



Läroplanskoppling
finns på sista sidan

Lärarhandledning

Away



Längd: 74 min

Ålder: 9–16 år

Ämne: Bild, svenska, svenska
som andraspråk, religion

Språk: Inget tal

Produktionsland:
Lettland, 2019

Svensk distribution:
Swedish Film, 2020

Ansvarig utgivare:
Ann Nordström

Filmnr: ART000370



Nyckelord

ensamhet
överlevnad
mod
vänskap
liv och död

Efter ett flyghaveri hittar en pojke skydd i en sagolik grönskande oas. Där blir han en vän med en liten fågel som följer med honom på motorcykel över en mystisk ö. Men de jagas av något stort, tyst och mörkt som rör sig lunkande över ön. Vägen mot räddningen är lång och svindlande vacker.

Referat

I filmens inledningsscen får vi se hur en pojke hänger i en fallskärm från ett träd, vi förstår att han hamnat där av misstag, kanske efter ett flygplanshaveri. Vi vet ännu inte var han har hamnat men ganska snart dyker en mörk, tyst varelse upp och närmar sig hotfullt. Inom loppet av några sekunder slukar varelsen pojken, men endast för ett kort ögonblick, märkligt och närmast surrealistiskt kommer pojken loss och tvingas fly. Detta är upptakten till ett magiskt äventyr på en öde ö, där de fysiska lagar vi vant oss med verkar vara upplösta. Med sin ständiga skugglika följeslagare tar sig pojken genom öde ökenlandskap och över mäktiga bergsmassiv till undagömda regnskogar. Ingenstans finner pojken andra människor, men ser däremot spår av mänskliga inslag, han hittar till exempel en ryggsäck med förnödenheter och en karta, och en motorcykel som tar honom vidare på hans färd. Till slut hittar han fram – eller kanske bort – när han slutligen korsar

vattnet och når fram till gestalterna på andra sidan stranden.

Den litauiske animatören Gints Zilbalodis har skapat ett smäktande vackert överlevnadsäventyr helt utan dialog. Det är en berättelse om att finna den rätta vägen genom svårigheter och att knyta oväntade vänskapsband, kanske är det en berättelse om livet självt från födsel till död och om föreningen om ett liv på andra sidan.



Arbeta med filmen

Away

Före filmvisning

Vad behöver jag på en öde ö?

- Låt varje elev göra en lista över 10 saker som hen skulle vilja ta med på en öde ö.
- Dela därefter in eleverna i grupper om 5. Varje grupp ska gå igenom varandras listor och diskutera sig fram till vilka föremål som är viktigast. De resonerar sig fram till en gemensam lista bestående av 10 föremål.
- När gruppen är överens och har skrivit en gemensam lista, uppmanas de att stryka ytterligare 2 föremål.
- Därefter får det redovisa för resten av klassen och presentera hur de har tänkt.
- Pojken i filmen hamnar på en öde ö, långt från civilisationen. Det finns många människor som frivilligt lämnar sitt gamla liv för att leva i vildmarken. Varför tror du att det finns människor som gör det valet? Skulle du själv kunna tänka dig att leva i vildmarken ett tag, utan all modern teknologi? Fördelar/nackdelar? Vad skulle du sakna mest? Motivera dina svar!
- Man skulle kunna tolka filmen *Away* som en metafor för livet, från födelse till död. Försök hitta exempel ur filmen som symboliserar olika skeenden i livet.
- Pojken i filmen måste gång på gång pröva sitt mod. Vad är det modigaste du gjort?

Frågor efter filmvisning

- Hur skulle du beskriva de landskap som pojken färdas igenom?
- Vad tror du pojken upplever när han landar på ön?
- Filmen saknar dialog, ändå kan man ana sig till vad pojken känner och tänker. Hur kan det komma sig? Ge exempel på yttre bilder som filmmakaren använder för att du skall förstå vad pojken känner och tänker?
- Har du sett någon annan film eller läst någon annan berättelse som påminner om filmen *Away*. Vilken? Ge exempel!

Arbete efter filmen

Övning 1

Skriv en novell

Rubriken på novellen ska vara: FLASKPOSTEN

Novellen ska börja med raderna: I dag när jag vandrade längs stranden, hittade jag en flaskpost...

Börja med en tankekarta:

- Vad stod det i flaskposten?
- Vem är personen som har skickat meddelandet? Hur ser hen ut? Vad har hen varit med om? När skickades flaskposten?
- Vad får flaskposten för konsekvens för dig?

Övning 2

Välj en eller flera scener från filmen som ni diskuterar i klassen. Nedan finns några förslag, men eleverna kan själva ge förslag på intressanta händelser från filmen som de vill diskutera.

- **Den förbjudna oasen (05.38)**
Efter att pojken tagit sig genom den första portalen når han fram till en tunnelliknade öppning. Där inne finns färskt vatten och frukt. Det verkar också som om skuggan inte kan komma in i denna oas utan blir kvar, utanför öppningen i väntan på att pojken ska våga sig ut igen. Här hittar pojken också en motorcykel (05.42) och en ryggsäck (11.43). Ryggsäcken innehåller bland annat en karta som visar hur pojken ska ta sig över ön och till civilisationen, men då måste han ta sig förbi skuggan. Han hittar också en grotta (18.22) och därinne ett skelett av en människa som tydligen valt att stanna kvar i oasen. Hur skulle du ha gjort? Skulle du försöka ta dig vidare även om det betydde att du dog på vägen, eller skulle du nöja dig med att leva ditt liv i en oas där du visserligen hade allt du behövde för att överleva, men aldrig träffar andra människor? Och varför tror du att skuggan inte kan följa med in i oasen?

Arbeta med filmen

Away

Arbete efter filmen

Övning 2 forts

- **En vän (10.18)**

I oasen finns en liten fågel, med tiden blir fågeln pojkens vän och följeslagare. Vad är det som gör att fågeln och pojken blir vänner? Vad kommer de betyda för varandra? Kan man ha ett djur som sin bästa vän? Har du haft ett djur som du haft en alldeles egen relation med?

- **Mod (22.30)**

Pojken beslutar sig till slut för att våga ta sig förbi skuggan även om det innebär en stor risk. Under resten av sin färd måste han gång på gång övervinna sin rädsla för att nå sitt mål. När har du övervunnit din rädsla och gjort saker som du trodde att du aldrig skulle våga? Ge exempel på situationer där du visat mod!

- **Mardrömmen (40.10)**

Pojken sover och drömmar. I drömmen ser han ett störtande flygplan och skuggor som faller ur flygplanskroppen. Han vaknar med ett ryck. Alla har vi mardrömmar. Hur ser dina mardrömmar ut? Finns det vissa mardrömmar som du drömmer gång på gång?

- **Vem är skuggan (54.25)**

Pojken kommer efter en lång vandring fram till ett flygplansvrak. Man kan tänka sig att det är det plan som pojken räddat sig ur. När han tittar in i den trasiga flygplanskroppen dyker rader av skuggor fram som alla liknar den skugga som jagar pojken. Vem eller vad tror du egentligen att skuggan är? Vad tror du händer när skuggan till slut hinner ifatt pojken (1.05.22)



Sök vidare

Away

Länktips

UR Play

Om att överleva i vildmarken

Boktips

Robinson Crusoe av Daniel Defoe

Kensukis rike av Michael Murpurgo

Berättelsen om PI av Yann Martel

Filmtips

Cast Away (2000)

The Martian (2015)

Into the Wild (2007)

Interstellar (2014)

Oblivion (2013)

I am Legend (2007)

28 Days Later (2002)

Berättelsen om Pi (2012)



Läroplanskoppling

Away

Kortfilmen "Away" passar bra för undervisning i ämnet bild, svenska, svenska som andraspråk och religion i grundskolan och den passar också bra i skolans värdegrundsarbete. Nedan förslag på centralt innehåll från Lgr11, se www.skolverket.se.

Bild, åk 4-6, Lgr 11

Centralt innehåll

Bildanalys

- Konst-, dokumentärbilder och arkitektoniska verk från olika tider och kulturer, hur de är utformade och vilka budskap de förmedlar.
- Ord och begrepp för att kunna läsa, skriva och samtala om bilders utformning och budskap.

Svenska och svenska som andraspråk, åk 4-6, Lgr11

Centralt innehåll

Läsa och skriva

- Lässtrategier för att förstå och tolka texter från olika medier samt för att urskilja texters budskap, både de uttalade och sådant som står mellan raderna.
- Strategier för att skriva olika typer av texter med anpassning till deras typiska uppbyggnad och språkliga drag. Skapande av texter där ord, bild och ljud samspelar, såväl med som utan digitala verktyg.

Berättande texter och sakprosatexter

- Texter som kombinerar ord, bild och ljud, till exempel webbtexter, spel och tv-program. Texternas innehåll, uppbyggnad och typiska språkliga drag.

Religion, åk 4-6, Lgr 11

Centralt innehåll

Identitet och livsfrågor

- Hur olika livsfrågor, till exempel vad som är viktigt i livet och vad det innebär att vara en bra kamrat, skildras i populärkulturen.
- Hur olika livsfrågor, till exempel synen på kärlek och vad som händer efter döden, skildras i religioner och andra livsåskådningar.

Bild åk 7-9, Lgr 11

Bildanalys

- Samtida konst- och dokumentärbilder samt konstverk och arkitektoniska verk från olika tider och kulturer i Sverige, Europa och övriga världen. Hur bilderna och verken är utformade och vilka budskap de förmedlar.
- Ord och begrepp för att kunna läsa, skriva och samtala om bilders utformning och budskap.

Svenska och svenska som andraspråk, åk 7-9 Lgr 11

Centralt innehåll

Läsa och skriva

- Lässtrategier för att förstå, tolka och analysera texter från olika medier. Att urskilja texters budskap, tema och motiv samt deras syften, avsändare och sammanhang.
- Strategier för att skriva olika typer av texter med anpassning till deras typiska uppbyggnad och språkliga drag. Skapande av texter där ord, bild och ljud samspelar, såväl med som utan digitala verktyg.

Berättande texter och sakprosatexter

- Texter som kombinerar ord, bild och ljud, och deras språkliga och dramaturgiska komponenter. Hur uttrycken kan samspela med varandra, till exempel i tv-serier, teaterföreställningar och webbtexter.

Religion, åk 7-9, Lgr 11

Centralt innehåll

Identitet och livsfrågor

- Hur olika livsfrågor, till exempel meningen med livet, relationer, kärlek och sexualitet, skildras i populärkulturen.

