**„Świnia”**

**reż. Jorn Leeuwerink**

**Holandia 2022**

„Świnia” to krótkometrażowy film animowany Jorna Leeuwerinka, który przystępnie i angażująco podejmuje ważne kwestie społeczne i ekologiczne. Pomimo niewielkiego metrażu utwór wyraziście i sugestywnie przedstawia **konsekwencje bezmyślnego korzystania z zasobów i technologii**, ukazując, jak łatwo w pogoni za wygodą i postępem przeoczyć można oznaki nadchodzącej katastrofy.

Fabuła opowiada o grupie antropomorficznych zwierząt, które odkrywają, że mogą uzyskać zasilanie, podłączając swoje urządzenia do ryjka ogromnej, śpiącej świni. Na początku korzystają z tej mocy do zaspokojenia podstawowych potrzeb, takich jak oświetlenie czy codzienna toaleta. W miarę upływu czasu, wprowadzają coraz bardziej zaawansowane maszyny, automatyzując swoje życie i budując całe miasto oparte na jednym źródle energii. Zwierzęta stają się coraz bardziej zależne od zasilania dostarczanego przez świnię, nie zdając sobie sprawy z ryzyka, jakie niesie ze sobą ich nieograniczona konsumpcja. W końcu, gdy świnia zaczyna tracić siły, życie zwierząt opanowuje chaos. Miasto, które zbudowały na fundamentach łatwego dostępu do energii, zaczyna się rozpadać, a zdesperowane zwierzęta wpadają w panikę.

Przedstawiona przez Leeuwerinka humorystyczna wizja społecznego upadku koncentruje się wokół **dwóch powiązanych ze sobą kwestii**, które w wizji autora niosą ze sobą ogromne niebezpieczeństwa:

* Centralnym motywem „Świni” jest problem **nadmiernego wykorzystania zasobów** oraz zagrożeń związanych z funkcjonowaniem **społeczeństwa konsumpcyjnego**. W filmie nieograniczona eksploatacja zasobów prowadzi do marnotrawstwa surowców, co bezpośrednio odnosi się do współczesnych problemów związanych z nadprodukcją i nadmiernym zużyciem energii. Film skutecznie ilustruje, jak łatwo społeczeństwo może wpaść w pułapkę niekontrolowanej konsumpcji, ignorując długoterminowe skutki swojego postępowania. Filmowe zwierzęta, zamiast świadomie zarządzać swoimi zasobami, wybierają drogę najmniejszego oporu, co prowadzi do katastrofy, gdy energia zaczyna się wyczerpywać. W ten sposób „Świnia” nawołuje do refleksji nad **zrównoważonym rozwojem**.
* Drugim kluczowym zagadnieniem poruszanym w filmie jest **zależność od technologii**. W miarę rozwoju miasta, zwierzęta stają się coraz bardziej uzależnione od elektronicznych udogodnień. Ich codzienne życie staje się niewyobrażalne bez stałego dostępu do energii. Gdy źródło zasilania zaczyna się wyczerpywać, miasto pogrąża się w chaosie. Zwierzęta, zupełnie nieprzygotowane na taki rozwój wydarzeń panikują, co prowadzi do dramatycznych i nieodwracalnych konsekwencji.

W filmie Jorna Leeuwerinka odnaleźć możemy wyraźne **nawiązania do struktury literackiej bajki.** Dzięki zastosowaniu ironicznego tonu, obsadzeniu w głównych rolach postaci zwierzęcych oraz posłużeniu się alegorią, reżyser przekazuje istotne przesłania moralne. W tym kontekście, film przedstawia świnię jako alegorię bogactw naturalnych Ziemi, które są do granic wyczerpania bezmyślnie eksploatowane przez zwierzęta, symbolizujące ludzi. Eksploatacja ta prowadzi do wyczerpania się zasobów, co stanowi wyraźne odniesienie do współczesnych problemów związanych z nadmiernym wykorzystaniem naszej planety. „Świnię” możemy zatem odczytać jako rodzaj **ekologicznej alegorii.** Podobnie jak bajki, film kończy się **morałem**, jednak jest to morał gorzki – zwierzęta znajdują nowe źródło energii (tym razem jest to ogromny słoń), i nic nie wskazuje na to, że wyciągnęły wnioski z tego, co się stało. Cykl wzlotu i upadku najprawdopodobniej się powtórzy.

Film wyróżnia się **interesującą poetyką animacji**, która subtelnie wspiera główny przekaz utworu poprzez trzy kluczowe aspekty:

* **Styl rysunkowy**: Animacja wykorzystuje styl przypominający ilustracje książek dla dzieci. Ta estetyka tworzy przyjazny i pozornie lekki klimat. W połączeniu z humorystycznym tonem filmu, sprawia, że jest on przystępny dla szerokiej publiczności, w tym dzieci, jednocześnie skrywając głębsze przesłanie dotyczące poważnych problemów.
* **Kolorystyka**: Początkowo film utrzymany jest w ciepłych i żywych barwach, co wprowadza przyjazną i radosną atmosferę. Jednak w miarę rozwoju wypadków, kolorystyka staje się coraz bardziej mroczna, odzwierciedlając narastające napięcie i powagę poruszanych tematów.
* **Wykorzystanie ruchu i mimiki postaci**: Reżyser umiejętnie posługuje się ruchem i mimiką postaci, nadając każdemu zwierzęciu unikalne cechy fizyczne i zachowania. Pozwala to na wyraziste przedstawienie emocji i reakcji na rozwój wydarzeń. Mimo braku dialogów, film skutecznie komunikuje złożone treści emocjonalne i narracyjne, dzięki czemu widzowie mogą w pełni zrozumieć i odczuć przeżycia bohaterów.

**Materiały dodatkowe:**

* Bordwell D. i Thompson K., *Film art. Sztuka filmowa. Wprowadzenie,* Warszawa 2010.; Film animowany (s. 428-439).
* Morawiak A., *Społeczeństwo konsumpcyjne a zrównoważony rozwój konsumpcji, „*Prace Naukowe Uniwersytetu Ekonomicznego we Wrocławiu”, nr 414, 2015, s. 286-294.
* Sławiński J., *Słownik terminów literackich,* Wrocław 2000,

hasło: bajka.

* Szejnwald Brown H., *Społeczeństwo konsumpcyjne, jego zagrożenia i przyszłość*, [https://czaskultury.pl/czytanki/spoleczenstwo-konsumpcyjne-jego-zagrozenia-i-przyszlosc/https://czaskultury.pl/czytanki/spoleczenstwo-konsumpcyjne-jego-zagrozenia-i-przyszlosc/](https://czaskultury.pl/czytanki/spoleczenstwo-konsumpcyjne-jego-zagrozenia-i-przyszlosc/https%3A//czaskultury.pl/czytanki/spoleczenstwo-konsumpcyjne-jego-zagrozenia-i-przyszlosc/)