

W poszukiwaniu alfabetu ruchu

Recenzja książki: „O projektowaniu ruchu” Wojciech A. Hoffman

Animacja cyfrowa przeżywa obecnie swój złoty wiek. Ta stosunkowo młoda dziedzina sztuki, licząca zaledwie sto lat, rozwija się w tempie wykładniczym, generując nowe możliwości techniczne i artystyczne niemal każdego dnia. Stała się nieodłącznym elementem współczesnej kultury wizualnej.

Kiedy wziąłem do rąk książkę „O projektowaniu ruchu” Wojciecha A. Hoffmanna, od razu poczułem, że obcuje z tekstem szczególnym – nie podręcznikiem, nie klasycznym poradnikiem, lecz osobistą, pełną pasji refleksją na temat projektowania ruchu. To publikacja, która łączy przystępny styl eseju z formą mini-kompendium, kierowanego do osób już zaznajomionych z podstawami projektowania – studentów, artystów i profesjonalistów. Od pierwszych stron widać, że tekst nie jest suchym wykładem, lecz zapisem osobistych doświadczeń z trzech dekad pracy twórczej A. Hoffmana. To „kompendium do kawy i działania” – czyli coś, co możemy czytać w wolnych chwilach, przeglądać w pociągu, podczas przerwy między projektami, albo wracać do niego, gdy dopada nas twórczy kryzys. To forma lekka, a zarazem głęboka. Zamiast tutoriali i szczegółowych analiz programów graficznych, dostajemy refleksje o naturze ruchu, o tym, jak projektować z myślą o widzu, jak czerpać inspirację z przyrody, jak szukać w ruchu sensu, a nie tylko efektu. Czujemy, że autor wie, o czym mówi, bo sam przeszedł długą drogę – od początkującego animatora po

dojrzałego artystę, który ma odwagę systematyzować własne doświadczenia.

Szczególną wartością publikacji jest sposób, w jaki autor scala tradycję z nowoczesnością. Na dużą uwagę zasługuje próba unifikacji klasycznych 12 zasad Disneya z nowoczesnymi zasadami motion designu i UX-u. Nie łączy mechanicznie różnych metodologii, ale świadomie próbuje stworzyć spójny język dla współczesnych twórców. Taka systematyzacja wydaje się nie tylko pożądana, ale wręcz niezbędna. Hoffman trafnie zauważa, że brak jednolitego nazewnictwa utrudnia komunikację wśród animatorów. Wprowadza więc kluczowe rozróżnienie terminologiczne: motion design jako nazwę całej branży, projektowanie ruchu jako pracę intelektualną nad stworzeniem najodpowiedniej-



szego ruchu obiektu, oraz animację jako obszar tworzenia filmów fabularnych. Ta precyzja językowa jest szczególnie istotna w dobie dynamicznych zmian w branży, gdzie słownictwo nie nadąża za rozwojem technologicznym. Interesująca jest także koncepcja dwuczęściowej struktury publikacji – części praktycznej dostępnej online i „kawowej” części refleksyjnej. Pierwszy element funkcjonuje jako żywe narzędzie pracy, które można potraktować jako swoisty zbiór najważniejszych zagadnień niezbędnych podczas projektowania ruchu. Drugi stanowi przestrzeń do namysłu nad szerszymi aspektami zawodu. To podejście odzwierciedla dualną naturę pracy motion designera – z jednej strony rzemiosło wymagające precyzji technicznej, z drugiej sztuka potrzebująca koncepcyjnej głębi. Lektura fragmentów poświęconych „alfabetowi ruchu przyrody” przywodzi na myśl pisma Ruskina czy refleksje Kandinskiego nad abstrakcją. Hoffman przekonująco argumentuje, że nasze oko ewolucyjnie przystosowało się do obserwowania naturalnych ruchów, co ma bezpośrednie przełożenie na projektowanie animacji. Ta myśl nie jest nowa – już pionierzy animacji obserwowali naturę – ale sposób, w jaki autor łączy neurobiologię percepcji z praktyką projektową, brzmi świeżo i przekonująco. Jego uwagi o tym, jak nawet najprostsze ruchy mogą nadawać ele-

gancji projektowi, korespondują z filozofią „less is more” znaną z najlepszych realizacji motion designu ostatnich lat. Niezwykle aktualne wydają się refleksje autora nad rolą sztucznej inteligencji w procesie twórczym. Nie wdaje się on w spekulacje czy prognozy, ale spokojnie stwierdza, że „nigdy prace SI nie będą wypływały z serca, duszy artysty czy ludzkiej niezdefiniowanej intuicji”. To stanowisko, choć może budzić dyskusję, odzwierciedla głębsze przekonanie o wartości ludzkiej kreatywności. Książka dotyczy też kwestii wypalenia zawodowego, znaczenia diety dla procesu twórczego, czy strategii radzenia sobie z nieprzewidywalnością rynku oprogramowania. Te pozornie marginalne uwagi budują obraz autora jako doświadczonego praktyka, który rozumie realia pracy w branży.

„O projektowaniu ruchu” to publikacja, która wypełnia lukę na polskim rynku wydawniczym. Nie pretenduje do bycia typowym przewodnikiem, ale oferuje coś równie cennego – przestrzeń do refleksji nad własną praktyką artystyczną. Hoffmann udowadnia, że pisanie o motion designie nie musi ograniczać się do opisywania funkcji programów czy przedstawiania przypadków ich użycia. Może być też formą filozoficznego namysłu nad tym, co robimy i dlaczego to robimy. Ruch, percepcja, komunikacja wizualna – to kategorie, które pozostają aktualne niezależnie od ewolucji technologii. I to prawdopodobnie decyduje o tym, że „O projektowaniu ruchu” może okazać się publikacją, do której będziemy wracać przez lata. ■

dr Zenon Balcer

