

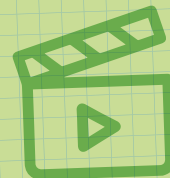
AWAY



VENTANA
CINÉFILA

VENTANA CINÉFILA
GUÍA DIDÁCTICA DEL PROFESORADO

FICHA TÉCNICA/ARTÍSTICA



Título original / **Away**

Dirección / **Gints Zilbalodis**

Guión / **Gints Zilbalodis**

Producción / **Gints Zilbalodis**

País / **Letonia**

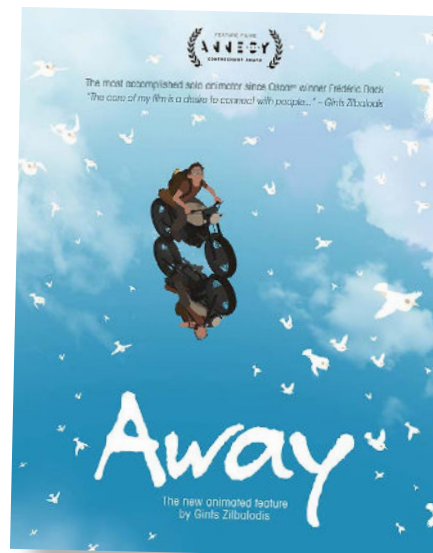
Año / **2019**

Duración / **75 min.**

Selección en festivales /

**2019: Sitges - Festival Internacional
de Cine Fantástico de Cataluña**

Recomendada a partir de 7 años



SINOPSIS



Un joven se despierta colgado de un árbol tras caer en paracaídas en una isla desconocida y casi desierta. Sus únicos habitantes son unos pocos animales y un gigante silencioso que sigue al protagonista allá donde va.

Para sobrevivir y tratar de escapar de su enorme perseguidor, el muchacho empieza a recorrer este territorio desconocido, guiándose por un mapa que parece indicar el camino hacia el único punto de civilización de la isla. Pero el camino le enseñará que no todo es lo que parece.



GINTS ZILBALODIS



Nació en Letonia en 1994. Fascinado por el cine, empezó a trabajar en el audiovisual desde muy joven, especializándose en el dibujo y la animación 3D. Ha realizado los cortometrajes *Aqua* (2012), *Priorities* (2014), *Followers* (2014), *Inaudible* (2015) y *Oasis* (2017).

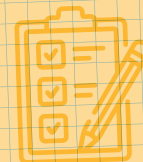
Su primer largometraje, *Away* (2019), ganó el premio de la sección

Contrechamp en el festival de Annecy, referente mundial en la animación, y fue seleccionado en multitud de certámenes, como Sitges, Londres o Tokyo.

Actualmente prepara su segunda película, *Flow*, que prevé estrenar en 2024.



DATOS DE INTERÉS



Away es una película inusual por diversas razones: no tiene diálogos y tan solo cuenta con un único personaje humano, pese a que el pájaro que le acompaña casi desde el principio y el gigante que le sigue también adquieren peso en el relato.


Su diseño y estilo minimalista y alejado del realismo y los detalles, también resulta insólito en el panorama del cine de animación

actual, siendo coherente con la línea estética que Gints Zilbalodis ha seguido desde sus primeros trabajos.

Narrativamente, la película también parece volver sobre motivos recurrentes para el director. Concretamente, los expuestos en el cortometraje *Priorities*, sobre un muchacho y su perro que se estrellan en una isla desierta.

Pero, sobre todo, ***Away* es un film excepcional por el hecho de haber sido realizado completamente en solitario**. Todos y cada uno de los aspectos de la producción corrieron a cargo de Zilbalodis, desde la dirección y la producción hasta la composición de la banda sonora.

Se trata, pues, de una de las escasísimas películas hechas por una sola persona. Una obra



independiente a todos niveles, situada al margen de la concepción generalizada del cine como arte colaborativo, que requiere de la participación de muchas personas.

Al ser seleccionada por el festival de Annecy, la película se situó en el foco principal para el cine de animación. Salió del certamen con uno de los premios más destacados y la puerta abierta a ser seleccionada en multitud de otros festivales. Pese a no haber tenido una distribución comercial en salas en muchos países, sí se ha podido ver en más de 90 eventos especializados, convirtiéndose en una de las cintas de animación independiente más aclamadas de los últimos años.



PLANTEAMIENTO DIDÁCTICO



Las características inusuales de *Away* nos permiten centrarnos en dos cuestiones relevantes. Por un lado, la estética minimalista y la ausencia de diálogo servirá de contraste con otras obras audiovisuales que hayan visto los alumnos. Por el otro, el hecho de haber sido realizada por una sola persona también nos brinda la oportunidad de reflexionar sobre el compromiso y la paciencia para llevar a cabo un trabajo; también explicaremos que esto es un hecho excepcional, pues el cine suele ser un trabajo en equipo.

UN CINE SIN DIÁLOGOS
Una de las primeras cosas que llama la atención en *Away* es la ausencia de diálogos. Nos hemos acostumbrado tanto a escuchar a personajes hablando en una película que, a veces, puede parecer que esa es la única manera de explicar una historia en pantalla. Sin embargo, **la narración de *Away* y las emociones que experimenta el protagonista a lo largo del film son perfectamente inteligibles** en todo momento.

La expresión de los personajes, la forma en que el plano muestra

la acción en cada momento y el empleo de la banda sonora son algunos de los elementos que nos dan las claves emocionales de cada instante de la película.

La combinación de todas estas decisiones es lo que conocemos como puesta en escena, el concepto que estructura el sentido de la película.

Ya en la época del cine mudo, cuando no existía la posibilidad de escuchar un diálogo, podíamos distinguir entre aquellas películas que preferían apoyarse en intertítulos escritos para transmitir información oral importante, y



aquellas que prescindían de ello y confiaban en que las imágenes dieran todo el sentido necesario a la historia.

La falta de diálogos puede hacernos creer que la película es extraña y poco atractiva para según qué edades. Pero debemos recordar cómo, **en 2008, Pixar estrenó una de sus películas más aclamadas, *Wall-E*, cuya primera hora era totalmente muda. Con este éxito, el director Andrew Stanton reivindicó las imágenes puras y la puesta en escena como los**

principales transmisores de emoción y sentido en el cine.

Más recientemente, en 2016, Studio Ghibli, la productora japonesa que se ha caracterizado por realizar un cine de animación fuera de los tópicos y de las normas, presentó su primera película dirigida por un cineasta no japonés, *La tortuga roja*, del belga Michael Dudok de Wit. Se trata de una cinta protagonizada por una familia de náufragos cuya vida y peripecias se explican, también, sin diálogos.

LA CERCANÍA DEL VIDEOJUEGO

La estética minimalista de que hace gala *Away* la aparta de manera instantánea de buena parte del cine de animación actual, especialmente el de las grandes producciones comerciales, que buscan el realismo en los detalles y la saturación de estímulos visuales.

La paleta de colores de la película opta por colores fríos y tonos verdes y marrones, descartando por completo colores como el

rojo, más agresivos visualmente. Esto nos invita a contemplar la historia con una mirada relajada, sin querer llamarnos la atención a cada segundo. También hemos de observar cómo, pese a tratarse en esencia de una película de aventuras con diversos momentos de acción, los planos suelen ser largos y dan prioridad a la construcción de un paisaje antes que a la velocidad del montaje.

En realidad, el sentido de la aventura y de explorar un mundo desconocido y la estructura dividida en capítulos que se corresponden con distintos escenarios hace que la película de Gints Zilbalodis encuentre más afinidades en el terreno del videojuego. En particular, **la estética empleada por Zilbalodis nos acerca al terreno de los videojuegos independientes; producciones de bajo presupuesto y hechas por un equipo reducido, que apuestan también por líneas gráficas diversas y, en ocasiones,**

también por un modo de juego que no pase por la acción frenética y la violencia, como es el caso de *Away*.

En este sentido, el principal referente es *Journey*, juego de 2012 que se convirtió en un gran éxito de crítica y público, ayudando a que las producciones independientes ganaran visibilidad y reconocimiento. Como en *Away*, la base de *Journey* consiste en la exploración de un territorio desconocido, invitando al asombro por el paisaje y la naturaleza, y con una comunicación entre personajes sin emplear el diálogo.

UNA HISTORIA SIN BUENOS NI MALOS

La apuesta poco convencional de *Away* se refleja en su narración y sentido de la aventura, que no necesita de personajes buenos y malos para avanzar.

Esto se demuestra en el hecho de que el gigante, que el joven protagonista (y los espectadores) interpreta al principio como una amenaza, acaba protegiendo y salvando al personaje cuando este cae inconsciente en medio de una nevada. Sin él, no habría podido llegar al final de su camino, lo que nos hace replantear los prejuicios que pudiéramos tener.

La interpretación de qué es o representa exactamente el gigante queda abierta para que cada espectador saque sus propias conclusiones. Lo mismo sucede con el desenlace, ya que el film termina antes de que el protagonista alcance su teórico destino, permitiendo que nos preguntemos qué sucede después.

SOLEDAZ Y PACIENCIA

Away es una película realizada íntegramente en solitario por Gints Zilbalodis, responsable de todos los aspectos técnicos y artísticos del film. No se trata de un hecho totalmente inédito, ya que otros animadores, como Bill Plympton, también han trabajado solos en algunas ocasiones, pero sí resulta bastante excepcional, pues **la producción de una película suele implicar a una multitud de personas, divididas en distintos apartados,** desde la escritura del guion al montaje de la imagen y el sonido, pasando por la dirección de fotografía o la composición de la banda sonora, con el director coordinando cada decisión final y multitud de técnicos encargados de llevar a cabo el trabajo necesario.

Gints Zilbalodis dedicó más de cuatro años a completar este proyecto, un dato que nos da la medida del esfuerzo y la paciencia necesarios para llevar a buen puerto una obra tan personal como esta.

FILMOGRAFÍA Y ENLACES

Priorities (Gints Zilbalodis, 2014)

<https://vimeo.com/>

🔗 [93124212?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=3710893](https://vimeo.com/93124212?embedded=true&source=vimeo_logo&owner=3710893)

Wall-E (Andrew Stanton, 2008)

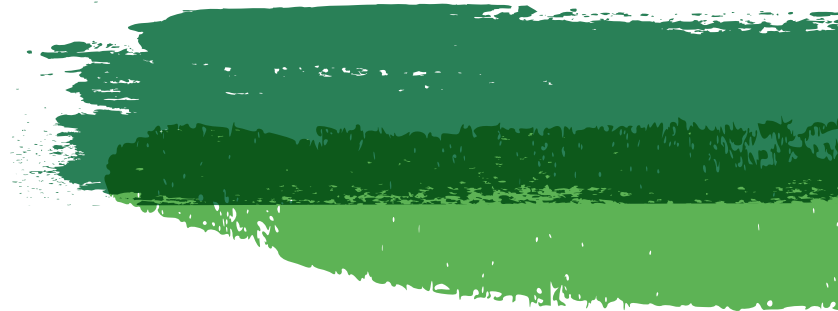
🔗 <https://www.youtube.com/watch?v=Odhaj7rpXco>

La tortuga roja (Michael Dudok de Wit, 2016)

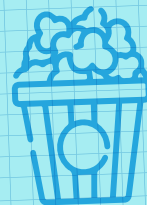
🔗 <https://www.youtube.com/watch?v=4yNKialC5fc>

Journey (Jenova Chen, 2012)

🔗 <https://www.youtube.com/watch?v=Lz6Jj-rkcDc>



ACTIVIDADES PREVISIONADO



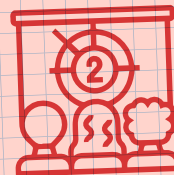
El tráiler de una película es un resumen audiovisual de esta, con un lenguaje y ritmo propios, que quiere avanzar contenidos, crear expectación y atraer al público. Ved

👉 juntos el [tráiler](#) de *Away* en clase. En base a este visionado, la música elegida, los planos que aparecen y lo que os cuenta este breve relato, escribid vuestra propia sinopsis de la película (resumen de la historia), para luego poderla analizar tras el visionado.

👉 Mirad en clase el [tráiler](#) de *Journey*. ¿Creéis que se parecen? ¿Es una película u otra cosa?



ACTIVIDADES POSVISIONADO



Uno de los aspectos que más llama la atención de *Away* es la ausencia de diálogo. ¿Habéis visto alguna otra película en la que los personajes no hablen?

Hubo una época en que las películas no tenían ningún sonido. Buscad información sobre el cine mudo, cuántos años duró y cómo lograban que los personajes “hablasen” entonces.

Debatid en clase sobre el final abierto de la película. ¿Qué creéis que es lo próximo que hará el protagonista?

Como trabajo individual o en grupo, proponed que los alumnos den continuidad a la aventura del protagonista de *Away*, creando una historia breve explicada solo con dibujos, sin usar diálogos u otros recursos escritos.

Reflexionad sobre la figura del gigante. ¿Qué sensaciones os ha causado su primera aparición? ¿Por qué creéis que sigue al protagonista? ¿Por qué lo salva?



Normalmente, las películas se hacen entre muchas personas, pero *Avatar* la hizo solo una, el director. La escribió, la diseñó, la animó, hizo la música... Todo esto le llevó más de cuatro años. Algunas de las tareas de las que se encargó para realizar la película fueron:

- . Dirección
- . Guion
- . Producción
- . Banda sonora
- . Montaje

Haced grupos en clase para buscar información entre todos sobre en qué consiste cada uno de estos trabajos. Cuando lo pongáis en común, comentad qué tarea os gustaría más realizar si hicierais una película.



PROFESTIVALES21

VENTANA
CINÉFILA

esto es cine europeo
**FESTIVAL
DE SEVILLA**


SEMINCI
CINE DE AUTÓNOMAS
VALLADOLID
CIUDADELA DE LAS ARTES Y LAS LETRAS


FESTIVAL DE HUELVA
CINE IBEROAMERICANO


**FESTIVAL DE
MÁLAGA**


SITGES
FESTIVAL INTERNACIONAL DE
CINEMA FANTÁSTIC DE CATALUNYA