



presenta

Away

AL CINEMA

un film di Gints Zilbalodis

**il regista rivelazione candidato a 2 Premi Oscar 2025 con il suo
ultimo film "Flow - Un mondo da salvare"**



CORRADO AZZOLLINI
presenta



**"Potentemente onirico
e toccante"**
Ciak

"Un viaggio ipnotico"
Variety

**"Minimalista, splendidamente
realizzato"**
Hollywood Reporter

Away

di Gints Zilbalodis

**DAL REGISTA DI "FLOW" CANDIDATO AGLI OSCAR 2025
COME MIGLIOR FILM D'ANIMAZIONE
MIGLIOR FILM STRANIERO**



DRAKA DISTRIBUTION presenta
CMG presents "AWAY"

WRITTEN DIRECTOR PRODUCED ANIMATED & COMPOSED BY GINTS ZILBALODIS ANIMATION BY BILIBABA



- PRESSBOOK-



"Ipnotico, potentemente onirico e toccante. Gints Zilbalodis ha la capacità di raccontare la meraviglia e di emozionare con la semplicità della grafica di un video gioco" - **Vania Amitrano, Ciak Magazine**

"Un lavoro ispiratore di animazione computerizzata fai-da-te che suggerisce il potenziale illimitato del mezzo [...] "Away" rappresenta più di tre anni di immaginazione e lavoro del 25enne prodigio lettone Gints Zilbalodis, che si guadagna ogni aspetto del suo credito "a film by": ha ideato, progettato, animato e composto la colonna sonora - e che colonna sonora! – il viaggio ipnotico di questo eroe, che tratta il monomito di Joseph Campbell come una sorta di sogno a occhi aperti" **Variety**

"Realizzato interamente da Zilbalodis, questo film con un solo uomo è sorprendente. Questo film minimalista, teso e tranquillo è pieno di scene meravigliose ed emotive (in particolare lo spettacolare capitolo Mirror Lake) in cui il ragazzo (e il suo piccolo uccello aiutante) fugge disperatamente da quello che presume sia una sorta di gigantesco Grim Reaper. Il finale è meravigliosamente obliquo e aperto" – **Chris Robinson, Animation World Net**

"Tra Hayao Miyazaki e Terrence Malick si trova Away, un cartone animato minimalista splendidamente realizzato che punta sulla bellezza e sugli scenari mozzafiato.." - **Hollywood Reporter**



Lettonia
2019

Genere: animazione, avventura, fantasy
Produzione: Bilibaba
Regia: Gints Zilbalodis
Durata: 75'
Lingua: muto
Distribuzione italiana: Draka Distribution

Il primo meraviglioso lungometraggio del visionario Gints Zilbalodis, che ha fatto il giro del mondo nei maggiori festival legati all'animazione.

Il regista lettone è in corsa per due Academy Awards 2025 con il suo ultimo capolavoro "Flow - Un mondo da salvare" (candidato come miglior Film d'Animazione e Miglior Film Straniero).

Away è scritto, prodotto e diretto interamente dal giovane regista e animatore; è il risultato di tre anni e mezzo di lavoro, durante i quali Zilbalodis ha composto anche le musiche originali.

LOG LINE

Il viaggio straordinario di un ragazzo in un mondo tra sogno e realtà, nel quale riecheggia solo la voce della natura.

SINOSSI

Raccontato in quattro capitoli, la storia segue il viaggio di un ragazzo attraverso una terra misteriosa, mentre un implacabile spirito oscuro lo insegue. Lungo la strada, in sella ad una moto, il ragazzo scopre che la terra nella quale è finito è un'isola; in mezzo agli animali, tra aridi deserti e splendide foreste, riflette sui possibili modi in cui sia finito in questi luoghi, senza mai far udire la sua voce ma lasciando che sia la natura a farsi ascoltare. In parte sogno, in parte realtà, questo viaggio diviene riflesso del processo creativo del film stesso, un'avventura emozionante, lungo l'universale necessità di trovare connessioni con ciò che ci circonda e forse con noi stessi.

DICHIARAZIONE DEL REGISTA

Sono molto felice e sollevato di aver completato questo film. Il tema principale della storia riguarda la connessione con le persone.

GINTS ZILBALODIS

Gints Zilbalodis (1994) è un regista e animatore lettone. La sua passione per il cinema è iniziata in tenera età guardando film classici e girando cortometraggi e pubblicità. Ha realizzato 7 cortometraggi con vari metodi, tra cui animazione disegnata a mano, animazione 3D e live-action, spesso mescolando il loro mood estetico. Il suo ultimo lavoro "Flow - Un mondo da salvare" ha ricevuto numerose candidature e premi internazionali: 2 candidature a Premi Oscar 2025, ha vinto un premio ai Golden Globes, 2 candidature a BAFTA, 2 candidature agli European Film Awards, Il film è stato premiato a National Board, 2 candidature a Critics Choice Award, 1 candidatura a Spirit Awards.



FILMOGRAFIA DEL REGISTA

Flow - Un mondo da salvare (2024, feature, animation, adventure; 2 candidature agli Oscar 2025 come Miglior Film d'Animazione e Miglior Film Straniero)

Away (2019, feature, animation, adventure)

Oasis (2017, short, animation, adventure)

Inaudible (2015, short, animation, drama)

Followers (2014, short, animation, action)

Priorities (2014, short, animation, adventure)

Clarity (2012, short, live-action, fantasy)

Aqua (2012, short, animation, adventure)

Rush (2010, short, animation, comedy)

INTERVISTA AL REGISTA, PRODUTTORE, AUTORE, COMPOSITORE E ANIMATORE GINTS ZILBALODIS

Da cosa sei stato ispirato per questo film?

Ho sempre voluto fare un lungometraggio. Ho realizzato alcuni cortometraggi prima di questo ma era qui che volevo arrivare. Ho pensato che un modo più semplice per creare un lungometraggio sarebbe stato suddividerlo in quattro capitoli, più facile per il finanziamento e più facile per gestirne la storia. Ero abituato al formato dei cortometraggi, raccontando le storie in pochi minuti, motivo per cui ho realizzato i capitoli separatamente. Altrimenti, se avessi iniziato tutto nello stesso momento, sarebbe stato un pò opprimente. Un altro motivo per cui volevo fare un lungometraggio era che nei cortometraggi non hai molto tempo da trascorrere con i personaggi, quindi non puoi davvero svilupparli. Di solito i registi di cortometraggi vogliono creare un'atmosfera e riguarda più il singolo momento ma io volevo raccontare una storia più grande.

Da dove proviene prima di tutto la storia di Away?

Questa storia è simile alla produzione stessa di AWAY. La trama del singolo personaggio che viaggia attraverso l'isola da solo è in un certo senso la mia storia personale; non me ne rendevo conto all'inizio. Non ho davvero pensato molto agli argomenti, stavo pensando più alla struttura della storia e alle motivazioni del personaggio, poi alle questioni pratiche. Alla fine ho capito che era molto simile a ciò che io stesso avevo realizzato. Lo spirito / mostro nel film sono le mie ansie, le mie paure e lo stress derivanti dalla realizzazione stessa del film. Può essere abbastanza stressante girare il film con il peso delle scadenze e dell'incertezza sull'esito finale.



Hai sempre lavorato nell'animazione?

Ho girato un corto live action ma è quello di cui vado meno orgoglioso. Vorrei fare più live action ma in questo momento mi sento più a mio agio nell'animazione.

Hai frequentato scuole di animazione o sei un autodidatta?

Sono per lo più autodidatta. Ho frequentato un liceo artistico, principalmente pittura e disegno ma dopo la scuola ho iniziato direttamente a lavorare nell'animazione. Uno dei miei cortometraggi, girato mentre ero ancora a scuola, è stato quello di maggior successo finora, PRIORITIES, accolto in oltre 50 festival; mi ha permesso di finanziare il film successivo: FOLLOWERS.

Ci sono stati film che ti hanno ispirato quando eri più giovane?

Sì. Ancora oggi guardo film con mio padre ma quando ero piccolo, sono stati i film di registi come Hitchcock, Kubrick, Scorsese, Forman, Kurosawa, che hanno avuto davvero un impatto su di me e mi hanno spinto a fare cinema. Ricordo di aver guardato e di essere stato influenzato da North by Northwest, La finestra sul cortile, Dr. Stranamore, 2001, Taxi Driver, Qualcuno volò sul nido del cuculo e I sette samurai. Anche i cartoni animati della serie Brackenwood hanno avuto un forte impatto sulla mia crescita.

Cosa ha ispirato il tuo stile di animazione nel creare Away?

C'è stata un'ispirazione diretta per alcuni personaggi e paesaggi in AWAY tratta da film, videogiochi e viaggi che ho vissuto. Ad esempio, il cartone animato Future Boy Conan (1978) è una delle cose migliori che Miyasaki ha creato, ha realizzato un'incredibile costruzione del mondo da cui sono stato affascinato. The General (1926) è uno dei miei primi 5 film preferiti di tutti i tempi che ha il perfetto inseguimento lento in un film. Duel (1971) è un altro grande film di slow chase. E Shadow of the Colossus (2005) che ho appena rivisto ed è così bello! Tutti i film di Alfonso Cauron sono fonte di ispirazione per me ma il lavoro con la macchina da presa in Harry Potter e il prigioniero di Azkaban (2004) è stato eccezionale.

La parte della motocicletta è stata ispirata da alcuni film come The Motorcycle Diaries (2004) che ha avuto un'influenza diretta sul personaggio principale, oltre ad avere una delle più grandi colonne sonore di tutti i tempi. Poi On Any Sunday

(1971), che è un eccellente documentario sulle motociclette e contiene alcune inquadrature complesse di cui conosco il metodo di realizzazione nel 1971. The Last Guardian (2016) è un videogioco straordinariamente progettato su una relazione tra ragazzo e animale. Bicycle Thieves (1948) è una storia incredibilmente semplice e umana che mi ha ispirato, insieme a 3000 Leagues in Search of Mother (1976), di Isao Takahata. Il modo in cui la natura è stata mostrata nel film Badlands (1973), mi ha spinto a volerci giocare nel mio film. Anche il videogioco molto emozionante, Journey (2012), che parla del viaggio di un eroe raccontato in modo più astratto, è stato un'ispirazione. Per lo spirito oscuro del film, It Follows (2014) è il miglior esempio del motivo per cui preferisco la suspense lenta alle paure da shock.

I miei viaggi in Islanda e Lanzarote hanno ispirato anche alcuni dei bellissimi paesaggi dell'animazione.



Cosa immagini per il tuo futuro nell'animazione?

Ho già iniziato a lavorare al mio prossimo film d'animazione. Ora mi vedo a creare lungometraggi. Non so se farò di nuovo tutto da solo ma almeno per ora inizierò così e una volta che sarò abbastanza lontano, cercherò di creare una piccola squadra. Sono stato molto contento dell'esperienza di AWAY quindi non vedo ragioni per cambiare metodo.

Cosa ha ispirato i personaggi di AWAY? Simboleggiano qualcosa per te?

Penso che il simbolismo sia venuto dopo, poiché ho scoperto di cosa parlava il film solo una volta finito. Avevo alcune idee su cosa avrebbero potuto rappresentare i gatti ma devi davvero passare del tempo con loro per capirli. Il tema principale del film è la connessione tra le persone e i gatti che si presentano nel film nel punto in cui emerge l'aspetto negativo dell'entrare in connessione con le persone. Forse

sono talmente connessi da non avere una personalità in sé, come fossero elementi di un rito. Quando stavo lavorando al film, non volevo rendermi le cose troppo difficili, volevo creare cose che fossero più facili nell'animazione. Una delle cose difficili da fare è una folla, e la parte dei gatti è l'unico punto in cui la folla gioca un ruolo. All'inizio ho pensato di dare a ogni gatto la propria personalità e i propri colori ma poi ho capito che sarebbe stato difficile e ho sentito che avrei potuto realizzarli tutti uguali ... con lo stesso design. Ho preso un gatto, l'ho copiato e incollato molte volte, in modo da rendere il processo di animazione molto più semplice ma penso che abbia giovato alla storia perché se ne prendi solo una parte e la duplichi molte volte sembra economico e pigro; in realtà penso che, in questo caso, il fatto che i gatti risultino più inquietanti quando si muovono, proprio perché lo fanno in sinc, abbia arricchito la storia. Gli uccelli rappresentano il personaggio principale, il ragazzo stesso che intraprende il viaggio. Lui vuole anche riconnettersi con la sua famiglia, in un certo senso. Ecco da dove viene l'uccello. Per gli elefanti, non ho davvero pensato al simbolismo, avevo solo bisogno di mostrare che il lago era poco profondo e riflettente, quindi ho deciso di metterci qualcosa di veramente pesante. Una volta finito, la gente ha iniziato a chiedersi quale fosse il significato più profondo di ogni singola creatura; la verità è che alcune sono casuali.



Nel corso dei tre anni di realizzazione di AWAY, quale è stato il passaggio più lungo?

Ci vuole molto tempo per avviare le cose, quindi il primo capitolo ha richiesto un anno e mezzo, e gli altri tre un altro anno e mezzo. Ci vuole molto tempo per capire come iniziare la storia, ottenere i finanziamenti e realizzare tutti i modelli ma una volta avviato il progetto, è facile aggiungere qualche scena in più e non ci vuole molto sforzo quando hai preparato tutto.

Potresti descrivere il tuo approccio nell'animare AWAY?

Di solito nell'animazione inizi con una sceneggiatura e uno storyboard, che è il modo giusto e sicuro, soprattutto quando hai una squadra numerosa, così tutti sanno come sarà il film. Ma non avevo una squadra e non avevo davvero una sceneggiatura, quindi ho iniziato subito con schizzi, personaggi e luoghi. Ho iniziato ad animare senza lo storyboard e ho improvvisato. E poi ho preso la camera e ho girato da diverse angolazioni. Era più improvvisato quindi del modo usuale di fare film d'animazione e avrei trovato questi "incidenti" felici; era molto organico.



Away è sempre stato privo di dialoghi?

Sì, volevo che le immagini guidassero la storia. Non avevo nemmeno la possibilità di creare dialoghi: ho progettato la storia avendo in mente un solo essere umano nel film, quindi non avrebbe potuto parlare con nessuno, ci sono solo animali.

Quanto tempo ha richiesto la composizione delle musiche?

Ho iniziato a fare la musica solo a metà del processo di produzione. La musica ha richiesto solo pochi giorni e mi è piaciuto vederne i risultati: questa è la parte divertente del fare musica, hai un feedback immediato. Penso che sia stata la parte più divertente del processo di realizzazione di questo film. Non suono nessuno strumento da solo, quindi la musica qui è davvero semplice, sono solo pochi motivi che si ripetono. Non mi piace quando nella maggior parte dei film la musica suona solo per pochi minuti, tra le persone che parlano, e volevo dare spazio alla musica in modo da creare un senso di immersione, una sensazione ipnotica e cicli di movimento.

Ci sono stati musicisti che ti hanno influenzato nella composizione per AWAY?

La musica di Gustavo Santaolalla, Max Richter, Johann Johannsson, Nick Cave & Warren Ellis, Kow Otani, Joe Hisaishi, Hans Zimmer, Trent Reznor & Atticus Ross, Philip Glass, Sigur Ros, Koji Kondo e molti altri.

Se dovessi descrivere AWAY a qualcuno, come lo descriveresti?

È un lungometraggio d'animazione su un ragazzo e un uccellino, che stanno viaggiando attraverso un'isola per tornare dalla loro famiglia e cercano di sfuggire a uno spirito oscuro che tenta di mangiarli. È una storia molto lineare con dettagli più complicati. L'ho mostrato a bambini e adulti e persone di tutte le età hanno risposto che i personaggi attraversano molti conflitti diversi ed è facile entrare in empatia con loro.

Cosa vuoi che le persone portino con sé del film dopo averlo visto?

Volevo creare un'esperienza coinvolgente in cui le persone potessero dimenticarsi di se stesse per 75 minuti per essere trasportati in questo luogo diverso ed immergersi in esso. Vorrei che le persone sperimentino i diversi stati d'animo e le atmosfere che l'animazione ha da offrire.



Che consiglio daresti ad un animatore agli esordi?

Gli suggerirei di provare a fare le proprie cose e di non imitare lo stile di qualcun altro, di scoprire semplicemente la propria voce. Ho lavorato praticamente solo sui miei film e sono stato molto fortunato ma se lavori abbastanza duramente, puoi fare davvero i tuoi film. È molto più soddisfacente. E suggerirei anche di provare e fare cose che non siano troppo difficili. Non è davvero necessario fare le cose più complicate, a volte le cose semplici sono più efficaci.



LA DISTRIBUZIONE

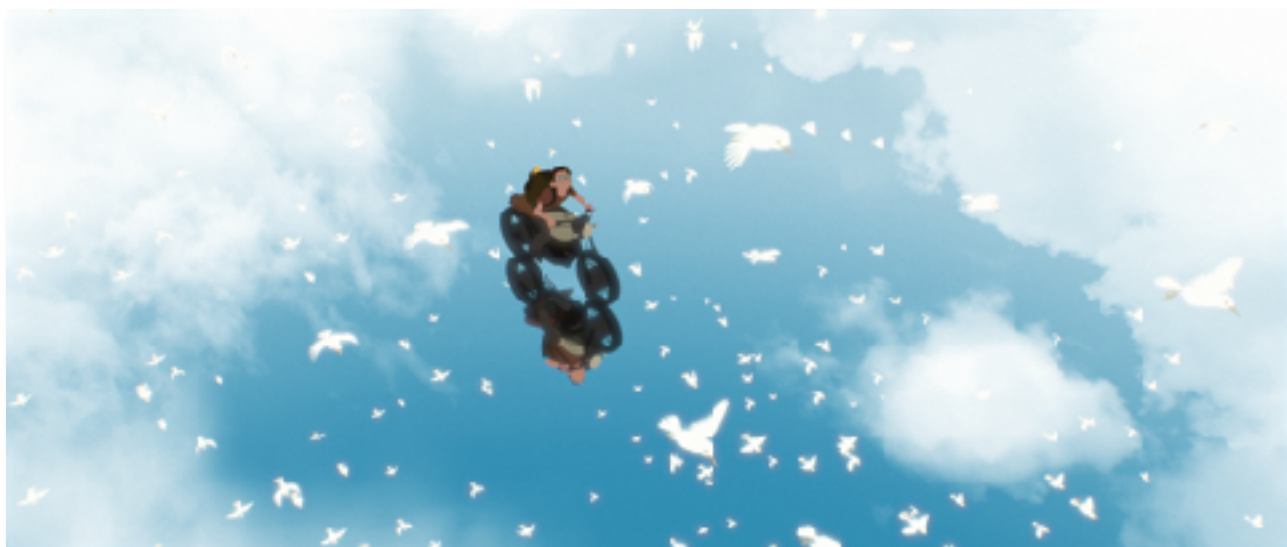
Draka Distribution, è una distribuzione cinematografica italiana, fondata e guidata dal presidente **Corrado Azzollini**, produttore anche della società gemella **Draka Production** e presidente di **Confartigianato Italia Cinema e Audiovisivo**.

La società presenta una linea editoriale incentrata sul genere arte, fantasy, commedia e adventure, con uno spiccato interesse anche per film d'animazione. Con un diversificato catalogo tra film e documentari, sia italiani che stranieri, Draka offre uno sguardo variegato al mercato indipendente dell'audiovisivo di qualità; tra le opere disponibili, figurano tutte le produzioni di Draka Production, società gemella della Distribution.

Gli ultimi film distribuiti nelle sale italiane sono il documentario **L'ulivo e il baobab** con la voce narrante del **Premio Oscar Russell Crowe**; diretto da Serena Porta, il film ha vinto il Premio Menzione Speciale Cinecittà News al XXV Festival del Cinema Europeo di Lecce 2024; il lungometraggio scritto e diretto da Beppe Cino **Gli agnelli possono pascolare in pace**, con Maria Grazia Cucinotta e Massimo Venturiello (in concorso al Bif&st Bari International Film Festival 2024); **Animale I Umano** diretto da Alessandro Pugno, selezionato in numerosi Festival internazionali tra cui il 38^a Festival Internacional De Cine de Mar del Plata

(Argentina), il Festival di Siviglia e l'International Film Festival di Bellaria; il film svizzero **Monte Verità** diretto da Stephan Jäger e **Questa notte parlami dell'Africa** tratto dall'omonimo romanzo di Alessandra Soresina, con un cast internazionale, diretto da Carolina Boco e Luca La Vopa.

Tra i precedenti titoli distribuiti in sala figurano **Gauguin** di Eduard Deluc, una grande produzione francese con la partecipazione anche di Studio Canal and Canal Plus, interpretata da **Vincent Cassel** nei panni del maestro del Post-Impressionismo; **Buñuel Nel labirinto delle tartarughe** (Miglior Film d'Animazione 2019 agli European Film Awards) diretto da Salvador Simò, sul maestro del cinema surrealista Luis Buñuel.



DRAKA DISTRIBUTION SRL

Via S. Marco, 13 | 70056 Molfetta (RM)
P.IVA 07718460723

Ufficio commerciale - commerciale@draka.it

marketing & communication manager - Carolina Boco
c.boco@draka.it +393458125671

info@draka.it | www.draka.it



draka cinema



drakacinema



draka cinema