



Spomini nekega polža

Spomini nekega polža

14+

avtorica
Tina Poglajen

Kinodvor.
Mestni kino.

Kazalo

Uvodna beseda	3
O filmu	4
Filmografski podatki	4
Kratka vsebina	4
Daljša vsebina	4
O avtorju	6
Režiser o filmu	6
Odzivi	7
Pred ogledom filma	9
Animirani film in stop animacija	9
Avstralija, sedemdeseta in osemdeseta leta	10
Izhodišča za pogovor po ogledu filma	11
Zbirateljstvo, kopičenje stvari ali hrčkanje, potrošništvo	11
Travma, izguba in spopadanje	12
Prijateljstvo in skupnost	14
Estetika in tehnika filma	15
Nadaljnje raziskovanje in aktivnosti	16

Kinodvor dovoljuje in spodbuja nadaljnjo uporabo gradiva za filmskovzgojne namene. Veseli bomo vaših odzivov, poročil o uporabi, konkretnih učnih priprav na film, predlogov in pripomb. Gradivo je oblikovano kot pomoč staršem ali strokovnim delavcem v vzgojno-izobraževalnih ustanovah. Za vse druge uporabe nam pošljite pisno prošnjo na solski@kinodvor.org.

Kolofon | **Spomini nekega polža** • Gradivo za učitelje in starše • *Avtorica:* Tina Poglajen • *Uredila:* Barbara Kelbl • *Jezikovni pregled:* Mojca Hudolin • *Oblikoval:* Andraž Filač • *Slikovno gradivo:* Fivia, arhiv Kinodvora • *Izdala v elektronski obliki:* Javni zavod Kinodvor, zanj: Metka Dariš, avgust 2025.

Uvodna beseda

Celovečerni animirani film **Spomini nekega polža** podpisuje avstralski animator in oskarjevski nagrajenec Adam Elliot, znan po svojih tragikomičnih pripovedih in nenavadnih, kompleksnih likih. Te je poimenoval »glinografije« (skovanka iz besed *gline* in *biografija*), saj skozi preplet duhovitosti in otožnosti zrcalijo vsakdanje življenje.

Film pripoveduje o melanholični zbirateljici polžjih figuric in obstranki Grace Pudel ter njenem bratu dvojčku, Gilbertu Pudlu. Animacija, narejena iz gline, žice, papirja in barve, občinstvo popelje v svet ekscentričnih junakov, ki ga zaznamujejo tako močne, globoke medosebne vezi kot izgube, nerazumljenost in osamljenost. Nominirali so jo za oskarja, dobila je tudi številne nagrade na mednarodnih festivalih. Film je nekaj posebnega tudi zato, ker je Elliot zgodbo snoval osem let in jo ustvaril brez računalniške animacije – vsak lik, rekvizit in kulisa so narejeni ročno.

Tudi **Spomine nekega polža** so navdihnile zgodbe avtorja samega in ljudi, ki so mu blizu; film je tako intimna, a hkrati univerzalna pripoved o soočanju z izgubo in iskanju smisla v svetu čustvenih in stvarnih razpok in hrepenenj. Grace se s svojimi težavami namreč spopada s kopičenjem predmetov, ki mu včasih rečemo tudi hrčkanje, skozi na novo stekane prijateljske vezi pa se nauči, kako končno zlesti iz svojega oklepa – tudi če je ta prikupen kot polžja hišica.



O filmu

Filmografski podatki

slovenski naslov Spomini nekega polža
izvirni naslov: Memoir of a Snail
država in leto produkcije: Avstralija, 2024
tehnični podatki: DCP, barvni, 93 minut

režija Adam Elliot

fotografija Gerald Thompson

animacija John Lewis

montaža Bill Murphy

glasba Elena Kats Chernin

zvok David Williams

igrajo (glasovi) Sarah Snook, Kodi Smit McPhee, Eric Bana, Nick Cave, Jacki Weaver, Magda Szubanski, Dominique Pinon, Tony Armstrong, Paul Capsis

produkcija Arena Media, Screen Australia

distribucija Fivia

festivali in nagrade (izbor) Annecy IAFF – Kristal za najboljši celovečerec, BFI London – nagrada za najboljši celovečerec, Sitges – najboljši animirani celovečerec, Mill Valley – najboljši animirani film, Göteborg – najboljši mednarodni film, nominacija za oskarja za najboljši animirani film, nominacija za zlati globus za najboljši animirani film

Kratka vsebina

Tragikomična pripoved nas popelje v svet Grace Pudel, obsesivne zbiralke kipcev polžev. Njeno življenje zaznamujejo nenavadne nesreče in premnoge smrti. Grace za vsakim vogalom čaka nova tragedija, ki jo potisne globlje v osamljenost, zato se vse bolj zapira pred svetom – tako kot polži v svoje hišice. Žarek upanja v njeno življenje posije, ko se spoprijatelji z ekscentrično starejšo žensko Pinky, ki jo spodbudi, naj se ponovno odpre svetu.

Daljša vsebina

Zgodba se prične na odlagališču predmetov: s slikami, kipci, raznimi posodami in drugo navlako vseh vrst. Nedaleč stran umira starka Pinky; ob njej je Grace, kateri v zadnjih izdihljajih izreče besedo »krompir«.

Grace s kapo, na katero so našite polžje tipalke, pripoveduje svojo zgodbo polžu po imenu Sylvia. Odraščala je v sedemdesetih v Melbournu z bratom dvojčkom, Gilbertom, melanholičnim dečkom, ki se je rad igral z ognjem, in

očetom, Francozom Percyjem, ki je bil nekdanj ulični performer in animator, a je po nesreči ostal paraplegik in zapadel v alkoholizem. Grace se zaradi razcepljene zgornje ustnice težko vključuje v družbo, zato se ji posmehujejo in jo ustrahujejo sošolci – pred njimi pa jo vedno znova brani Gilbert. Njuna mama je umrla ob porodu; Grace se naveže na njeno zbirko polžjih kipcev in jih začne zbirati še sama.

Ko oče v spanju umre, nerazumevajoči centri za socialno delo do tedaj neločljiva dvojčka namestijo v rejniške družine na nasprotnih koncih Avstralije. Grace pristane v Canberri pri prijaznem, svobodomiselnem paru Ianu in Narelle. Rejnika večino prostega časa preživita na svingerskih zabavah in nudističnih druženjih, z Grace pa se ne znata ali ne želita zares ukvarjati, spodbujata jo le k branju knjig za samopomoč. Gilbertova usoda je veliko bolj kruta; pošljejo ga na kmetijo v zahodno Avstralijo k Applebyjem, družini verskih fanatikov, ki ga sili trdo delati pri pridelavi jabolk v zameno za klavarno žepnino, ga ustrahuje ter skuša »poboljšati« in »pozdraviti« z nasiljem. Gilbert in Grace ostajata v stiku prek pisem in sanjarita o času, ko se bosta spet srečala. Grace začne tolažbo iskati v kompulzivnem nakupovanju in kopičenju polžjih kipcev, kot da bi ji predmeti pomagali zapolniti čustveno praznino.

V soseski po naključju spozna ekscentrično starejšo sosedo Pinky, nekdanjo plesalko, popotnico, vrtnarko, golfistko in še mnogo drugega, ki je skozi svoje pustolovsko življenje izgubila dva moža, številne službe in celo mezinec. Pinky poleg brata postane prvi človek, s katerim se Grace počuti varno in sprejeto. Na sprehodih in ob skodelicah čaja jo Pinky uči, da je v vsaki nesreči tudi žarek upanja, in jo spodbuja, naj se odpre svetu. Ko se njena rejnika upokojita in se preselita v nudistično skupnost, zanjo poskrbi Pinky, Gilbert pa medtem pri svojih rejnikih, Applebyjih, še naprej trpi. Edini, ki mu je naklonjen, je najmlajši sin Ben, ki se skrivaj zaljubi v Gilberta in ga skuša zaščititi.

Grace ostane sramežljiva tudi kot odrasla ženska. Še vedno si je blizu s Pinky, popoldneve pa preživlja na vrtni klopi s svojimi polži. Njena zbirka polžjih kipcev se razraste v pravo goro predmetov, s katerimi skuša pregnati praznino, ki so jo pustile izgube. Njeno življenje dobi nov zagon, ko spozna prijaznega serviserja mikrovalovk, Kena, in se vanj zaljubi. Njegova hitra snubitev jo prepriča, da je končno našla varen pristan, a na dan poroke namesto Gilberta pride paket z bratovim imetjem in pismom, v katerem ji njegova rejniška mati Ruth sporoča, da je Gilbert zgorel v požaru v družinski cerkvi. Izkaže se, da sta njegova rejnika ljubezensko zvezo z Benom kaznovala z elektrošoki; Gilbertu je z Benovo pomočjo uspelo ubežati in zažgal je cerkev, Ruth pa ga je vanjo zaprla.

Vest Grace popolnoma sesuje. Pade v depresijo, še bolj začne kopičiti predmete in se prenaledati, pa tudi krasti v trgovinah, zaradi česar jo ovadijo in pokličejo pred sodnika. Nato odkrije, da je Ken z njo zato, ker so debele ženske njegov fetiš – ne samo to, namenoma ji je pripravljaj visokokalorično hrano in jo tako načrtno redil. Zapusti ga. Zanj spet poskrbi Pinky, ki jo spodbuja k okrevanju in skrbi za njeno zdravje.

Vmes se Pinky močno postara in zboli za Alzheimerjevo boleznijo. Grace prevzame vlogo negovalke vse do njene smrti, ko Pinky v zadnjih izdihljajih izreče besedo »krompir«, kar Grace sprva zmede. Pokoplje jo na vrtu in osvobodi polže. Šele ko skuša narediti samomor, se ji posveti, kaj je hotela

povedati Pinky: na vrtu je med krompirjem zakopana škatla z njenimi dragocenostmi in pismom, v katerem ji prijateljica zaupa svojo življenjsko zgodbo in jo opomni, da je življenje vredno živeti. To odkritje Grace spremeni; znebi se vse navlake razen očetove kape s polžjimi tipalkami. Sodnik presodi, da je bila kraja posledica psihične stiske in obtožbe so umaknjene. S Pinkyjinimi prihranki se vpiše na filmsko šolo in postane animatorka. Na predstavitvi njenega filma se pojavi Gilbert – izkaže se, da je preživel požar in jo našel. Brat in sestra sta ponovno skupaj, končno zaživita in odložita breme preteklosti.



O avtorju **Adam Elliot** (r. 1972) je neodvisni animator in vizualni umetnik, ki živi in dela v Melbournu. Najbolj je znan po kratkometražcu **Harvie Krumpet** (2003), nagrajenem z oskarjem za najboljši kratki animirani film, ter celovečercu **Mary in Max** (2009). Njegova dela odlikuje ročno izdelana estetika, ki združuje humor in melanholijo ter pogosto obravnava osamljene, ekscentrične like na robu družbe. Na [YouTube](#) povezavi in prek njegove [spletne strani](#) si lahko ogledate tudi nekaj Elliotovih kratkih filmov.

Režiser o filmu Prisluhnite režiserju v pogovorih za [British Film Institute \(video\)](#), za [revijo Guardian](#), [Animation Scoop](#) in [Variety](#) (vse v angleščini).

»Zakaj zbiramo neuporabne predmete – in kdaj ta navada postane težava? Vsi imamo čustveno vez s predmeti, ki jih zbiramo, in zelo me zanimajo psihološki razlogi za to, da se odločimo nekatere predmete hraniti vse življenje. Moja mama je bila v pozni starosti skoraj kompulzivna zbirateljica in pred nekaj leti sem se odločil znebiti vsaj dela njenih stvari, kar je bilo naporno opravilo. Ob tem sem se začel spraševati: ali gre za zbirateljstvo ali za osebno motnjo? Je bila zbirateljica ali je imela težave? Sem jo po krivici obsojal ali so bila vprašljiva tudi moja dejanja?

Ta vprašanja so postopoma postala del zgodbe filma, ki ga razumem kot nekakšno analizo maminega značaja – pa tudi svojega lastnega. Prebral sem veliko knjig o psihologiji zbirateljev, si ogledal številne dokumentarce ter celo precej senzacionalistične resničnosti oddaje. Spoznal sem, da zbirateljji niso redkost – nasprotno, gre skoraj za epidemijo in za enega od simptomov



divjega potrošništva. Ugotovil sem, da so kompulzivni zbiratelji pogosto preživeli travmatično izgubo, velikokrat smrt bližnjega – najpogosteje gre za smrt otroka.

Medtem ko sem razvijal scenarij, me je vse bolj navduševala tudi prijateljica, ki je bila prav tako "zbirateljica" in je bila rojena z razcepljeno zgornjo ustnico. Življenje je živela intenzivno in brez zavor – bila je prostitutka, odvisnica, avtorica fantastičnih zgodb, nudistka in modna oblikovalka (ne nujno v tem vrstnem redu!). Zbira nagačene živali, nenavadne starinske predmete in – prijatelje. Med svojimi slovitimi družinskimi večerjami pripoveduje neverjetne zgodbe in je rojena pripovedovalka, hkrati pa nehote ekscentrična. Vseeno pa je preživela travmatično otroštvo: enajst operacij ustnice jo je telesno iznakazilo in psihološko zaznamovalo. V šoli so se ji posmehovali, naučila se je prenesti ponižanje in si z leti ustvarila življenjsko filozofijo, kako iz slabega potegniti najboljše. Ta film črpa navdih iz nekaterih vidikov njenega življenja – pa tudi iz maminega ... in mojega.«

– Adam Elliot

Odzivi »**Spomini nekega polža** kar prekipevajo od idej, čustev in referenc. Ne vidimo vsak dan stop animacije, ki bi vključevala poklone Sylvii Plath, Gospodarju muh in Cahiers du Cinéma. Adam Elliot, avtor nič manj sijajnih **Mary in Maxa**, je vrh vsega fenomenalen pisec, kar je pri tako vizualnem mediju, kakršen je animirani film, pogosto podcenjeno. /.../ Ko grozi, da nas bo temačnost zgodbe povsem preplavila, Elliot film nenadoma razsvetli s trenutki lepote in nas spomni, da se polži ne morejo premikati nazaj – mi pa tudi ne. Ko se nam zdi, da je življenje postalo pretežko, lahko prijaznost neznanca, spomin na ljubljeno osebo ali pa celo le dobra knjiga ali film spremenijo našo perspektivo.«

– Brian Tallerico, RogerEbert.com

»Elliot zgodbo razvija na tako premišljen in čustven način, da pozabimo, da gledamo ljudi iz gline. Toda v stop animaciji, narejeni 100-odstotno brez računalnika, s celofanskimi plameni in solzami iz lubrikanta, je vseeno nekaj čarobnega. Ne bodite presenečeni, če boste ob gledanju točili prave solze.«
– Peter Debruge, *Variety*

»Vse je mogoče popraviti,‘ pravi nekdo, ‘razpoke pa moramo slaviti.’ **Spomini nekega polža** – naj bodo še tako morbidni – so čudovito smešno slavljenje teh razpok, pa tudi življenja, ki ga lahko kljub njim živimo. Misel se odraža v Elliotovi rahlo mračni estetiki, zaradi katere je film videti kot depresivna epizoda, osvetljena z enim samim žarkom upanja, pa tudi v režiserjevem smislu za suho komedijo, ki celo v najtemnejših situacijah najde mero črnega humorja. /.../ Življenje je morda res mogoče razumeti le za nazaj, toda **Spomini nekega polža** zgradijo očarljiv in prepričljiv argument, da bomo v njem nekoč vsi našli lepoto – tako očarljiv in prepričljiv, da jo boste morda začeli iskati že danes.«
– David Ehrlich, *IndieWire*

»Film je grenko-sladka kronika nekega življenja, ki skozi filter spomina pripoveduje o tem, kaj je ostalo od otroštva in kakšne sledi je pustilo v odraslosti; to pa počne z burlesknim, prisrčnim in hudomušnim tonom, ki ogreje naše srce.«
– Véronique Cauhapé, *Le Monde*

»Tako optimistične obupanke zlepa ne boste videli. Njena tesnoba ne vara. Njena depresija je stand-up. /.../ Grace, ki jo je po malem anticipirala Amélie Poulain, po malem pa Violet Baudelaire, protagonistka filma **Lemony Snicket: Zaporedje nesrečnih dogodkov**, je več kot Oliver Twist – Oliver Twister! Adam Elliot, avstralski oskarjevec /.../ se ne boji ne mraka ne nepričakovanosti, kaj šele drastičnosti, tako da pokaže, kako daleč gre lahko animirani film in koliko emocionalnih oktav lahko preigra. Zaveda se, da tega, kar lahko poveš z animiranim filmom, z igranim filmom ne moreš, zato tega animiranega presežka noče zapraviti. ZELO ZA«
– Marcel Štefančič, jr., *Mladina*



Pred ogledom filma

Ogled filma **Spomini nekega polža** lahko oplemenitimo z razmislekom o kontekstu. Preden film pokažete dijakom in dijakinjam, se z njimi pogovorite o spodnjih temah. Spodbudite jih lahko tudi, naj raziskujejo sami, poleg navedenih tem tudi o režiserjevem doslejšnjem ustvarjanju – na primer kratkem filmu **Harvie Krumpet** (2003), za katerega je dobil oskarja, ali pa celovečernem filmu **Mary in Max** (2009).

Učence, učenke, dijake, dijakinje lahko napotite tudi, naj si pred ogledom filma sami kaj preberejo o režiserju, Adamu Elliotu, ali si celo ogledajo katerega izmed njegovih kratkih filmov.

Animirani film in stop animacija

Kaj je stop animacija (ang. stop-motion)? Kako se razlikuje od računalniško generirane animacije (CGI) in klasične risane animacije?

Stop animacija je tehnika, pri kateri animatorji ročno premikajo fizične lutke ali predmete – plastelinske figurice, papir, igrače ali ljudi (v tem primeru se tehniki reče piksilacija) – in vsako spremembo fotografirajo. Ko slike predvajajo zaporedoma, se ustvari iluzija gibanja. Za razliko od tradicionalne risane animacije, ki temelji na 2D risbah, in CGI animacije, ki jo računalnik ustvari iz tridimenzionalnih modelov, stop animacija ohranja vidno otipljivost materialov; računalniške teksture pa lahko delujejo umetno.

Adam Elliot je o ustvarjanju Spominov nekega polža med drugim povedal: »Mislím, da obstaja več razlogov, zakaj stop animacija trenutno doživlja renesanso, pravo zlato obdobje. Režiserji, kot so Wes Anderson, Guillermo del Toro, Tim Burton in celo Taika Waititi, si želijo snemati filme v stop animaciji

– ta zvrst doživlja pravi razcvet. Verjetno tudi zato, ker nas danes preplavlja CGI, zdaj pa še umetna inteligenca. Ljudje znova cenijo umetnost, ki je narejena z rokami. Podobno kot v času covida – vsi so začeli plesti in peči kruh. Tudi umetniške trgovine so v tistem času odlično poslovale. Stop animacija pa ima še nekaj dodatnega – nekaj čarobnega. Ko gledalci vidijo prstne odtise v glini, vedo, da je bilo narejeno ročno. Ne vedo točno, kako, a čutijo, da je resnično. Otipljivo. Taktilno. In to nas spomni na otroštvo – na igro z Barbikami, legokockami, na čas, ko smo leteli na krilih domišljije. V stop animaciji in glini je nekaj nostalgичnega, nekaj, kar se ljudem zareže v srce. CGI tega preprosto ne more ponuditi.«

...

»Pri stop animaciji je tako, da se ji moraš prepustiti. Vstopiš v kino, luči ugasnejo, nato pa v bistvu vsi skupaj gledate v opečnat zid. Potem pa se na platnu pojavijo kupčki gline, ki se začnejo premikati – in moraš se jim predati. In če se jim res prepustiš, te lahko premaknejo. Že pri prvem kadru si moraš reči: 'Ti liki imajo dušo. Ti liki imajo srce. In naslednjo uro in pol bom verjel, da so resnični.'«

Ali se spomnite kakšnega filma ali televizijske serije, narejene/ga v tehniki stop animacije? Ali morda poznate še kakšno drugo vrsto animacije? Več o drugih tehnikah si lahko preberete [tukaj](#).

Kako like v tehniki stop animacije gledamo in dojemamo v primerjavi z drugimi tehnikami? Kaj pa glede občutka bližine, otipljivosti in ranljivosti likov? Zakaj mislite, da je tako? Zaradi teksture, materialnosti, morda občutka, da bi lahko lutke prijeli v roke?

Avstralija, sedemdeseta in osemdeseta leta

Film se dogaja v **Melbournu** in drugih avstralskih mestih v sedemdesetih in osemdesetih letih prejšnjega stoletja. Kakšna država je Avstralija? Kako velika je? Ali je poseljena vsa celina? Katera avstralska mesta poznate (Sydney, Melbourne, Perth, Canberra, Brisbane, Adelaide) in kako daleč vsaksebi so?

Zaradi redko poseljene notranjosti celine (avstr. ang. outback), ki je v velikem delu puščavska, se v Avstraliji skoraj vse naselbine nahajajo ob obali, zato so večja mesta geografsko res zelo oddaljena drugo od drugega. Pot iz Canberre do Perth, ki je bistven element zgodbe v filmu, je skoraj tako dolga kot pot skozi vso Evropo od zahoda do vzhoda – zračna razdalja med tema dvema mestoma, 3090 km, je na primer le malo krajša od razdalje med Madridom in Moskvo (3400 km).

Kaj še veste o Avstraliji, po čem jo še poznate? Po kolonialni zgodovini in britanskih kazenskih kolonijah, staroselcih (Aboridžinih) in ukradenih generacijah?

Kaj pa sedemdeseta leta? Po družbenih spremembah, boju za pravice temnopoltih, večkulturnosti, hipijevskemu gibanju, drugem valu feminizma, ekonomskih spremembah, liberalizaciji družbe, seksualni revoluciji, rahljanju tradicionalnih družinskih vzorcev v bolj odprte oblike skupnosti? Kaj pa glasba, moda – hlače na zvonec, disko in rock glasba ...?



Izhodišča za pogovor pred ogledom filma

Zbirateljstvo, kopičenje stvari ali hrčkanje, potrošništvo

V filmu Grace nenehno zbira polže in druge predmete; njena zbirka se iz spominkov, ki jih je podedovala po materi, postopoma spremeni v nepregledno goro nakopičenih predmetov. Zbiranje preraste v obsesivno-kompulzivno kopičenje, ker je vsak predmet zanjo del preteklosti, ki je noče in ne more pustiti za seboj. Bolečino ob izgubi navidezno nadzoruje z nadzorom nad stvarmi. Predmeti jo – vsaj na prvi pogled – pomirjajo, a sčasoma se izkaže, da bo prostor za življenje lahko naredila šele takrat, ko se bo od stvari naučila ločiti.

Kakšna je po vašem mnenju razlika med zbiranjem in kopičenjem oz. hrčkanjem? Zakaj ljudje včasih zbiramo stvari? Kaj je pri tem prijetnega? Kdaj postane težava?

Zbirateljstvo pomeni, da nekdo zavestno zbira predmete zaradi njihove lepote, redkosti ali zgodbe, zbirko pa ohranja urejeno in obvladljivo. Hrčkanje je obsesivno-kompulzivno nenadzorovano kopičenje predmetov, ki pogosto nimajo jasne vrednosti in zapolnjujejo bivalni prostor. Pri zbiranju nas privlači radovednost in zadovoljstvo ob redki najdbi; postane pa težava, ko izgubimo nadzor, zaradi nakopičenih stvari občutimo sram ali nam te otežujejo vsakdan.

Zakaj Grace v filmu kopiči stvari? Zakaj posebej stvari, povezane s polži? Kaj jo pri tem pomirja? Kaj zanjo predstavljajo polži? Ali se zaveda, kaj počne? Ali predmeti res »vsebujejo« spomine? Kateri predmeti v filmu imajo simbolno, spominsko oz. čustveno vrednost in kateri ne? Kakšno? Na primer: zbirka polžev, kapa s tipalkami, rekviziti za čaranje, pisma, Pinkyjina pločevinasta škatla ... Ali tudi vi hranite predmete, ki imajo čustveno vrednost? Kako bi se počutili, če bi jih morali odvreči ali podariti? Zakaj po vašem mnenju ljudje na splošno kopičijo stvari?

Režiser je izhajal iz predpostavke, da obsesivno-kompulzivno kopičenje pogosto izhaja iz travmatičnih izgub ali drugih stresnih dogodkov, pri čemer kopičenje predmetov postane obramba pred nadaljnjo bolečino – saj stvari začasno nadomestijo občutek varnosti in stalnosti. Drugi ljudje stvari kopičijo, ker so izkusili pomanjkanje, tretji zaradi osebnostnih motenj.

Kako na naše navade ali želje po novih stvareh vpliva potrošniška kultura? Ali kdaj nakupujete oz. zbirate stvari, da bi se počutili bolje? Kako na želje po novih stvareh vplivajo družbena omrežja?

V zadnjem delu filma *Spomini nekega polža* Grace sprejme pomembno odločitev: znebi se večine predmetov, ki jih je zbirala vse življenje, in obdrži le tiste, ki ji res nekaj pomenijo. Ta trenutek simbolizira prehod iz preteklosti v prihodnost. Predmeti, ki so ji prej dajali občutek varnosti, so postali breme. Ko jih pusti za sabo, se odpre novim možnostim in si omogoči več notranjega miru.

Zakaj se Grace odloči, da se bo znebila stvari? Kako to stori in zakaj? Kako se ob tem počuti? Ali to, da svoje stvari zažge, nosi kakšen simbolni pomen? Kakšen? Kaj pomeni slogan »Manj je več«? Kaj je to minimalizem?

Minimalizem je način življenja in razmišljanja, kjer se človek zavestno odpove odvečnemu, da bi lahko živel bolj jasno, osredotočeno in svobodno. Zastavlja vprašanje, kaj zares potrebujemo, da bi bili srečni. Kaj je bistveno za naše življenje? Kako bi lahko namesto kopičenja gojili hvaležnost do tega, kar že imamo? V tem smislu je ogenj, ki Grace požre njeno zbirko, simbol očiščenja – ne uničenja, temveč ustvarjanja prostora za novo življenje.

Kaj pomeni »imeti preveč stvari«? Ste to že kdaj občutili? Lahko naštejete pet stvari, ki jih res potrebujete? In pet, brez katerih bi še vedno lahko živeli? Ali mislite, da bi se počutili mirnejše, če bi imeli manj stvari? Kako si razlagate trditev, da minimalizem ni pomanjkanje, ampak svoboda od preobilja?



Travma, izguba in spopadanje

Koga in kaj vse izgubi Grace? Film prikaže smrt njene matere ob porodu, smrt očeta, ki po smrti matere ni več povsem prisoten zaradi alkoholizma, invalidnosti in bolezni, ločitev od brata in lažno novico o njegovi smrti ter nadaljnje izgube ljudi, ki so ji blizu – najprej jo izda edini mož, ki ga je ljubila, Ken, potem umre še Pinky, ki jo ima za pravo rejniško mater. Na neki način izgubo zanjo še potencirata tudi rejniška starša, Ian in Narelle, ki zanjo na videz skrbita in ji želita dobro, a je v resnici ne razumeta, niti je ne poskušata zares razumeti.

Kako vsaka izguba vpliva na njeno življenje? Kako se s tem spopada? Kako se z izgubami in osamljenostjo soočajo drugi liki v filmu – njen oče, brat Gilbert, Pinky? Grace zaradi vsake izgube postane bolj zaprta vase in uteko išče v kopičenju predmetov. Njen oče žalost ob invalidnosti in izgubi žene utaplja v alkoholu, brat dvojček Gilbert je depresiven že od mladih let in izzive išče v tveganem početju, kot je igranje z ognjem.



Pinkyjina življenjska filozofija je bolj hedonistična in sledi načelu carpe diem, saj so izgube zanjo povod za nov začetek. Namesto predmetov se navezuje na izkušnje – na dogodivščine, telesnost, odnose. S svojo barvitostjo, seksualno svobodo, pogosto zamenjanimi službami in partnerji Pinky uteleša sedemdeseta leta – obdobje osvobajanja in iskanja osebne identitete zunaj družbenih norm. Po drugi strani Gilbertovi rejniki svoje frustracije rešujejo z nasiljem, alkoholizmom in zatekanjem v fanatično religioznost. Kako se poleg stvari, ki jih kopiči Grace, travmatične izkušnje in osamljenost kažejo v njenem življenju? Kaj mislite, da bi lahko v tem smislu simbolizirale vzporednice med njo in polži? Kaj bi lahko v tem kontekstu pomenila polžja hišica?

Film prikazuje, kako izguba in bolečina živita v telesu – Grace že od malega nekako določa brazgotina na obrazu, ima astmo, pozneje pa se spopada z debelostjo. To lahko beremo tudi kot potlačeno žalost. Grace nosi svojo preteklost vedno s seboj, kot polž, ki ne odloži hišice – vedno jo prenaša na sebi, se tako lahko zaščiti, a tudi nosi njeno težo.

Pogovorite se z dijaki in dijakinjami, kakšne druge načine spopadanja z bolečimi čustvi poznajo. So to zanje morda šport, umetniško ustvarjanje, pogovor z osebo, ki ji zaupajo, ali s strokovnjakom, strokovnjakinjo, sprehodi v naravi, pisanje dnevnika?

Kako Grace svoj način spoprijemanja z bolečino spremeni na koncu filma? Kaj zanjo predstavlja vpis na filmsko šolo in ustvarjanje animiranih filmov? Zakaj je to zanjo tako pomembno? Zakaj je pomembno, da posname film o sebi? Kako se spremeni, ko začne ustvarjati? Kako umetnost (film, glasba, ples ...) pomaga izraziti nekaj, česar ne moremo povedati? Ali poznate umetnike, umetnice, ki so ustvarjali iz bolečine?

Ustvarjanje filma je dejanje zdravljenja – Grace »izpiše« svojo bolečino, spremeni spomine v nekaj, kar lahko deli z drugimi. To lahko beremo tudi kot metaforo: ona, kot lik iz animiranega filma, ustvari svoj animirani film – in s tem na neki način »zapre« spiralo.

Prijateljstvo in skupnost

Zakaj se Grace pogovarja s polžem (polžinjo) po imenu Sylvia? Kakšna je razlika med tem, da smo sami – in tem, da smo osamljeni? Ali je oboje vedno slabo? Zakaj? Kdaj se vam zdi, da se v filmu Grace počuti najbolj osamljeno? Kaj pa Gilbert? Ali ima še kdo v filmu težave z osamljenostjo?

Kako Pinky vpliva na Grace? Kaj o Pinky izvemo iz filma? Med drugim je bila eksotična plesalka, voznica avtobusa, plavala je v mrtvem morju in se kopala s snežnimi opicami, preživela pa je tudi dva moža in imela izjemno težko mladost.

Kako se Pinky razlikuje od Grace? Kaj pa v smislu osebnosti in življenjske filozofije? Kako to vpliva na Grace in zakaj je pomembno, da prav Pinky postane njena prijateljica?

Pinky sprejme Grace brez predsodkov, ji pokaže, da iz vsake nesreče lahko izluščimo kaj dobrega, in jo nauči gledati na življenje skozi prizmo hvaležnosti. S svojo ekscentrično preteklostjo in nadarjenostjo za pripovedovanje zgodb Pinky v Grace prebudi radovednost glede življenja in jo opominja, da je vsak človek več kot le vsota svojih tragedij. Pinky Grace tudi zapusti denar, s katerim se lahko vpiše na filmsko šolo, kar ji tudi dejansko, ne le simbolno, pomaga na poti k samouresnitvi.

Kaj drug za drugega pomenita dvojčka Grace in Gilbert? Kako drug drugemu dajeta pogum? Kako je prikazana njuna ločitev in kaj jima pomeni upanje, da bi se spet srečala? Kako film to skozi animacijo prikaže od prvih prizorov dalje? Kaj zanju pomeni ponovno srečanje?

Dvojčka imata močno vez še iz maternice; vidimo, kako Gilbert kot fetus pogreša Grace, ki se rodi pred njim. Brat je kot dvojček del nje – imata »dve duši, eno srce«. Njuna povezanost je skoraj mitološka, polna simbolov (prstan, pisma, ogenj, potovanje). Ko odrasčata, Gilbert brani sestro pred posmehom in nasiljem, Grace pa mu vrača z občudovanjem njegovih čarovniških trikov in skrbjo zanj. Njuna prisilna ločitev je eden najbolj travmatičnih trenutkov v zgodbi; pisma, ki si jih pošiljata, postanejo simbol upanja. Načrti, da se bosta nekoč spet videla, obema – predvsem Gilbertu – vlivajo pogum. Ko se kot odrasla človeka na koncu znova srečata, je to trenutek odpuščanja, novega začetka in trenutek, ko končno najdeta svoj pravi dom.

Kako lahko prijatelji, družina in širša skupnost pomagajo pri premagovanju življenjskih težav? Kaj pomeni imeti »skupnost« ali posamezne ljudi, ki nas sprejemajo takšne, kot smo? Zakaj je pomembno, da se ne počutimo same? Kaj pomeni biti dober prijatelj, prijateljica?

Eden izmed poudarkov filma **Spomini nekega polža** je tudi ta, da so telesne in psihične posebnosti sestavni del vseh nas. Liki v filmu so upodobljeni z jasno izraženimi telesnimi nepopolnostmi ali posebnostmi: Grace ima brazgotino zaradi razcepljene ustnice, Pinky je brez zob in enega prsta. Tudi drugačnost je sestavni del identitete likov: Gilbert kljub represiji sprejema svojo spolno usmerjenost in v ljubezni najde uteho.

Kako film prikazuje te posebnosti, nepopolnosti likov? Kako sporoča, da drugačnost ni napaka? Ali se vam zdi pomembno, da umetnost prikazuje različna telesa, značaje, čustva? Zakaj?

Režiser filma, Adam Elliot, je glede tega povedal: *»Želel sem slaviti glino z vsemi njenimi napakami in nepopolnostmi. Poleg tega sem se rodil z dedno tresavico, ki sem jo vgradil v svojo estetiko. Vsak kos je moral biti pomanjkljiv, asimetričen; kot bi ga izdelal v naglici ali pijan. Psihe mojih likov so nepopolne, zato sem želel njihov videz uskladiti s svojimi risbami, ki so grobe, skicozne, naivne.«* Nepravilnosti v lutkah ustvarjajo občutek pristnosti – zavemo se, da so liki fizično obstajali in da so jih ustvarile človeške roke. Zaradi gub in rahlo skrivenčenih potez like morda lahko dojamemo celo kot bližje sebi in svojim »nepopolnostim«, s čimer filmska izkušnja lahko odpre pot do večjega sprejemanja samih sebe in drugih.



Estetika in tehnika filma

Film je animiran analogno in je nastajal več let; režiser je ročno narisal 1600 sličic zgodborisa, nato pa s sodelavci izdelal več kot 200 likov, 200 kulis in približno 7000 polžev.

Stop animacija zahteva še veliko več ur potrpežljivega dela kot na primer digitalna animacija. Po pripravi scenarija in risanih zasnov so morali ustvarjalci oblikovati vsak lik iz gline, izdelati kulise in nato animirati prizore s pomočjo mikroskopskih premikov in fotografiranja. Za nekaj minut filma nastanejo tisoči posnetkov, kar pomeni, da so morali ustvarjalci delati leta, da so dosegli želeni učinek.

Razmislite o razlogih za to, da so se ustvarjalci oz. režiser filma odločili za analogno, ročno animacijo, čeprav je toliko bolj zamudna. Se vam zdi, da je zgodba o kopičenju predmetov bolj prepričljiva, ker so liki in predmeti fizično obstajali in so jih animatorji dejansko premikali? Učenci in učenke naj razmislijo, kako bi film deloval, če bi bil narisan v 2D ali ustvarjen s posebnimi učinki – CGI ali morda z umetno inteligenco.

V **Spominih nekega polža** je kopičenje predmetov otipljivo – liki živijo med resničnimi kupi gline in plastike. Če bi bil film narisan ali računalniško animiran, bi predmetom manjkala tekstura in bi lahko delovali bolj abstraktno. Rokodelski pristop s tako tematiko močneje poudari materialnost dogajanja.

Pomenljiva je tudi barvna paleta filma. Prevladujejo odtenki rjave in oranžne, ki so značilni za sedemdeseta leta.

Kako barve in teksture prispevajo k ustvarjanju filmskega vzdušja? Kako film vizualno ponazarja melanholijo, ki prežema zgodbo?

Topli rjavi, oranžni in oker odtenki so značilni za sedemdeseta leta in v filmu ustvarjajo starinski, nostalgичen videz. Zamaščene ali obrabljene površine in zrnata tekstura prikličejo občutek starega, morda tudi spomine na preteklost, kar se ujema z notranjimi občutki protagonistke.

Pogovorite se tudi o simboliki naslovnega polža: Adam Elliot naj bi sprva razmišljal o naslovu Spomini neke pikapolonice, a se je nato spomnil, da polž ob dotiku tipalke skrije v svojo hišico – tako kot Grace, ki se umika pred svetom.

Kako polž simbolizira njeno osebnost in njeno zgodbo?

Polž je po eni strani zaščiten, a hkrati zelo krhka žival – ob dotiku se umakne v hišico, tako kot Grace po vsaki travmi potone v svoj svet. Polž se premika zelo počasi; tako kot se okrevanje ne zgodi čez noč – kar bi lahko brali kot metaforo za počasno potovanje mlade Grace iz osamljenosti v sprejemanje in odpiranje življenju.

Nadaljnje raziskovanje in aktivnosti

Za spoznavanje osnov stop animacije si lahko ogledate kratke filme Adama Elliota na njegovi [YouTube strani](#). Elliotove filme lahko primerjate tudi s kratkimi filmi slovenske animatorke Špele Čadež, **Boles** (2013) in **Ljubezen je bolezen** (2015). Skupaj razmislite, kako so bili ti filmi tehnično izdelani, kakšno vlogo imajo v njih materiali, gibanje in zvok.

Učenci ali dijaki lahko nato sami ali v skupinah izdelajo preproste like iz plastelina ali papirja in z uporabo telefona ter brezplačne aplikacije (npr. *Stop Motion Studio*) posnamejo nekajsekundno animacijo. S tem bodo pridobili osnovno izkušnjo animiranja "sličico za sličico" in hkrati razvijali občutek za ritem, izraznost ter pomen podrobnosti v gibljivih podobah. Aktivnost lahko navežemo tudi na osebne predmete dijakov – vsak prinese svoj predmet, ki ima zanj simbolni pomen, in ga »oživi« v kratki zgodbi. Tako animacija postane tudi način samoizpraševanja in izražanja.

Z dijaki se lahko pogovorite tudi o estetiki nelepega: spodbudite jih k opazovanju vsakdanjih prostorov in predmetov iz nove perspektive – k iskanju lepote v tem, kar je običajno prezrto, razpadajoče, umazano ali neprivlačno. Kaj razumemo kot "lepo" v medijih in umetnosti ter kaj kot "grdo"? Zakaj je tako? Kako lahko tudi "nelepo" postane ganljivo, simbolno ali celo poetično? Dijaki se sami ali v parih odpravijo na kratek sprehod in fotografirajo tri prizore, ki se jim zdijo zanemarjeni, obrabljeni, umazani, nenavadni ..., a kljub temu zanimivi, estetski ali čustveno izrazni. V razredu lahko povedo ali napišejo, kaj jih je pri teh prizorih pritegnilo in zakaj menijo, da imajo estetsko vrednost.

Več o Kinodvorovih programih za mlada občinstva:

[Kinodvorov šolski program](#)

[Kinobalon, program za otroke in mlade](#)

[Kinotrip, program mladi za mlade](#)

[Kinoigrišče](#)

