scully*, de Catatonia, cuyo título hace referencia precisamente a los protagonistas de *Expediente X*.

6.- Un primer largometraje con una larga preparación detrás.
Out There es el primer largometraje de Simon Ryninks, pero el director llevaba más de una década realizando cortometrajes. El proyecto comenzó a escribirse en 2018 y pasó por distintos programas de desarrollo cinematográfico, entre ellos el *TIFF Filmmaker Lab*. La película recibió además apoyo del *BFI, Ffilm Cymru Wales, Creative Wales y el Arts Council of Wales*, un ejemplo de cómo muchas películas independientes necesitan la colaboración de distintas instituciones para llegar finalmente a rodarse.

ANTES DEL VISIONADO...

Aprendemos sobre cine

1. Viajar a 1999. ¿Cómo se reconstruye una época?

Out There se rodó en la actualidad, pero su historia transcurre en **1999**. Cuando una película está ambientada en una época diferente a aquella en la que se filma, el equipo debe conseguir que el espectador crea que realmente está viendo otro momento histórico.

Aquí resulta fundamental el **diseño de producción**, encargado de construir el aspecto visual de la película. Junto con departamentos como vestuario, maquillaje o atrezo, debe decidir qué objetos aparecen, cómo son los espacios, qué ropa llevan los personajes o qué elementos actuales tienen que desaparecer del plano. En *Out There*, este trabajo cobra especial importancia porque la historia sucede justo antes de que internet, los teléfonos inteligentes y las redes sociales cambiaran nuestra forma de comunicarnos y buscar información. El propio director explica que eligió 1999 para situar la película en ese momento anterior a la transformación digital de nuestras creencias y de la manera en que circulan las historias y conspiraciones.

Actividad: Un rodaje en 1999

Imaginad que sois el equipo artístico de una película que debe rodarse hoy, pero cuya historia sucede en 1999.

En grupos, elegid un espacio cotidiano —una habitación, un aula, una cafetería o una calle— y preparad dos listas:

- ¿Qué tendríais que retirar o cambiar para que nada revelase que estamos en 2026?
- ¿Qué objetos incorporaríais para que el espectador reconociera finales de los años noventa?

Podéis pensar en teléfonos, ordenadores, televisores, música, ropa, carteles, revistas, videojuegos o formas de comunicarse.

Después, comparad las propuestas. Cuando veáis *Out There*, fijaos en los detalles utilizados para trasladarnos a 1999.

ANTES DEL VISIONADO...

2. Cuando una película mezcla géneros

Una misma historia no tiene por qué pertenecer a un único género. *Out There* combina comedia, drama y ciencia ficción: parte de una situación cotidiana —una adolescente, su familia, su mejor amigo y una pequeña localidad costera— y la mezcla con OVNIs, misterios y teorías sobre fenómenos inexplicables.

Simon Ryninks explica que buscó precisamente ese contraste. Para las situaciones familiares y los personajes se inspiró en el **realismo social británico**, especialmente en el cine de Mike Leigh, mientras que para el misterio y la sensación de que algo extraño puede estar sucediendo tomó como referencia la serie *Expediente X*. Así, una realidad reconocible puede convertirse poco a poco en una historia de ciencia ficción.

Actividad: Una escena, dos películas

Pensad en una situación muy sencilla: dos amigos esperan un autobús por la noche, alguien vuelve solo a casa o dos personas observan el cielo desde una ventana.

Ahora imaginad cómo filmaríais esa misma situación de dos maneras:

Versión realista: ¿qué iluminación utilizaríais?, ¿cómo hablarían los personajes?, ¿qué sonidos escucharíamos?

Versión de ciencia ficción: ¿qué cambiaríais para que empezáramos a sospechar que está ocurriendo algo extraño? Podéis modificar la luz, los sonidos, los movimientos de cámara o aquello que los personajes miran, aunque el espectador todavía no pueda verlo.

No hace falta grabarla. Podéis describir los cambios o dibujar **dos pequeños storyboards** con varios planos.

Después comparad las propuestas: ¿cuánto necesita cambiar una escena para que el espectador empiece a percibirla como perteneciente a otro género?

Cuando veáis *Out There*, fijaos en cómo la película pasa de las situaciones cotidianas al misterio y en qué recursos utiliza para conseguirlo.

DESPUÉS DEL VISIONADO...

1. ¿Qué sabemos y qué creemos?

Durante buena parte de *Out There*, acompañamos a Maz en su convencimiento de que el avistamiento de un OVNI puede explicar qué ocurrió realmente con su padre. La película nos acerca a su punto de vista: conocemos sus recuerdos, seguimos las pistas que ella encuentra y descubrimos a los personajes al mismo tiempo que ella.

Esta forma de contar una historia condiciona nuestra mirada. En cine, el espectador no conoce necesariamente toda la verdad, sino solamente **la información que la narración decide mostrarle**. Por eso podemos compartir las sospechas de un personaje aunque todavía no existan pruebas suficientes para confirmarlas.

Simon Ryninks explica que una de las ideas que quería explorar era precisamente **por qué podemos aferrarnos a determinadas creencias cuando necesitamos encontrar una explicación a algo doloroso o difícil de comprender.** Para él, la película habla también de la importancia del pensamiento crítico y de la frontera entre realidad e interpretación.

Actividad: Detectives de la historia

En pequeños grupos, recordad distintos momentos de la investigación de Maz y clasificadlos en tres categorías:

- **Hecho:** algo que sabemos que ha sucedido.
- **Interpretación:** la explicación que un personaje da a ese hecho.
- **Creencia:** algo que el personaje piensa/siente que es cierto, aunque todavía no pueda demostrarlo.

Por ejemplo: Maz **ve algo extraño en el cielo.** Eso es un hecho dentro de la historia. Pensar que se trata de una nave extraterrestre es una interpretación.

Elegid tres o cuatro momentos más de la película y completad la clasificación.

Después comentad en clase:

¿Hubo algún momento en el que vosotros también creyeseis algo porque Maz estaba convencida de ello? ¿Qué recursos utiliza la película para que compartamos sus dudas y sus sospechas?

DESPUÉS DEL VISIONADO...

2. Una película de extraterrestres que habla de otra cosa

Los OVNIs, los misterios y las teorías sobre extraterrestres hacen que *Out There* pueda reconocerse como una película de ciencia ficción. Sin embargo, Simon Ryninks ha explicado que su intención realmente no era hacer una historia sobre alienígenas. En el centro están **la pérdida del padre de Maz, su miedo a quedarse sola y su necesidad de encontrar sentido a lo ocurrido.**

El cine utiliza muchas veces los géneros para hablar indirectamente de experiencias reales. Un monstruo puede representar un miedo; un viaje fantástico, el proceso de hacerse mayor; y un misterio extraterrestre puede convertirse en una forma de hablar del duelo. El elemento fantástico permite representar mediante imágenes algo que sería más difícil expresar únicamente mediante diálogos.



DESPUÉS DEL VISIONADO...

Actividad: Lo que hay debajo de la historia

En grupos, completad estas dos capas de *Out There*:

Lo que vemos:
OVNIs, investigación, astronomía, pistas, personajes excéntricos, misterios…

De lo que habla:
Pérdida, amistad, familia, miedo al cambio, necesidad de creer, sentirse acompañado…

Después elegid uno de esos temas reales e imaginad otro género cinematográfico con el que podría contarse.

Por ejemplo, el miedo a perder a un amigo podría convertirse en una película de aventuras, una comedia o incluso una historia de terror.

Pensad:

- ¿Qué género elegiríais?
- ¿Cuál sería el elemento fantástico o narrativo que representaría esa emoción?
- ¿Cómo sería una escena de vuestra película?

Podéis explicarla brevemente o dibujar tres viñetas a modo de *storyboard*.

Para terminar, comparad las propuestas: ¿por qué creéis que Simon Ryninks eligió precisamente los OVNIs y la ciencia ficción para contar la historia de Maz?



SEMINCI

Semana Internacional de Cine
Valladolid
International Film Festival

©Semana Internacional de Cine de Valladolid. 2026

Codirectores SEMINCI	Mariona Viader Javier Estrada
Educación SEMINCI	Laura Barciela Eva Alcaide
Contacto Educación SEMINCI	E-mail: educacion@seminci.com T. 983 426 074 (de septiembre a octubre) M. 618 150 982 (de septiembre a octubre) T. 983 426 460 (centralita) Horario telefónico: De 09h a 15h

Dosier para difusión exclusiva en centros educativos

EDUCACIÓN SEMINCI es posible gracias a:

ORGANIZA: Ayuntamiento de Valladolid

CON EL APOYO DE: Gobierno de España · Ministerio de Cultura · ICAA · Europa Creativa MEDIA · Diputación de Valladolid · Junta de Castilla y León · Young 4 Film Moving Cinema

CON EL PATROCINIO DE: Ribera del Duero · Nos Impulsa · Junta de Castilla y León · Renault Group · Unicaja · rtve · El Norte de Castilla · recoletas salud · FUNDOS · Universidad de Valladolid