



DOI: 10.21005/pif.2020.41.C-04

URBAN DESIGNING CLASSES BY A MOVIE SCRIPT

ZAJĘCIA Z PROJEKTOWANIA URBANISTYCZNEGO WEDŁUG SCENARIUSZA FILMOWEGO

Maciej Lasocki

dr hab. inż. arch.

ORCID: 0000-0001-8526-6868

Warsaw University of Technology
Faculty of Architecture

ABSTRACT

The paper describes a teaching method in the area of urban designing, which is associated with an innovative way of conducting classes. The new curriculum of the studio design that has been developed by the Author, is built on writing scripts of final presentations of student's designs made in form of a video. The results of the experimental studio are discussed here according to SWOT analysis principles. The paper is presented with an intention to foster wider collaboration on the subject and to develop the teaching method further.

Key words: designing studio, video presentation, experimental education.

STRESZCZENIE

Artykuł opisuje metodę kształcenia w zakresie projektowania urbanistycznego, która wiąże się z innowacyjnym sposobem prowadzenia zajęć. Nowy sylabus przedmiotu projektowego, opracowany przez Autora, jest zbudowany wokół przygotowywania przez studentów scenariusza końcowej prezentacji projektu, która ma formę materiału filmowego. Rezultaty eksperymentalnego prowadzenia zajęć projektowych są rozważane w poniższym artykule zgodnie z formułą analizy SWOT. Artykuł prezentowany jest z myślą o propagowaniu idei współpracy nad tematem i dalszym rozwijaniem metody dydaktycznej.

Słowa kluczowe: zajęcia projektowe, prezentacja filmowa, kształcenie eksperymentalne.

1. INTRODUCTION

The paper here beneath presents results of last 3 years of an ongoing experiment at the Faculty of Architecture of The Warsaw University of Technology. A change of a final form of presentation can change the whole course in its progress. Traditional preparation of an urban design by students focuses on the final result in a form of two-dimensional drawings that represent three-dimensional space. It is rather difficult to build 3D models that will be easily perceived, wherever the large-scale urban design is concerned. It is only a video animation that is capable of showing a 3D space from the point of view of a pedestrian, in all its glory. Visualizations in the form of still images can only show selected shots, without giving the recipient a sense of fullness and continuity. On the other hand, mock-ups ensuring holistic reception force you to look from a bird's eye view. A design visualization is only the first function of a video in the discussed idea. On a video one can show also a design realized in stages or in a continuous change. In such presentation, like in an ordinary movie, the plot has to be clear which demands a logical sequence of scenes - both the presentation and perception of the film is a process happening in time. Besides, making a movie itself is a process. In the same manner we can identify a process in teaching or urban change that is a subject of the design studio. So when we combine altogether, we can find new possibilities and areas to explore. Thus the Author have combined these issues while conducting the classes named "The Architectural Experiment in the Landscape of the Metropolis". This is a course with unique possibilities of introducing innovative solutions, new methods of studies on metropolitan space, as well as individual ways of presenting final results. The main objective of the course is to explore the place and significance of architecture in the development of a big city and to experiment with the processes shaping the metropolis. As is often the case in life, the idea of experimental classes appeared under the influence of favourable circumstances, which at the beginning did not foretell such radical changes. Encouraged by the Faculty's management to search for new forms of project presentations, with the students we came to the conclusion that the video form of the presentation is something that has not been used in our school so far. The change in the form of the presentation led to further questions. What else do you need to learn to do it? How should classes be modified in this context? What elements should be considered when consulting designs? As the topic was studied, the idea arose that the script of the video presentation should become the leitmotif of conducting classes.

2. LITERATURE OVERVIEW

2.1. Inspirations

The experiment goes into new area of research that is based on the conjunction of different disciplines that cover teaching, designing, storytelling, visual perception, movie direction etc. As separate disciplines, these are widely covered by the scientific research. Some of such publications became an inspiration for the Author. There are multiple articles that cover the teaching process in a design studio and the designing process itself [Schön 1983, 1985], the problem of movies perception and its influence on the viewers [Carroll 1985, Shimamura 2012, 2013, Troscianko 2012] or using a scenario method for spatial planning [Hoch 2016, Xiang, Clarke 2003, Salewski 2012]. Publications that cover usage of multimedia in the designing process are very rare [Coyne 1996 Volk, Marcus 2009]. So, exploring the topic, you can use the results of research in a wide spectrum of issues. However, these studies do not strictly concern the subject of the following considerations, hence they can only be mentioned as sources of inspiration, not literature on the subject.

2.2. The state of research

Interdisciplinary character of the experiment makes it a unique insight into an unexplored phenomenon. The impact of the video technique of project presentation on teaching activities is the subject of a small number of scientific publications. Of course, every literature query is subject to the risk of not reaching all sources. But the very fact of the great difficulty in identifying publications on similar topics allows to state that in the literal sense the issues discussed in this article have not been discussed in scientific publications so far. An example of one of the few scientific articles that falls

under a similar scope of considerations is the text in one of the most prestigious journals in its field - the Journal of Architectural Education titled "From Model to Mashup. A Pedagogical Experiment in Thinking Historically about the Future" [Miljacki 2011]. The subject of this scientific publication is to report on the course of experimental design classes. At the beginning the author explains the idea of the experiment. The purpose of this method was to place designs in a historical context. Various elements of professional knowledge, historical experiences and contemporary architectural and even ideological discourses were supposed to be blended, or combined together. The assumption was that such elements could not be a collection of raw facts and data, but should always be embedded in history, i.e. allow to recognize the circumstances and the reasons for their occurrence at a given time. Then the author proceeds to the description of the subject of the design and the course of classes divided into four stages. Students were tasked with designing the passenger terminal at the port quay in Portland, Maine (USA). At the first three stages of work, students prepared all materials in the form of archives. In the first stage, students divided into groups recognized five issues in the field research, analysing the area, historical, economic, social context, etc. The archive was intended for later use by all students. In the second stage, a joint archive was also created that contained a choice of similar, implemented or only published projects for port quays. In the third stage, each student, freely drawing on both archives, created his own data set and processed it into a new design - on the basis of "mashup" through blending, compilation and borrowing. For each stage of work the author describes the analyses and solutions adopted by selected students. The last stage was the presentation of projects. A video presentation using various forms of image animation was a requirement. The author emphasizes that the presentation method had been used deliberately in this way to create a single-thread linear narrative that will be completely separated from the design method. It was about not showing the "mashup" method in the presentation. Then the article presents narratives used by two selected students for video presentations – illustrated in the text with still images. In a short summary, the author briefly refers to the reaction of the audience watching the final presentation, recognizing three groups: critics pointing to the repetition of the postmodern idea of quoting historical architecture, an avant-garde - happy "that something new and unrecognizable would eventually emerge from its experiments" and an older generation - satisfied that "at least some connections and rewriting had begun" [Miljacki 2011, p. 24].

It should be noted that the use of the video to present the designs was of marginal importance in this case. The effects have not been commented on in any way. In comparison to the above mentioned text, the didactic method presented below is different. The video presentation technique here is not separated from the course of classes, it influences course on all stages of work, and even integrates with it.

3. THE SUBJECT OF THE RESEARCH

The research concerns the introduction of an innovative didactic method used in the teaching of urban design. It should be emphasized that the use of the script mentioned in the title concerned the didactic process, not the design process. Therefore, the didactic method, its usefulness and impact on the implementation of the classes were subjected to the study, and not the urban design process itself. If it was possible to identify the positive or negative impact of the method of conducting classes on the project itself, then it was treated in the study as an advantage or disadvantage of the teaching method.

3.1. The subject of the design studio

During three editions of the course, groups of students have made studies on the new axis of development of the Warsaw's district Praga and have proposed architectural interventions shaping the landscape of the Warsaw's districts Bemowo and Wawer. The main objective of these projects was to identify the possibility of organizing a new development impulse for districts still lagging behind the central districts of Warsaw. New axial developments or smaller architectural complexes were to influence the imagination of residents, entrepreneurs, decision makers, launching urban development processes. In the case of the Prague axis, students had to share sections of the formerly planned "Millennium Route", but the function and form of the proposed solutions were in no

way limited or indicated. The next two themes did not indicate either the function or location of architectural interventions, except for remaining within the area of the districts.

The new challenge, which was presented to the students, was the preparation of a new attractive presentation of the project in the form of the video. Credit conditions for the course demanded a 5-minute presentation.

3.2. Class participants

11, 17 and 9 architecture students of the first year of master studies took part in subsequent editions of the classes, who were assisted in the second and third editions by 8 and 10 students of journalism at the University of Warsaw, respectively. The students worked in teams of 2-3 people, while in the first edition several people decided to work independently. In the next two years, the teams were interdisciplinary 1 architect + 1 journalist. However, due to the different numbers of groups, 3-person teams were also formed. As a result, 8, 9 and 8 video presentations were created. Classes were conducted by the Author supported during first two editions by the assistant professor Agnieszka Wośko-Czeranowska, PhD. Eng. Arch.

3.3. The didactic method

During the first edition of classes, due to the decision on the form of design presentation taken at the beginning of the semester, the method of conducting classes was shaped in a spontaneous way. The following years brought more and more reflection and the method of conducting classes improved, with the Author observing that this process has not yet been completed.

From the beginning it was clear that in order to obtain the desired form of presentation, which students had not had the opportunity to prepare during their studies, some attention should be devoted to the topic of creating a video presentation. Therefore, our internal goal of the experimental classes was to search for methods of managing students' work. We decided to work on the film from the beginning - not in a traditional way, in which an urban design once elaborated would be later visualized in the form of an animation. Therefore, at the outset, students were asked for a parallel work on the project and the script of its presentation. This script was concerned to be not only the basis for a final presentation, but also to be a canvas for analytical and design activities.

Design classes are traditionally carried out in the form of individual, oral and graphic, weekly consultations and reviews of the progress of work taking place at monthly intervals. Usually 2 or 3 reviews are carried out during the semester with the participation of the whole group of students. The new teaching method has modified the way these traditional forms of classes were conducted.

During consultations, throughout the semester students were encouraged to think about how to present the elements developed at a given stage. This concerned both the analytical and design part. The teacher directed students to the right way of thinking by changing the perspective of perceiving the analysed problems. The students were asked to think about what the potential recipient of the presentation (a city resident and future user of the designed spaces) should learn. This led to decisions being taken on what is most important, what will be understood well, what is justified, etc. This in turn forced a departure from the demiurge's position typical of architecture students. Of course, at the design stage, the consultations also concerned design solutions - but still with some emphasis on the user's view.

The reviews took a different formula - it was not intended to typically show all pre-project analyses or concepts as a whole. Students were to show the materials in a sequence building a future video presentation. It would be good if these were already fragments of video material. However, technical and time difficulties occurred too tough to overcome for most students. Therefore, these were mostly slide shows. Discussions during reviews also focused on the logic and legibility of the script. Matters of design solutions were primarily considered during consultations.

This approach to the didactic process was aimed at highlighting the logical, consistent building of ideas and showing spatial planning of the city as a process. Making a movie about changes in the urban district also assumed a very important aspect of interaction with its community. This was

supported by the idea of cooperation with the University of Warsaw and the involvement of students learning, among others, how to conduct interviews. Classes at both universities were independent. However, students of both faculties had the task of preparing jointly a video presentation - each contributing according to his or her own competences.

3.4. Research methods

The study was conducted using the empirical method, carrying out a research experiment. The particular research methods used to analyse the results of the experiment are primarily based on participating observation. Due to many years of experience and the possibility of deeper reflection on the results, the lecturer is a person who can make a reliable assessment, including self-assessment. Hence, many observations made during the course of classes became the basis for the development of conclusions.

The second pillar was the method of qualitative interviews, which were conducted with students during and after classes. Student observations were equally important because they already had experience resulting from participation in many design studios during five years of study. Of course, the lack of a broader perspective and sometimes a very subjective approach of students had to be taken into account by the Author when elaborating the conclusions.

Anonymous survey with open questions to students regarding the assessment of conducting classes, self-assessment and evaluation of the use of video technique was also a complementary research method. This method was intended to correct any reluctance to express critical opinions about classes during interviews. It should be noted that apparently good relations with the teacher led to the lack of discrepancies in the results of interviews and surveys.

In terms of the perception of the video presentation, the audience was drawn into the study during the final presentations. The audience survey included questions that were answered by awarding the appropriate number of points. The audience were students themselves, their classmates who did not take part in the classes, and lecturers. In the second and third editions, there were also specialists and officials from the District Offices of Bemowo and Wawer, as well as social activists from these districts. The total number of surveys collected ranged from a dozen to over 50 in the last edition. Because this survey concerned only video presentations, its results are material that indirectly influenced the conclusions of the didactic research. The Author analysed the results of the survey by comparing answers with the narrowest distribution, i.e. the highest compliance of respondents with the features of the rated video. In this way, it was possible to identify those elements that actually affected the perception of the audience and those that did not have a significant impact. For example, in the case of prevailing negative assessments, despite a well-prepared presentation - it was considered to be a symptom of a bad impact of the presentation method on project reception.

The survey questions constitute Annex A to the article.

4. DISCUSSION OF RESULTS

The conclusions of the experiment were presented in the form of SWOT analysis discussed in five categories of issues: organization of the course, students' participation, the new way of working on the project, video presentation techniques and video perception. According to the "SWOT" method of analysis, all conclusions were grouped in four blocks - strengths, weaknesses, opportunities and threats. For readability, within each of these blocks, each of the five issues has been presented in a separate section. In this way, for example, issues related to the organization of classes are considered four times - each time from a different angle and different conclusions are formulated. Apparent repetitions of observations and justifications, which each conclusion is equipped below with, result from maintaining a consistent form of the SWOT presentation.

4.1. Strengths

Strengths are understood here as the features of the new didactic method that favour the implementation of classes and the achievement of teaching objectives. It includes observations of phenomena that actually took place and were observed by the lecturer or students, or the Author identified them by analysing surveys. It can be assumed that these conclusions are arguments for continuing the experiment and indicating the high value of the new teaching method.

4.1.1. Impact of the didactic method on the organization of classes

The primary purpose of conducting classes is of course the didactic purpose. The very organization of project classes is crucial here, which affects the ability to enforce subsequent stages of work on the project.

Unlocking innovation through an open class formula

I have adopted an open formula for conducting classes, which means that few rigors are predetermined. Students, knowing the specific purpose of the activity, co-create the course of classes, and the lecturers have the opportunity to respond to emerging needs or difficulties on an ongoing basis. Students are not completely deprived of elements disciplining their participation in classes, but they are free to choose ways to solve the problem. This freedom is limited by a high degree of uncertainty as to how to achieve the goal - a new, not met during previous nine semesters of education. This situation triggers innovative attitudes. A student wanting to pass the subject, must find a way to do the task, to which he has very little preparation at the beginning.

Flexibility in the approach to expectations and results

The experimental nature of the classes allows for a great deal of flexibility in approaching the expectations of the lecturers. Although the purpose of the action is clearly defined, the final result is not known in terms of its form, quality and content. The final result may be a failure, which would be for a student also very instructive.

Imposing work methods that give classes a structure

The adoption of the script as a method of preparing a design allowed for the creation of a structure of classes during their lifetime. Thanks to this, despite the apparent freedom and flexibility in action, students themselves have come to the necessity of giving their actions a specific structure that allows the realization of the intended goal.

4.1.2. Impact of the didactic method on student participation in classes

The teaching method can also show its advantages through effects in the form of student participation in the classes. This applies both to attendance at classes and the level of involvement in the classes. This is an important issue for the 5th year of study, when students are usually very independent.

Greater motivation through a different form of presentation

The first outcome, which could be noticed, is the fact of greater motivation to sign up for such an elective subject. The students were also motivated to take part in classes regularly, due to the new, unknown form of work on the project. The form of the final presentation required from the students a greater interest in help from the lecturers.

Stimulating creativity and imagination

In today's society, contact with a media message is something casual. Everyone has their own taste when it comes to movies, music videos or even commercials. Therefore, proposing an unusual presentation, which the students never did, required them to arouse greater creativity. Well known (from the position of an audience) form of the presentation, at the same time, stimulated the creative imagination. What students considered cool in familiar movies or commercials, was a good inspiration.

Unconventional thinking

The unconventional form of presentation resulted in unconventional thinking about the project. The participants felt that the proposals presented in the produced video, must be adequate to such a different, media form of presentation. They realized that the message could be much more widely received at our Faculty.

Focus on 'new' and 'unknown'

New and unknown things always attract attention. The students seemed to be more focused on the subject of their activities. They also verbally declared their enthusiasm to participate in innovative classes despite the increased burden.

4.1.3. Impact of the didactic method on work on the design

The teaching method is the key issue which is subject to evaluation in the assessment of the conducted classes. It was impossible to really predict what advantages the movie script would bring to the design process without conducting the classes.

Preparation of the script as a better working method

First of all, the screenplay describes the plot that takes place during a particular period of time. This can be compared to processes that happen in a city in a spontaneous way or under the influence of design decisions. The method of work consisted in thinking about the processes of functional and spatial changes that we want to tame, change, shape. As a result, the final film presentation turned into a storytelling about these processes. This is a fundamental difference compared to the traditional drawing presentation.

More attention to process testing

For the above reason, working with the movie script highlighted the subject of processes happening in time. This prompted students to seriously study the processes happening in the places where they were to intervene. Here too, the dynamic process of change has been emphasized – not the static state of existing spatial environment.

Moving image analysis

The stage of analysis of the existing state gained a new tool in the form of analysing moving images. Materials collected by the students in the form of video recordings are something new in the process of urban inventory. This significantly affected the designing path because students thought about such materials immediately as about the background for the future presentation of designed objects.

The logic of building a design idea as a plot

Usually, town planners, who want to present their design idea in a comprehensible way, use simplified diagrams and schemes. Work on the movie script meant that one could try to present the idea of the project using the movie plot. So not one image, but a sequence of images. In addition, one could use self-made animated images, but also a video footage of the urban space.

Narrative for the design

Preparation of the project's required to develop a way of presenting it in front of the audience. Therefore, in parallel with the design of various objects, students thought about the narrative they would use to convince viewers of the film to their idea.

The use of residents in the narrative

What's more, there were ideas to involve the community of the district as recipients of the proposed solutions to build the narrative.

Emphasis on the transformation process and stages

During our experiment ideas using the possibility of staging the investment were much more common in design solutions. Also temporary developments or those allowing for flexible modification of the use of designed objects were more often used.

4.1.4. The influence of video technique on the presentation of the project

The most interesting result of the experiment was to identify the advantages of the video presentation technique itself. It turned out that the highest number of "strengths" could be mentioned in this category.

Possibility of live commentary

The film presentation brought in an inestimable value - the possibility of combining the image with a verbal commentary received in parallel and live. This is especially missing in the traditional drawing presentations that are displayed on an exhibition. Project viewers usually do not have direct contact with the author.

Avoiding irrelevant details

In a traditional presentation everything is visible, because it is shown at the same time. The film technique is not able to show all the details in one frame. Hence, there is no need or even the possibility (maintaining a limited film's length) to show all the details of the designed objects. This allows you to avoid issues less relevant to the idea of the project - such as, for example, utility rooms or repetitive elements of spatial arrangements.

Presentation time discipline

The discovery was that the length of the film presentation imposes very harsh rigors. On the one hand, the whole presentation cannot be too long so it would not bore the viewer. On the other hand, it turns out that even a short presentation is not easy to be filled with a sequence of images, because individual shots have to be very short to keep the viewer's attention. All this meant that the students had to root the script in the very carefully designed timeline. This fact contributed to raising the level of work discipline.

Process presentation

As mentioned above, the video technique allows for easy presentation of processes occurring in the urban tissue. This is difficult to show in the drawings, or at least takes up a lot of space on the boards. It also allows for easier understanding of these processes by the students themselves.

Image analysis presentation

In many designs the image analysis was used - the more interesting is that it was an analysis of film scenes. This brings the project closer to the real experiences of the observer staying in the area under redevelopment. Also the effects of computer animation sometimes give a more clear picture of reality.

Presentation of transformations and stages

The same applies to the presentation of the project's implementation process. The film material deserves to show the stages of implementation. Various animation techniques are very helpful here - with a lot of ingenuity used by students.

Variability of development and temporary arrangements

The film presentation is also perfect to show the future life of the designed part of the city - with its changeability, diversity and transience. This can be done in a way that is close to the perception of reality.

Presentation of the design process

It turned out that it was very attractive for students to show the design process itself. The accelerated sequences showing the construction of models were especially eagerly used. As part of such an illustration, the authors can show themselves to the audience, which is rare in drawing presentations.

3D solutions easier to show in the movie

It is obvious that use of computer animation makes it easier to show spatial advantages of the project. A moving image is more readable and creates a sense of reality. In addition, the film can reveal a whole series of shots smoothly leading the viewer through the designed space.

Combining animations with the images of the existing state

In some cases, students used a rather difficult technique of combining shots of existing state with computer animation. This is the best way for a clear presentation of analyses and the project itself. In this way the audience can easily check how the designed object fits into the surroundings.

Showing living space, residents, interviews

Finally, it should be noted that the great power of a film presentation is to show space in nature, together with living inhabitants. Nothing helps better to understand the idea of the project written in the scenario than an image similar to the everyday experiences we know. Often, students decided to conduct interviews, which further increased the level of analysis and ensured community participation in the development of design ideas.

4.1.5. Impact of presentation technique on project perception

In order to achieve the full success, the film presentation should also show positive features when it comes to its perception by the viewer. After all, the transfer of knowledge about the idea of the authors of the project is the main goal of preparing each presentation. This is very difficult because it is the most subjective element of the assessment. It should, however, be taken into account in the evaluation of results, as it is the most obvious testimony to the effectiveness of the didactic method.

Increased perception of the design description

It is an undeniable fact that the film presentation has a greater impact on the senses of the recipient than flat, static graphics. The senses of sight and hearing take part in the reception, and more directly the film connects the imagination of the viewer with the plot, leaving less space for distractions.

Linear movie reception

The reception of the film is linear, although the script can freely use time and space. However, one observes subsequent scenes that build a message like words in a sentence. The linear nature of the message is perfect for leading the viewer through the author's considerations.

Focus on close-ups, fragments

For this reason, it is easier to point the viewer at specific parts of the design, in a way, forcing him to concentrate on a close-up. It is a guarantee that nothing that is important will not escape his attention. Of course, there are limits to perception that cause that not everything that a person sees is really absorbed by his memory.

Moving the imagination of viewers

Moving the viewer's imagination is also a huge advantage in itself. By combining different images you can call associations and recall in the imagination of the recipient images that were not included directly in the film.

To sum up the strengths, I have managed to identify a lot of positive features of the classes conducted with a new method, which reflects the overall positive outcome of classes and results of students' work.

4.2. Weaknesses

Weaknesses are understood here as the features of the new didactic method that are not conducive to the implementation of classes and achieving goals. It includes observations of phenomena that actually took place and were observed by the teacher or the student. It can be assumed that these conclusions are important warnings for those conducting classes in the future - requiring attention and taking preventive steps in the form of modifications to the teaching method.

4.2.1. Impact of the didactic method on the organization of classes

This is a very tough task for the lecturer to assess the faults of the classes he conducts - especially from the organizational side. It must be admitted, however, that not everything could be assessed only as a strong side. Innovations also have difficult to overcome adversities.

Lack of television studio and tools for working with video

Above all, when entering into a field completely new to the architect's activity, one is left without any technical support, which normally serves lecturers teaching the film profession on a daily basis. Although in the second edition of our "Experiment" I started co-operation with the Faculty of Journalism at the University of Warsaw, it turned out that the use of technical facilities is not so easy again and would require significant involvement on the part of employees of another university. As a result, we could only count on the fact that the students themselves will organize the means for computer image processing. We did not expect technical perfection. Films shots made with smartphones were absolutely acceptable for us. It turned out that realization of, for example, interviews with residents requires greater care when recording and processing sound - especially since the recordings had to be performed in field conditions and not in a recording studio.

You can talk about the movie and it's harder to show

During the course of the classes there was a great difficulty in talking about the film presentation. When we wanted to talk about the script - everything could only be told in words and possibly written down. Translating our natural predisposition and tendency to draw on scenario design has encountered a technical barrier. It was only at the end of the classes, when students began to come with fragments of the film made, which brought good comfort of conducting consultations.

An open formula is not conducive to discipline

We have noted some difficulties when it comes to work discipline. In spite of a number of positive features of the new method that ensure greater involvement and interest of students, some people clearly stand out from the majority. It was possible to notice the fear of these people to admit to the lack of ability to perform the set tasks, which resulted in avoiding coming to consultations.

4.2.2. Impact of the didactic method on student participation in classes

It is much easier to point out the shortcomings of the class participants - although they may also result from the imperfections of the adopted method and should be a strong warning sign for the future.

Difficulty preparing the material for consultation

Just as the lecturers had a problem with consulting the movie script, the students pointed to the difficulties in preparing the material for consultations. While the lecturers from year to year can improve their teaching skills, students will collide with the same difficulties each year, because each time it is a complete novelty for them.

No preparation for script writing

The lack of prior preparation of students for writing a movie script is a shortcoming of classes that is difficult to overcome. The only solution is to work out a model way of developing the scenario and making it available for students to use. Such an approach would significantly straiten the possibilities of experimenting with the method.

Students acting independently, low attendance

The course is carried out on the fifth year of study, when students are already very experienced when it comes to creative activities. This leads to self-overestimation of their skills. With a completely new task, it turns out that some issues need to be learned from scratch.

No idea of the final result

One of the most important problems at the beginning of the course is the lack of imagination among students about the final effect of their work. Here, of course, examples of the realization of the task from the previous edition of the classes are helpful. However, showing older works may lead to stagnation and reconstructive activity of students.

4.2.3. Impact of the didactic method on work on the design

The didactic method introduces several difficulties when it comes to the implementation of a project task. These consist of both the experimental nature of the classes and the action based on the movie script.

The design adopts an open formula, understatements

The presentation method allows understatements and the project at the end does not have to be completely finished in order to be shown. There is a difficulty in enforcing consideration of all important elements of the project. With time constraints and rush at the end of the semester, excessive simplifications may occur.

Mastering process design is more difficult

Designing using the scenario assumed that the shaping of processes should be the most important for students. This turned out to be more difficult than shaping the target state of designed objects. Although the more ambitious challenges do not prove against the classes.

The need to take care of elements of perception not related to the design

The video presentation brings a number of new challenges. It is not enough to take care of the good design of an architectural object or even its good presentation. Beside the project there are many other elements that constitute the reception of the film, although they are the background for the design itself. The more students put their creativity in the script, the more fringe elements appeared in the presentations. This, in turn, increased the workload on the presentation itself. It is quite difficult to find a golden mean in this situation between refining the project itself and the form of its presentation. On the one hand, however, it is all about developing new skills. On the other hand, the form should not exceed the content.

4.2.4. The influence of video technique on the presentation of the project

All students agreed that a new form of project presentation gives fantastic results. It must be admitted, however, that the video presentation carries some limitations that cannot be overcome.

Low image resolution with detailed drawings

Low image resolution is a big problem. Even at a high resolution of HD (1920x1080) or 4K (4096x3112) the image on the screen does not allow to read such details as graphics on the board printed with a resolution of 300dpi. You can compare the video image with a print with an area of approximately 16x9 cm (HD) or 35x26 cm (4K). It should also be taken into account that most computer projectors often have a lower resolution (e.g. 640x480) which can significantly reduce the readability of the presentation.

Difficulty presenting the whole

For the above reason, the presentation of a detailed drawing should be avoided. Although such shots are possible, they require close-ups. This, unfortunately, blocks the ability to simultaneously view individual parts of the project.

Difficulty presenting alternative solutions

The video technique also does not facilitate the presentation of variant solutions. Although you can show more variants in the sequence of images. However, you must then count on the recipient's visual memory. You can save the situation with a very accurate verbal commentary that will explain the differences between the variants.

The need to limit time

Time discipline, although a positive trait, also brings with it significant limitations. It is necessary to decide whether it is more important to show in detail all the elements of the project and... achieve weariness of the viewer, or to make a good overall impression on the recipient with a more dynamic presentation.

4.2.5. Impact of presentation technique on project perception

The disadvantages of the presentation technique directly affect the difficulties in perception of the project idea by the audience.

No possibility to compare items

If the viewer cannot see the whole object at the same time with all the details, he cannot compare individual fragments. This also applies to the above-mentioned comparison of variant solutions.

No possibility to contemplate the design

The most often experienced by the viewers is the lack of possibility to contemplate the project. At the exhibition of drawings we can spend any time on the project and carry out our own thoughts. The film takes us by the hand, explains everything we should understand and abandons us with what we could remember. Many times we have the desire to press the pause to take a closer look at the flying images. Then again we notice that the freeze frame is unfortunately a bit blurred and unreadable. We can only watch the film material several times.

The viewer first refers to the presentation technique, not the project

There is another drawback to the video presentation. The audience easily undergoes to the charm of the cinema and the originality of the presentation of the project. However, the form of the presentation obscures the project and the viewer starts to admire the video tricks more than the architecture of the designed objects itself.

To sum up weaknesses, it should be stated that none of them disqualifies the method as a way to conduct classes and achieve didactic goals.

4.3. Opportunities

Opportunities are identified potential areas that should be explored in the future. A number of potential possibilities and benefits that may result from the application of the method have been noticed here. These conclusions also come from the analysis of students' signalled expectations or unrealized ideas arising during the course of the studio.

4.3.1. Impact of the didactic method on the organization of classes

After two courses of teaching, you can certainly formulate theses about the possibilities for further development of didactics.

Acquiring new didactic competences

The change in the way classes are conducted - in this case, project consultations - gives an opportunity to develop new teaching skills for lecturers. The identification of the strengths and weaknesses of the classes carried out allows for self-assessment and training in the identified deficiencies. For the future, it will surely be the acquisition of the ability to flexibly and easily note the movie script.

Development of teaching methods through a research approach to classes

The experimental nature of the classes gives an opportunity to treat them as research on didactic methods. As a result, the methods used can change from year to year and do not conflict with the syllabus of the subject.

Continuation in subsequent years at an increasingly higher level

Thanks to the constant correction of didactic methods, there is a chance to improve the level of classes - in terms of the quality of education, transfer of knowledge and skills, as well as in terms of the quality of video materials prepared by students.

4.3.2. Impact of the didactic method on student participation in classes

The greatest opportunities obviously open to students and forms of their participation in classes.

Acquiring new skills

Innovative didactic method allows to acquire new, sometimes unexpected skills - such as improving the way of speaking, learning to install a movie track, and even acting. New skills acquired can be very useful even in the profession of an architect.

Using individual skills beyond the profession

Many students also have their own individual interests, skills and predispositions that go beyond the studied field. They can use them in work on the film, which creates an opportunity to improve the quality of results.

Greater involvement

It can be clearly seen that in the way of conducting classes you can still improve a lot. This will create a chance for even more interesting forms of cooperation between lecturers and students.

4.3.3. Impact of the didactic method on work on the design

The possibilities of further development also appear in relation to the methods of work on the project.

Identification of the lack of relation between the design and the needs

First of all, there is a chance to more thoroughly show the relationship between the project and the needs. The film formula of presentation is particularly suited to articulate the real needs of residents who may be affected by the planned architectural intervention. Also working with a camera among residents can make students verify their ideas and confront them with the opinions of potential users.

Using variable and temporary solutions

Secondly, much wider than before we could explore the use of temporary objects in urban space and spatial development as a subject to periodic changes. The idea of mobile architecture is becoming more and more fashionable. It can be easily animated in a video presentation.

Finding solutions resulting from processes rather than static states

Thirdly, the biggest challenge is to identify solutions that would result from processes taking place in the space. The scenario should enable designing changes in the space that are a natural continuation of existing processes and satisfying the needs that emerge in these processes. Such a visual effect of the film message would be a perfect fulfilment of expectations related to the new didactic method.

4.3.4. The influence of video technique on the presentation of the project

Experiences resulting from the conducted classes indicate a few basic features of the film presentation technique that give a chance to discover better forms of presentation.

Increased audience interest

The first area of research should be a way of stimulating the interest of the audience. There are different techniques to attract and keep the viewer's attention. It seems that establishing cooperation with specialists in this field would give an opportunity to apply more advanced techniques in this area in the future.

Complete transmission of ideas and solutions

The narrative about the ideas of the project and the applied solutions should also be improved. We note that often students who are creative and easily generate new solutions have at the same time difficulties in talking about their designs.

Showing the design in the context of a living environment

Also unused enough is the ability to embed a designed object in the context of a real environment. The blue box technique allows you to combine virtual space with a picture recorded in the studio and in the field.

4.3.5. Impact of presentation technique on project perception

For the time being the least researched element of the whole undertaking is the issue of perception of video materials by the audience. This is a field for further reflection, acquiring knowledge and improving communication techniques on this subject.

Keeping the viewer's attention, full control over the reception of the design

The video message has a big advantage over the drawing presentation of the project in terms of maintaining the viewer's attention and full control over the reception of the project. There are possibilities to study this impact with the help of public opinion.

Establishing a dialogue

A possible but difficult to achieve effect is to establish a dialogue with the viewer. It requires such a movie plot to make the viewer follow the authors' ideas and respond with his emotions and intellectual reflections in line with the expectations of the creators.

Reception of the design as something more reliable

There is also a chance that the film that one watches will have a stronger impact on his mind through a good scenario embedding in the real world. The design shown in this way may give the impression of something more real and credible, possible to implement.

To sum up the opportunities, it can be said that there are many unexplored possibilities and solutions that still need to be tested.

4.4. Threats

Threats are identified potential areas that should be avoided in the future. These are dangers that did not occur during classes. These conclusions come from the analysis of fears signalled by students and felt by the teacher.

4.4.1. Impact of the didactic method on the organization of classes

Designing process may be blurred

The use of a new innovative method that introduces the design of the presentation's script, not the project itself, can lead to a blurring of the architectural and urban design process. The project will go down in the background, and the students will produce the film as a piece of art in itself.

No control over work progress

Difficulties in preparing for consultations by students, as well as difficulties in conducting consultations on the part of lecturers may lead to a lack of control over the progress of work. For most of the semester, participants of the didactic process will face understatements and remain hoped that at least the other party knows what this is all about.

Vague effects, not the same result from everyone

The open formula of classes and the lack of initial requirements and expectations in relation to the final presentation can lead to too unrestricted effects. The resulting works may differ significantly in quality. If it results not from the different predispositions of students, but from the desire to pass the subject with as the lowest cost as possible - it is already a problem for us.

4.4.2. Impact of the didactic method on student participation in classes

There may also be unwanted phenomena on the side of students. Such phenomena did not occur, however, it required students to be diligent and teacher - vigilant.

Sinking into ineffective consideration and actions

Too imprecise determination of the expected results may lead students to consider completely irrelevant issues and to deal with biased topics. This can lead to completely ineffective activities when it comes to creating an architectural or urban design.

Overestimating one's own knowledge about the technique of video presentation

Students who have already acquired the ability to create computer animations can overestimate their own skills. Documenting social events using a smartphone also does not mean that one is able to consciously manipulate the video image.

Project abandonment due to technical difficulties

In a situation where students plan too ambitious content of the script, there may be real difficulties at the end of the work. After moving to the scenario, it will turn out that the technical implementation of the planned scenes and film shots exceeds the students' abilities, and in particular requires much more time than is left until the end of the class. It may provoke students to discontinue the project and abandon the classes.

4.4.3. Impact of the didactic method on work on the design

The above considerations lead to conclusions about the risks that may be related to project implementation using the scenario method.

The work will not lead to the creation of the project

First of all, students' work may not lead to the creation of a project. This should always be taken into account in experimental classes.

Focusing too much on 'FX'

Secondly, students can focus on special effects - wanting to amaze the audience. Meanwhile, the designed development of space or architectural objects will be in themselves mediocre, typical.

Only 3d solutions easy to show in the video

Thirdly, using this method students will only create designs that are easy to show on the video. Presenting a design in 3D requires more work. The more complex the object, the more time you have to spend in developing its three-dimensional model. Graphic design visualization methods allow you to bypass the construction of a complete 3D model. More complicated solutions may be more difficult to present on a flat drawing, but if you allow certain inaccuracies, it will certainly take less time. Animation is more demanding here. Also, the process of rendering scenes is the more time-consuming the more complex the model is.

4.4.4. The influence of video technique on the presentation of the project

Many of the above risks lie in the very technique of presentation.

The video will not show the whole idea

With all time, technical, perceptual constraints etc., it is more than certain that a video presentation cannot show the whole project with all the details. In this respect, the graphic presentation on the boards has an undeniable advantage. Therefore, the limitations of film presentation should be recognized and it should be used effectively - in accordance with possible forms of exploitation.

Focus on technical aspects

The use of the new presentation technique necessarily forces students to concentrate on the ways of making a film. Admittedly, the computerization of the film making process makes it not only accessible to specialists, but it is still necessary to learn how to use computer applications.

Use of viewer manipulation techniques

We all know that film technology, due to the strong impact on emotions and imagination, is very often used for manipulation. So there is a danger that the same methods can be used to manipulate the viewer in order to convince him of projects that are unfavourable to him.

4.4.5. Impact of presentation technique on project perception

At last but not least, there may be threats to perception of the design by a viewer.

The short presentation time does not help in assimilating the project

First of all, the limited time of the film presentation does not help to assimilate the design. Therefore, the use of only video techniques can lead to misunderstanding of the ideas and detailed solutions proposed by the authors.

Inability to empathize with the viewer who does not know the design

Secondly, there is a big threat that the film's authors will not be able to put themselves in the role of the audience and understand its perception needs. Individuals may have different predispositions about the pace of information acquisition. Everyone can also react differently to special effects, that may interfere with the reception of the design. Also, everyone has a different musical taste, so using background music can be very problematic - although it must be admitted, it usually adds a lot to perception of the presentation.

The shortcomings of the film can overshadow the design's advantages

Thirdly, treating a film as a piece of art may cause that a negative attitude towards the artistic side of the film may translate into a negative assessment of the project itself.

To sum up the threats, it should be noted that there are several important problems that should be seriously considered in the further implementation of the classes. However, these are not problems that would discourage the development of this didactic method.

5. THE FINAL CONCLUSION

As follows from the above conclusions from the research, writing a movie script contributes to development of students skills in logical thinking, to the control of a tutor over a design process and to the communicative value of a design presentation. Further development of the "movie script method" may encounter a number of difficulties identified above and lead to many threats to the implementation of classes. However, the number of positive features of this method and the identified possibilities of its improvement make it definitely worth developing this idea.

6. VIDEO ILLUSTRATIONS

Here beneath selected videos prepared by students are presented – accessible through QR codes with links to Youtube service. In the online version of the article you can use the active link below the picture.



<https://youtu.be/l7UZWf75A2o>

Fig. 1. The new axis of development of the Warsaw's district Praga - "Axis as the exhibition of architecture" 2017 – author: Olga Czeranowska-Panufnik, Eng. Arch.

Ryc. 1. Nowa oś rozwoju warszawskiej Pragi - "Oś jako wystawa architektury" 2017 – autorka: inż. arch. Olga Czeranowska-Panufnik.



<https://youtu.be/rpwlMdaOipw>

Fig. 2. Architectural interventions shaping the landscape of the Warsaw's district Bemowo - „Network of small commercial services” 2018 – authors: Stefania Kochaniak Eng. Arch., Monika Rokicka Eng. Arch., Malwina Dutkiewicz.

Ryc. 2. Interwencja architektoniczna kształtująca krajobraz Bemowa - „BEM-PUNKT” 2018 – autorki: inż. arch. Stefania Kochaniak, inż. arch. Monika Rokicka, Malwina Dutkiewicz.



https://youtu.be/1SJNZnD8_CE

Fig. 3. Architectural interventions shaping the landscape of the Warsaw's district Bemowo - „Network of common places for culture” 2018 – authors: Emilia Marcinowska Eng. Arch., Mateusz Rycaj Eng. Arch., Kaja Ciszewska.

Ryc. 3. Interwencja architektoniczna kształtująca krajobraz Bemowa - „Miejsca Wspólne” 2018 – autorzy: inż. arch. Emilia Marcinowska, inż. arch. Mateusz Rycaj, Kaja Ciszewska.



<https://youtu.be/NiZrUhxLfbg>

Fig. 4. Architectural interventions shaping the landscape of the Warsaw's district Bemowo - „Redevelopment of the old airport” 2018 – authors: Aleksandra Tchórzewska Eng. Arch., Stanisław Tomaszewski Eng. Arch., Karol Dejas.

Ryc. 4. Interwencja architektoniczna kształtująca krajobraz Bemowa - „Wzlotny Punkt” 2018 – autorzy: inż. arch. Aleksandra Tchórzewska, inż. arch. Stanisław Tomaszewski, Karol Dejas.



<https://youtu.be/BlvwdToegAI>

Fig. 5. Architectural interventions shaping the landscape of the Warsaw's district Wawra - „Park & Ride near railway station Międzyzylesie” 2019 – authors: Kacper Guranowski Eng. Arch., Dominika Kruszakin, Magdalena Stolarska.

Ryc. 5. Interwencja architektoniczna kształtująca krajobraz Wawra - „Zatrzymaj się!” 2019 – autorzy: inż. arch. Kacper Guranowski, Dominika Kruszakin, Magdalena Stolarska.



<https://youtu.be/PEoeNkBifgl>

Fig. 6. Architectural interventions shaping the landscape of the Warsaw's district Wawra - „New services around railway station Radosna” 2019 – authors: Katarzyna Gromek Eng. Arch., Paulina Mazurek.

Ryc. 6. Interwencja architektoniczna kształtująca krajobraz Wawra - „Młoda Radosna” 2019 – autorki: inż. arch. Katarzyna Gromek, Paulina Mazurek.

ZAJĘCIA Z PROJEKTOWANIA URBANISTYCZNEGO WEDŁUG SCENARIUSZA FILMOWEGO

1. WPROWADZENIE

Poniższy artykuł przedstawia wyniki ostatnich 3 lat wciąż trwającego eksperymentu prowadzonego na Wydziale Architektury Politechniki Warszawskiej. Zmiana ostatecznej formy prezentacji może zmienić cały przebieg procesu dydaktycznego. Tradycyjne przygotowanie projektu urbanistycznego przez studentów koncentruje się na ostatecznym wyniku w postaci dwuwymiarowych rysunków, które prezentują trójwymiarową przestrzeń. Trudno jest prezentować modele 3D wszędzie tam, gdzie chodzi o projekt urbanistyczny o dużej skali. Tylko komputerowa animacja wideo może pokazać z perspektywy pieszego przestrzeń trójwymiarową w całej jej okazałości. Wizualizacje w postaci nieruchomych obrazów mogą pokazać jedynie wybrane ujęcia, nie dając poczucia pełności i ciągłości doznań u odbiorcy. Natomiast makiety zapewniając całościowy odbiór, zmuszają do spoglądania z lotu ptaka. Wizualizacja projektu to tylko jedna z funkcji obrazu filmowego w omawianym pomysle. Na filmie można pokazać również projekt realizowany etapami lub pozostający w procesie ciągłych zmian. W prezentacji wideo, jak w zwykłym filmie, fabuła musi być jasna, co wymaga logicznej sekwencji scen – zarówno prezentacja, jak i percepcja filmu jest dziejącym się w czasie procesem. Poza tym, także samo tworzenie filmu jest procesem. Jest nim również nauczanie, jak i miejskie transformacje będące tematem zajęć. Kiedy połączymy to w całość, możemy odkryć nowe możliwości i obszary do zbadania. Dlatego Autor połączył te fakty podczas prowadzenia zajęć pt. "Eksperyment architektoniczny w krajobrazie metropolii". To przedmiot o wyjątkowych możliwościach wprowadzania do projektów rozważań nad innowacyjnymi rozwiązaniami, nowymi metodami studiów nad przestrzenią metropolii, a także indywidualnych sposobów prezentacji wyników końcowych. Podstawowym celem przedmiotu jest eksplorowanie miejsca i znaczenia architektury w rozwoju wielkiego miasta i próba wpływania na procesy kształtujące metropolię. Tak jak często bywa w życiu, pomysł eksperymentalnych zajęć pojawił się pod wpływem sprzyjających okoliczności, które na wstępie wcale nie zapowiadały aż tak radykalnych zmian. Zachęteni przez

kierownictwo Wydziału do poszukiwania nowych form prezentacji projektów, ze studentami doszliśmy do wniosku, że filmowa forma prezentacji jest czymś, co nie było w naszej szkole do tej pory wykorzystywane. Zmiana formy prezentacji prowadziła do kolejnych pytań. Czego trzeba się dodatkowo nauczyć, aby ją wykonać? Jak należy zmodyfikować w związku z tym prowadzenie zajęć? Jakie elementy należy wziąć pod uwagę podczas konsultacji projektów? W miarę studiowania tematu zrodził się pomysł, aby motywem przewodnim prowadzenia zajęć stał się scenariusz filmowej prezentacji projektu.

2. PRZEGLĄD LITERATURY

2.1. Inspiracje

Eksperyment wkracza w nowe obszary badawcze, które dotyczą różnych dziedzin, takich jak nauczanie, projektowanie, opowiadanie historii, percepcja wzrokowa, reżyseria filmowa itp. Każda z tych dziedzin z osobna, posiada szeroką literaturę naukową. Niektóre z takich publikacji stały się inspiracją dla Autora. Powstało wiele artykułów naukowych na temat procesu kształcenia w przedmiotach projektowych, a także samego procesu projektowania [Schön 1983, 1985], na temat percepcji filmów i ich wpływu na widownię [Carroll 1985, Shimamura 2012, 2013, Troscianko 2012], czy też używania scenariusza w planowaniu przestrzennym [Hoch 2016, Xiang, Clarke 2003, Salewski 2012]. Publikacje, które dotyczą użycia multimediów w procesie projektowania są bardzo rzadkie [Coyne 1996, Volk, Marcus 2009]. Tak więc, zgłębiając temat można posłużyć się wynikami badań w szerokim spektrum zagadnień. Jednak badania te nie dotyczą stricte przedmiotu poniższych rozważań, stąd można wspominać o nich jedynie jako o źródłach inspiracji, a nie literaturze przedmiotu.

2.2. Stan badań

Interdyscyplinarny charakter eksperymentu czyni go unikalnym spojrzeniem na niebadane dotąd zjawiska. Wpływ filmowej techniki prezentacji projektu na działania dydaktyczne jest przedmiotem niewielkiej liczby publikacji naukowych. Oczywiście każda kwerenda literaturowa jest obciążona ryzykiem nie dotarcia do wszystkich źródeł, jednak już sam fakt dużej trudności w identyfikacji publikacji na zbliżone tematy pozwala na stwierdzenie, że w sensie dosłownym omówione w niniejszym artykule zagadnienia nie były dotychczas poruszane w publikacjach naukowych. Przykładem jednego z niewielu artykułów naukowych, który wchodzi w podobny zakres rozważań, może być tekst zamieszczony w jednym z najbardziej prestiżowych czasopism w swojej branży – *Journal of Architectural Education* pod tytułem „From Model to Mashup. A Pedagogical Experiment in Thinking Historically about the Future” [Miljacki 2011]. Przedmiotem tej publikacji naukowej jest zrelacjonowanie przebiegu eksperymentalnych zajęć projektowych. Autorka na wstępie wyjaśnia ideę eksperymentu. Zajęcia wprowadziły do przygotowania projektów metodę „mashup” – zaczerpniętą ze świata muzyki metodę blendowania różnych utworów w celu skomponowania nowego utworu. Celem tej metody było osadzenie projektów w kontekście historycznym. Blendowaniu, czyli łączeniu, miały podlegać różne elementy wiedzy fachowej z doświadczeniami historycznymi i współczesnym dyskursem architektonicznym, a nawet światopoglądowym. Założeniem było, iż takie elementy nie mogły być zbiorem suchych faktów i danych, lecz powinny zawsze być osadzone w historii, tzn. pozwalać rozpoznać okoliczności i powody ich zaistnienia w określonym czasie. Następnie Autorka przechodzi do opisu tematu projektu oraz przebiegu zajęć podzielonych na cztery etapy. Studenci mieli za zadanie wykonać projekt terminala na nabrzeżu portowym w Portland w stanie Maine (St. Zjedn.). Na pierwszych trzech etapach studenckie opracowania miały charakter archiwów. W pierwszym etapie podzieleni na grupy studenci opracowywali pięć zagadnień w ramach badań terenowych, analizując teren, kontekst historyczny, ekonomiczny, społeczny itp. Archiwum przeznaczone było do późniejszego użytku dla wszystkich studentów. W drugim etapie utworzono również wspólne archiwum szukając podobnych, zrealizowanych lub tylko opublikowanych projektów dla nabrzeży portowych. W trzecim etapie każdy ze studentów, dowolnie czerpiąc z obu archiwów tworzył swój własny zbiór danych i przetwarzał je w projekt na zasadzie kompilacji i zapożyczeń. Autorka przy każdym z etapów opisuje analizy i rozwiązania przyjęte przez wybranych studentów.

Ostatnim etapem była prezentacja projektów. Wymogiem była filmowa prezentacja z wykorzystaniem różnych form animacji obrazu. Autorka podkreśla, że metoda prezentacji została użyta celowo w ten sposób, aby stworzyć jednowątkową liniową narrację, która zostanie całkowicie oddzielona od metody sporządzania projektów. Chodziło o nie uwidacznianie metody „mashup” w prezentacji. Następnie dowiadujemy się w jakiego rodzaju narrację ubrana została prezentacja dwóch projektów. W krótkim podsumowaniu Autorka odnosi się krótko do reakcji publiczności oglądającej końcową prezentację, wskazując na trzy grupy: krytyków wskazujących na powtarzanie postmodernistycznej idei cytowania architektury historycznej, awangardę zadowoloną, że „przynajmniej coś nowego i nieoczekiwanego może wyniknąć z tych eksperymentów” oraz starszą generację usatysfakcjonowaną tym, że studenci przepracowali temat i potrafili połączyć wiele uwarunkowań projektowych.

Należy stwierdzić, że zastosowanie filmu do prezentacji projektu miało w tym wypadku marginalne znaczenie. Efekty nie zostały w żaden sposób skomentowane. W stosunku do powyższego tekstu, prezentowana poniżej metoda dydaktyczna jest zupełnie inna. Tutaj filmowa technika prezentacji nie jest oddzielona od metody prowadzenia zajęć, wpływa na ich przebieg, a nawet nierozzerwalnie się z nim scala.

3. PRZEDMIOT BADANIA

Badanie dotyczyło wprowadzenia innowacyjnej metody dydaktycznej zastosowanej w nauczaniu projektowania urbanistycznego. Należy podkreślić, że wspomniane w tytule użycie scenariusza dotyczyło procesu dydaktycznego, a nie procesu projektowego. Badaniu podlegała więc metoda dydaktyczna, jej przydatność i wpływ na realizację zajęć, a nie sam w sobie proces projektowania urbanistycznego. Jeśli udało się zidentyfikować pozytywny lub negatywny wpływ metody prowadzenia zajęć na sam projekt, to potraktowano to w badaniu jako zaletę lub wadę metody dydaktycznej.

3.1. Temat zajęć projektowych

W trakcie trzech kolejnych edycji przedmiotu grupy studentów wykonały prace studialne, dotyczące nowej osi rozwoju warszawskiej dzielnicy Pragi oraz interwencji architektonicznych kształtujących krajobraz warszawskich dzielnic Bemowo i Wawer. Głównym celem projektowym było zidentyfikowanie możliwości zorganizowania nowego impulsu rozwojowego dla dzielnic wciąż pozostających w tyle za centralnymi dzielnicami Warszawy. Nowe założenia osiowe lub mniejsze zespoły architektoniczne miały oddziaływać na wyobraźnię mieszkańców, przedsiębiorców, decydentów, uruchamiając procesy rozwojowe. W przypadku praskiej osi studenci musieli podzielić się odcinkami dawniej planowanej Trasy Tysiąclecia, jednak funkcja i forma proponowanych rozwiązań nie była w żaden sposób ograniczona lub wskazywana. Dwa kolejne tematy nie wskazywały ani funkcji, ani lokalizacji interwencji architektonicznej z wyjątkiem pozostawania w granicach obydwu dzielnic.

Nowym wyzwaniem, które przedstawione zostało studentom, było przygotowanie atrakcyjnej prezentacji projektu w postaci filmowej. Warunki zaliczenia przedmiotu przewidywały opracowanie 5-minutowych prezentacji.

3.2. Uczestnicy zajęć

W kolejnych edycjach zajęć brało udział 11, 17 i 9 studentów architektury na I roku studiów magisterskich, których w drugiej i trzeciej edycji wspomogło odpowiednio 8 i 10 studentów Wydziału Dziennikarstwa, Informacji i Bibliologii Uniwersytetu Warszawskiego. Studenci pracowali w 2-3 osobowych zespołach. W pierwszej edycji kilka osób zdecydowało się na samodzielną pracę. W dwóch kolejnych latach zespoły były interdyscyplinarne 1 architekt + 1 dziennikarz. Jednak z uwagi na różną liczebność grup powstawały także zespoły 3-osobowe. W efekcie powstało w ciągu trzech lat kolejno 8, 9 i 8 prezentacji filmowych. Zajęcia były prowadzone przez Autora wspomagane podczas dwóch pierwszych edycji przez panią adiunkt dr inż. arch. Agnieszkę Wośko-Czeranowską.

3.3. Metoda dydaktyczna

Podczas pierwszej edycji zajęć, z uwagi na podjęcie decyzji o formie prezentacji projektu na początku semestru, metoda prowadzenia zajęć kształtowana była w sposób spontaniczny. Kolejne lata przynosiły coraz więcej refleksji i sposób prowadzenia zajęć ulegał doskonaleniu, przy czym Autor zauważa, iż proces ten nie został jeszcze zakończony.

Od początku było jasne, że chcąc uzyskać pożądaną formę prezentacji, której studenci nie mieli dotąd okazji przygotowywać w toku studiów, należy poświęcić część uwagi tematyce tworzenia prezentacji filmowej. Wewnętrznym celem eksperymentalnych zajęć stało się więc poszukiwanie metod kierowania pracą studentów. Postanowiono od początku pracować nad filmem, a nie w sposób tradycyjny najpierw nad samym projektem, który dopiero pod koniec byłby zwizualizowany w formie animacji. Dlatego na wstępie studenci zostali poproszeni o równoległą pracę nad projektem i scenariuszem jego prezentacji. Scenariusz ten miał w ten sposób stać się nie tylko podstawą dla prezentacji końcowej, ale miał być także kanwą dla działań analitycznych i projektowych.

Zajęcia projektowe tradycyjnie realizowane są w formie indywidualnych, ustnych i rysunkowych, cotygodniowych konsultacji oraz przeglądów zaawansowania pracy odbywających się w miesięcznych interwałach. Zwykle odbywają się w ciągu semestru 2 lub 3 przeglądy z udziałem całej grupy studentów. Nowa metoda dydaktyczna wprowadziła modyfikację sposobu prowadzenia tych tradycyjnych form zajęć.

Podczas konsultacji egzekwowane było przez cały semestr myślenie o sposobie prezentacji elementów opracowywanych na danym etapie. Dotyczyło to zarówno części analitycznej, jak i projektowej. Prowadzący nakierowywał studentów na właściwy tok myślenia poprzez zmianę perspektywy postrzegania analizowanych problemów. Studenci mieli za zadanie zastanawiać się nad tym, czego powinien dowiedzieć się potencjalny odbiorca prezentacji – w zamyśle – mieszkaniec miasta i przyszły użytkownik projektowanych przestrzeni. Z tym wiązało się podejmowanie decyzji o tym, co jest najważniejsze, co będzie zrozumiałe, co uzasadnione itp. To z kolei wymuszało odejście od typowej dla studentów architektury pozycji demiurga. Oczywiście na etapie projektowym rozmowy dotyczyły także rozwiązań projektowych – wciąż jednak z pewnym naciskiem na spojrzenie ze strony użytkownika.

Przeglądy przybrały inną formułę – z założenia nie chodziło o typowe pokazanie całości wykonanych analiz przedprojektowych, czy koncepcji. Studenci mieli pokazywać materiały w sekwencji budującej przyszłą prezentację filmową. Dobrze, jeśli były to już fragmenty materiałów wideo. Jednak trudności techniczne i czasowe dla większości studentów okazywały się trudne do pokonania. Dlatego w większości były to prezentacje w postaci pokazu slajdów. Dyskusje podczas przeglądów także skupiały się na logice i czytelności idei scenariusza. Sprawy rozwiązań projektowych rozważane były przede wszystkim podczas konsultacji.

Takie ujęcie procesu dydaktycznego miało na celu uwypuklenie logicznego, konsekwentnego budowania idei oraz wyeksponowanie planowania zagospodarowania przestrzennego miasta jako procesu. Nakręcenie filmu o zmianach w miejskiej dzielnicy zakładał także bardzo istotny aspekt wejścia w interakcję z mieszkańcami dzielnic. Tę ideę wsparł pomysł na współpracę z Uniwersyteciem Warszawskim i zaangażowanie studentów uczących się m.in. przeprowadzania wywiadów. Zajęcia na obu uczelniach odbywały się niezależnie. Natomiast studenci obu kierunków mieli za zadanie przygotowanie wspólnie prezentacji filmowej – każdy dając wkład w zakresie własnych kompetencji.

3.4. Metody badawcze

Badanie przeprowadzono metodą empiryczną, realizując eksperyment badawczy. Szczegółowe metody badawcze zastosowane dla analizy rezultatów eksperymentu opierają się przede wszystkim na obserwacji uczestniczącej. Z uwagi na wieloletnie doświadczenie i możliwość głębszej refleksji nad rezultatami, to wykładowca jest osobą, która może dokonać rzetelnej oceny, w tym także samooceny. Stąd wiele obserwacji poczynionych w trakcie prowadzenia zajęć stało się podstawą do opracowywania wniosków.

Drugim filarem była metoda wywiadów jakościowych, które były przeprowadzane ze studentami w trakcie i po zakończeniu zajęć. Spostrzeżenia studentów były równie ważne, ponieważ dysponowali oni już doświadczeniem wynikającym z udziału w wielu zajęciach projektowych podczas pięciu lat studiów. Oczywiście brak szerszej perspektywy i bardzo czasem subiektywny sposób podejścia studentów musiał być uwzględniony przez Autora w trakcie opracowywania wniosków.

Uzupełniającą metodą badania były także anonimowe ankiety z pytaniami otwartymi do studentów, dotyczące oceny prowadzenia zajęć, samooceny i oceny użycia techniki filmowej. Metoda ta miała na celu skorygować ewentualną niechęć do wypowiadania krytycznych opinii na temat zajęć w trakcie wywiadów. Należy zauważyć, że najwyraźniej dobre relacje z prowadzącym zajęcia spowodowały brak rozbieżności w wynikach wywiadów i ankiet.

W zakresie percepcji prezentacji filmowej do badania wciągnięta została publiczność podczas finałnych prezentacji. Ankieta dla publiczności zawierała pytania, na które odpowiedzi stanowiło przyznanie odpowiedniej liczby punktów. Publiczność stanowili sami studenci, ich koledzy nie biorący udziału w zajęciach oraz wykładowcy. W drugiej i trzeciej edycji byli to także specjaliści i urzędnicy z Urzędów Dzielnicowych Bemowa i Wawra, a także działacze społeczni z tych dzielnic. Podczas ostatniej edycji zajęć taka prezentacja została zorganizowana przez Urząd Dzielnicy Wawer w Wawerskim Centrum Kultury. Całkowita liczba zebranych ankiet wahała się od kilkunastu do ponad 50-ciu w ostatniej edycji. Ponieważ ankieta ta dotyczyła samych prezentacji filmowych, jej wyniki są materiałem, który pośrednio wpłynął na wnioski z badania nad metodą dydaktyczną. Autor przeanalizował wyniki ankiety porównując odpowiedzi o największym rozkładzie, czyli największej zgodności respondentów z cechami ocenianego materiału filmowego. W ten sposób udało się zidentyfikować te elementy, które faktycznie wpłynęły na percepcję widowni i te, które nie miały znaczącego wpływu. Na przykład, w przypadku przeważających ocen negatywnych pomimo dobrze przygotowanej prezentacji – uznano, że jest to objaw złego wpływu sposobu prezentacji na odbiór projektu.

Pytania ankietowe stanowią Załącznik A do artykułu.

4. OMÓWIENIE REZULTATÓW

Wnioski z przeprowadzonego eksperymentu zostały przedstawione w formie analizy „SWOT” z rozpatrzeniem pięciu kwestii, takich jak: organizacja zajęć, partycypacja studentów, sposób pracy nad projektem, filmowa technika prezentacji projektu oraz percepcja prezentacji filmowej. Zgodnie z metodą analizy „SWOT” zebrano wszystkie wnioski grupując je w cztery bloki – mocne strony, słabe strony, szanse i zagrożenia. Dla czytelności, w ramach każdego z tych bloków, wydzielono każdą z pięciu kwestii w osobny podpunkt. W ten sposób, na przykład zagadnienia związane z organizacją zajęć są rozpatrywane czterokrotnie – za każdym razem pod innym kątem i formułowane są inne wnioski. Pozorne powtórzenia obserwacji i uzasadnień, w jaki wyposażony jest poniżej każdy wniosek, wynikają więc z zachowania konsekwentnej formy prezentacji.

4.1. Mocne strony

Mocne strony rozumiane są tu jako cechy nowej metody dydaktycznej sprzyjające realizacji zajęć i osiągnięciu celów. Zawarto tu obserwacje zjawisk, które faktycznie miały miejsce i zostały zaobserwowane przez prowadzącego zajęcia lub studentów, albo Autor zidentyfikował je analizując ankiety. Można przyjąć, że wnioski te to argumenty za kontynuowaniem eksperymentu i wskazującym na wartość nowej metody dydaktycznej.

4.1.1. Wpływ metody dydaktycznej na organizację zajęć

Podstawowym celem prowadzenia zajęć na uczelni jest oczywiście cel dydaktyczny. Kluczowa jest tu sama organizacja zajęć projektowych, która wpływa na możliwość egzekwowania kolejnych etapów pracy nad projektem.

Uwolnienie innowacyjności poprzez otwartą formułę zajęć

Przyjęto otwartą formułę prowadzenia zajęć, co oznacza, że niewiele rygorów jest z góry ustalonych. Studenci, znając określony cel działania, współtworzą przebieg zajęć, a prowadzący zajęcia mają możliwość reagowania na bieżąco na pojawiające się potrzeby lub trudności. Studenci nie są całkowicie pozbawieni elementów dyscyplinujących ich udział w zajęciach, jednak mają swobodę w wyborze sposobów rozwiązywania postawionego problemu. Ta wolność ograniczona jest dużą dozą niepewności co do sposobu osiągnięcia celu – nowego, nie spotkanego podczas poprzednich 9 semestrów kształcenia. Taka sytuacja wyzwala postawy innowacyjne. Student chcąc zaliczyć przedmiot, musi znaleźć swój sposób na wykonanie zadania, do którego na wstępie ma bardzo niewielkie przygotowanie.

Elastyczność w podejściu do oczekiwań i rezultatów

Eksperymentalny charakter zajęć pozwala na dużą elastyczność w podejściu do oczekiwań ze strony wykładowców. Choć cel działania jest jasno określony, jednak ostateczny rezultat nie jest znany co do jego formy, jakości i treści. Ostateczny rezultat może okazać się porażką, która będzie dla studenta także bardzo pouczająca.

Narzucenie metod pracy nadających zajęciom strukturę

Przyjęcie scenariusza jako metody przygotowania projektu, pozwoliło na tworzenie struktury zajęć w trakcie ich trwania. Dzięki temu, pomimo pozornej wolności i elastyczności w działaniu, studenci sami dochodzili do konieczności nadawania swoim poczynaniom określonej struktury, pozwalającej na realizację zamierzonego celu.

4.1.2. Wpływ metody dydaktycznej na partycypację studentów w zajęciach

Metoda nauczania może także przejawiać swoje zalety poprzez efekty w postaci udziału studentów w zajęciach. Dotyczy to zarówno obecności na zajęciach, jak i poziomu zaangażowania w zajęcia. Jest to ważne zagadnienie na 5 roku studiów, kiedy studenci zwykle są już bardzo samodzielni.

Większa motywacja przez inną formę prezentacji

Pierwsze, co dało się zauważyć, to fakt większej motywacji do zapisywania się na taki przedmiot wybieralny. Także studenci zostali zmotywowani do regularnego udziału w zajęciach, ze względu na nową, nieznaną formę pracy nad projektem. Forma ostatecznej prezentacji wymagała większego zainteresowania pomocą ze strony wykładowców.

Pobudzenie kreatywności i wyobraźni

We współczesnym społeczeństwie obcowanie z przekazem medialnym jest na porządku dziennym. Każdy ma swój gust, jeśli chodzi o filmy fabularne, teledyski, czy nawet reklamy. Dlatego zaproponowanie prezentacji nietypowej, której studenci nigdy nie wykonywali, wymagało od nich rozbudzenia w sobie większej kreatywności. Tak dobrze znana (od strony odbiorcy) forma przekazu jednocześnie pobudzała wyobraźnię twórczą. To, co studenci uważali za fajne w znanych sobie filmach, czy reklamach, stanowiło dobrą inspirację.

Niekonwencjonalne myślenie

Niekonwencjonalna forma prezentacji pociągnęła za sobą niekonwencjonalne myślenie o projekcie. Uczestnicy zajęć czuli, że propozycje przedstawiane w produkowanym filmie muszą zasługiwać na tak odmienną, medialną formę prezentacji. Zdawali sobie sprawę, że przekaz może być znacznie szerzej odbierany na naszym Wydziale.

Koncentracja na nowym i nieznanym

Nowe i nieznanne rzeczy zawsze przyciągają uwagę. Studenci wydawali się bardziej skoncentrowani na przedmiocie swojego działania. Także werbalnie deklarowali swój entuzjazm dla udziału w nowatorskich zajęciach mimo zwiększonego obciążenia.

4.1.3. Wpływ metody dydaktycznej na pracę nad projektem

Kluczową sprawą, która podlega ewaluacji przy ocenie przeprowadzonych zajęć, jest metoda dydaktyczna. Bez przeprowadzenia zajęć nie można było tak naprawdę przewidzieć jakie zalety przyniesie zastosowanie scenariusza do procesu projektowego.

Przygotowanie scenariusza jako lepsza metoda pracy

Po pierwsze, scenariusz filmowy opisuje fabułę, która rozgrywa się w określonym czasie. Można to porównać do procesów, które dzieją się w mieście w sposób spontaniczny i pod wpływem decyzji projektowych. Metoda pracy polegała więc na myśleniu o procesach zmian funkcjonalnych i przestrzennych, które chcemy określić, zmieniać, kształtować. W efekcie ostateczna prezentacja filmowa zamieniła się w opowieść o tych procesach. Jest to zasadnicza różnica w stosunku do tradycyjnej prezentacji rysunkowej.

Zwrócenie uwagi na badanie procesów

Z powyższego powodu, praca ze scenariuszem uwypuklała temat dziejących się w czasie procesów. Skłaniało to studentów do poważnego badania procesów dziejących się w miejscach, w których mieli dokonać interwencji. Również tu uwypuklał się dynamiczny proces zmian, a nie statyczny stan istniejącej wokół przestrzeni.

Analiza obrazu ruchomego

Etap analizy stanu istniejącego zyskał nowe narzędzie w postaci analizy ruchomych obrazów. Materiały nagrywane przez studentów jako materiał filmowy są czymś nowym w procesie inwentaryzacji urbanistycznej. W istotny sposób wpłynęło to na ścieżkę projektową, ponieważ studenci myśleli od razu o takich materiałach jak o tle dla przyszłej prezentacji zaprojektowanych obiektów.

Logika budowania idei projektowej jako fabuły

Zwykle urbaniści chcąc przedstawić w zrozumiały sposób swoją ideę projektową, posługują się uproszczonymi schematami i diagramami. Praca nad scenariuszem spowodowała, że można było spróbować przedstawić ideę projektu przy pomocy fabuły. A więc nie jednego obrazu, a sekwencji obrazów. Dodatkowo można było użyć ruchomych obrazów, samodzielnie przygotowanych animacji, ale i nakręconych materiałów w przestrzeni miejskiej.

Narracja dla projektu

Przygotowanie prezentacji projektu wymagało opracowania sposobu jej prezentacji przed widzem. Dlatego równoległe z projektowaniem różnych obiektów, studenci myśleli o narracji jaką zastosują, aby przekonać oglądających film do swojego pomysłu.

Użycie w narracji mieszkańców

Co więcej, pojawiły się pomysły, aby do budowania narracji wciągnąć samych mieszkańców dzielnicy jako odbiorców proponowanych rozwiązań.

Nacisk na proces przekształceń i etapy

Podczas naszego eksperymentu w rozwiązaniach projektowych dużo częściej pojawiały się pomysły wykorzystujące możliwość etapowania realizacji inwestycji. Także częściej stosowano rozwiązania tymczasowe lub pozwalające na elastyczną modyfikację wykorzystania zaprojektowanych obiektów.

4.1.4. Wpływ techniki filmowej na sposób prezentacji projektu

Najbardziej interesującym rezultatem eksperymentu jest zidentyfikowanie zalet samej techniki prezentacji wideo. Okazało się, że najwięcej mocnych stron przeprowadzonych zajęć udało się znaleźć w tej kategorii.

Możliwość komentarza na żywo

Prezentacja filmowa wniosła nieocenioną wartość – możliwość połączenia obrazu z komentarzem słownym odbieranym równoległe na żywo. Tego szczególnie brakuje w tradycyjnych prezentacjach rysunkowych, które wiszą na wystawie. Oglądający projekty zwykle nie mają bezpośredniego kontaktu z autorem.

Omijanie nieistotnych szczegółów

W tradycyjnej prezentacji wszystko jest widoczne, bo pokazane jednocześnie. Dlatego nie można pozwolić sobie na niedopowiedzenia. Tymczasem technika filmowa nawet nie jest w stanie pokazać wszystkich szczegółów w jednym kadrze. Stąd nie ma potrzeby, a nawet możliwości (przy za-

chowaniu ograniczonej długości filmu), aby pokazać wszystkie szczegóły projektowanych obiektów. Pozwala to ominąć mniej istotne dla idei projektu kwestie – takie jak na przykład pomieszczenia gospodarcze, czy powtarzalne elementy zagospodarowania terenu.

Dyscyplina czasu prezentacji

Odkryciem było, że długość prezentacji filmowej narzuca bardzo ostre rygory. Z jednej strony cała prezentacja nie może być zbyt długa, aby nie zanudzić widza. Z drugiej strony, okazuje się, że nawet krótką prezentację nie jest łatwo wypełnić poszczególnymi obrazami, gdyż poszczególne ujęcia muszą być bardzo krótkie, aby utrzymać uwagę oglądającego. To wszystko spowodowało, że studenci musieli osadzić scenariusz na starannie zaprojektowanej linii czasu. Ten fakt przyczynił się do podniesienia poziomu dyscypliny pracy.

Prezentacja procesów

Jak już wyżej wspomniano, technika video pozwala na łatwą prezentację procesów zachodzących w tkance miejskiej. Jest to trudne do pokazania na rysunkach, a przynajmniej zabiera wiele miejsca na planszach. Pozwala także na łatwiejsze zrozumienie tych procesów przez samych studentów.

Prezentacja analizy obrazu

W wielu pracach pojawiły się analizy obrazu – tym ciekawsze, że chodzi o obraz ruchomy. Zbliżyła to prezentację projektu do rzeczywistych doświadczeń obserwatora przebywającego na terenie opracowania projektowego. Także efekty animacji komputerowej dają czasem bardziej jasny obraz rzeczywistości.

Prezentacja przekształceń i etapów

To samo tyczy się prezentacji procesu realizacji projektu. Materiał filmowy prosi się o pokazanie etapów realizacji. Bardzo pomagają tu różnorodne techniki animacji – z dużą pomysłowością wykorzystywane przez studentów.

Zmienność zagospodarowania i tymczasowe urządzenia

Prezentacja filmowa jest także idealna, aby pokazać przyszłe życie zaprojektowanego fragmentu miasta – z jego zmiennością, różnorodnością i ulotnością. Można to zrobić w sposób bliski percepcji rzeczywistości.

Prezentacja procesu projektowania

Okazało się, że bardzo atrakcyjne wydało się studentom pokazywanie samego procesu projektowania. Szczególnie chętnie wykorzystywano przyśpieszone sekwencje pokazujące budowę makiet. W ramach pokazywania procesu projektowania autorzy mają szansę także pokazać się publiczności, co rzadko zdarza się przy prezentacjach rysunkowych.

Rozwiązania 3D łatwiejsze do pokazania na filmie

Oczywiste jest, że przy pomocy animacji komputerowych łatwiej jest pokazać przestrzenne walory projektu. Obraz ruchomy jest bardziej czytelny i tworzy poczucie rzeczywistości. Ponadto film może ujawnić całą serię ujęć płynnie prowadząc widza przez projektowaną przestrzeń.

Łączenie animacji ze obrazami stanu istniejącego

W niektórych przypadkach studenci używali dość trudnej techniki łączenia ujęć stanu istniejącego z animacją komputerową. Jest to najlepszy sposób na czytelną prezentację analiz oraz samego projektu. Publiczność może w ten sposób łatwo sprawdzić jak zaprojektowany obiekt wpisuje się w otoczenie.

Pokazanie żywej przestrzeni, mieszkańców, wywiadów

Należy stwierdzić także, że dużą siłą prezentacji filmowej jest pokazanie przestrzeni w naturze, razem z żywymi mieszkańcami. Nic nie pomaga lepiej w zrozumieniu zapisanej w scenariuszu idei projektu niż obraz zbliżony do znanych nam codziennych doświadczeń. Obraz mieszkańców nie ograniczał się tylko do ich pokazywania. Często studenci decydowali się na przeprowadzanie wywiadów, co dodatkowo podnosiło poziom analiz i zapewniało udział społeczności w rozwoju idei projektowych.

4.1.5. Wpływ techniki prezentacji na percepcję projektu

Aby osiągnąć pełen sukces, prezentacja filmowa powinna także przejawiać pozytywne cechy, jeśli chodzi o jej percepcję przez widza. Wszak to przekazanie wiedzy na temat idei autorów projektu jest głównym celem przygotowania każdej prezentacji. Jest to najtrudniejszy, bo najbardziej subiektywny element oceny. Powinien jednak być brany pod uwagę przy ewaluacji rezultatów, bo stanowi najbardziej oczywiste świadectwo skuteczności metody dydaktycznej.

Zwiększona percepcja opisu projektu

Niezaprzeczalnym faktem jest, że prezentacja filmowa w większym stopniu oddziałuje na zmysły odbiorcy, niż płaska, statyczna grafika. W odbiorze udział biorą zmysły wzroku i słuchu, a także bardziej bezpośrednio film wiąże wyobraźnię widza prezentowaną fabułą, pozostawiając mniej miejsca na rozproszenia.

Linearny odbiór filmu

Odbiór filmu jest linearny, choć scenariusz może swobodnie posługiwać się czasem i przestrzenią. Jednak w przeciwieństwie do oglądania projektu przedstawionego na wielu planszach jednocześnie, tu oglądamy kolejne sceny, które budują przekaz jak wyrazy w zdaniu. Linearność przekazu znakomicie służy prowadzeniu widza drogami rozważań autorów.

Koncentracja na zbliżeniach, fragmentach

Z powyższego powodu łatwiej na filmie wskazać widzowi konkretne fragmenty opracowania – niejako zmuszając go do koncentracji na jakimś zbliżeniu. Jest to gwarancja, że nic co jest ważne nie ujdzie jego uwagi. Oczywiście istnieją granice percepcji, które powodują, że nie wszystko, co człowiek widzi, jest tak naprawdę przez niego przyswajane.

Poruszenie wyobraźni odbiorców

Poruszenie wyobraźni widza jest także ogromną zaletą samą w sobie. Poprzez łączenie różnych obrazów można wywołać skojarzenia i przywołać w wyobraźni odbiorcy obrazy, które nie zostały zawarte bezpośrednio w filmie.

Podsumowując mocne strony, udało się zidentyfikować bardzo wiele pozytywnych cech zajęć prowadzonych nową metodą, co odzwierciedla ogólny pozytywny wynik zajęć i rezultatów pracy studentów.

4.2. Słabe strony

Słabe strony rozumiane są tu jako cechy nowej metody dydaktycznej nie sprzyjające realizacji zajęć i osiągnięciu celów. Zawarto tu obserwacje zjawisk, które faktycznie miały miejsce i zostały zaobserwowane przez prowadzącego zajęcia lub studentów. Można przyjąć, że wnioski te to istotne ostrzeżenia dla prowadzących zajęcia w przyszłości – wymagające uwagi i podjęcia kroków zapobiegawczych w postaci modyfikacji metody dydaktycznej.

4.2.1. Wpływ metody dydaktycznej na organizację zajęć

To jest bardzo trudne zadanie dla wykładowcy, aby ocenić wady prowadzonych przez siebie zajęć – zwłaszcza od strony organizacyjnej. Trzeba jednak przyznać, że nie wszystko mogło być ocenione tylko jako mocna strona. Innowacje mają także trudne do przewyżnienia przeciwności.

Brak studia telewizyjnego i narzędzi do pracy z obrazem wideo

Przed wszystkim, wchodząc w działania na polu zupełnie nowym dla działalności architekta, pozostajemy bez zaplecza technicznego, które normalnie służy wykładowcom uczącym na co dzień fachu filmowego. Co prawda w drugiej edycji naszego „Eksperymentu” nawiązano współpracę z Wydziałem Dziennikarstwa Uniwersytetu Warszawskiego, jednak okazało się, że korzystanie z zaplecza technicznego nie jest znowu tak łatwe i wymagałoby znacznego zaangażowania ze strony pracowników innej uczelni. W efekcie można było liczyć tylko na to, że studenci sami zorganizują sobie środki do komputerowej obróbki obrazu. Ze względu na eksperymentalny charakter projektów i ich prezentacji, nie oczekiwaliśmy technicznej perfekcji. Filmy kręcone przy pomocy smartfonów były jak najbardziej do zaakceptowania. Okazuje się, że realizacja na przykład wywia-

dów z mieszkańcami wymaga większej staranności przy nagrywaniu i obróbce dźwięku – zwłaszcza, że nagrania musiały być wykonywane w warunkach terenowych a nie studyjnych.

O filmie można opowiadać a trudniej pokazać

W trakcie prowadzenia zajęć występowała duża trudność w rozmawianiu o prezentacji filmowej. Kiedy chcieliśmy rozmawiać o scenariuszu – wszystko mogło być tylko opowiedziane słowami i ewentualnie zanotowane na piśmie. Przełożenie naszych naturalnych predyspozycji skłonności do rysowania na projektowanie scenariusza napotkało techniczną barierę. Dopiero pod koniec zajęć, kiedy studenci zaczęli przychodzić z fragmentami zrealizowanego filmu można było odczuć większy komfort prowadzenia konsultacji.

Otwarta formuła nie sprzyja dyscyplinie

Zanotowaliśmy pewne trudności, jeśli chodzi o dyscyplinę pracy. Pomimo szeregu pozytywnych cech nowej metody zapewniających większe zaangażowanie i zainteresowanie studentów, niektóre osoby wyraźnie odstawały od większości. Dało się zauważyć strach tych osób do przyznania się do braku umiejętności realizacji postawionych zadań, co powodowało unikanie przychodzenia na konsultacje.

4.2.2. Wpływ metody dydaktycznej na partycypację studentów w zajęciach

Znacznie łatwiej wytknąć jest niedociągnięcia uczestnikom zajęć – choć one mogą wynikać także z niedoskonałości przyjętej metody i powinny być silnym znakiem ostrzegawczym na przyszłość.

Trudność przygotowania materiału do konsultacji

Tak jak wykładowcy mieli problem z konsultowaniem scenariusza, tak studenci wskazywali na trudności z przygotowaniem materiału na konsultacje. O ile wykładowcy z roku na rok mogą doskonalić swój warsztat dydaktyczny, tak studenci co roku będą zderzać się z tymi samymi trudnościami, gdyż za każdym razem jest to dla nich kompletna nowość.

Brak przygotowania do pisania scenariusza

Brak odpowiedniego przygotowania studentów do pisania scenariusza jest mankamentem zajęć trudnym do pokonania. Jedynym rozwiązaniem jest wypracowanie modelowego sposobu opracowania scenariusza i udostępnienie go studentom do wykorzystania. Takie podejście w znaczącym stopniu zubożyłoby możliwości eksperymentowania z metodą.

Przyzwyczajenie do samodzielnego działania, niska frekwencja

Kurs realizowany jest na piątym roku studiów, kiedy studenci są już bardzo dojrzały, jeśli chodzi o działania twórcze. To prowadzi do przeceniania własnych umiejętności. Przy zupełnie nowym zadaniu okazuje się, że pewnych spraw trzeba uczyć się zupełnie od nowa.

Brak wyobrażenia o ostatecznym efekcie

Jednym z najistotniejszych problemów na początkowym etapie zajęć jest brak wyobrażenia wśród studentów o tym, jaki ma być ostateczny efekt ich pracy. Tu oczywiście pomocne są przykłady realizacji tematu z poprzedniej edycji zajęć. Jednak pokazywanie starszych prac może doprowadzić do stagnacji i odtwórczego działania studentów.

4.2.3. Wpływ metody dydaktycznej na pracę and projektem

Metoda dydaktyczna wprowadza kilka trudności, jeśli chodzi o realizację zadania projektowego. Składa się na to zarówno eksperymentalny charakter zajęć, jak i działanie w oparciu o scenariusz.

Projekt przyjmuje otwartą formułę, niedopowiedzenia

Sposób prezentacji umożliwia niedopowiedzenia i projekt na sam koniec nie musi być całkowicie skończony aby mógł zostać pokazany. Wiąże się z tym trudność w wyegzekwowaniu przemyślenia wszystkich ważnych elementów projektu. Przy ograniczeniach czasowych i pośpiechu pod koniec semestru może dojść do nadmiernych uproszczeń i omięcia niedopracowanych elementów w prezentacji.

Opanowanie projektowania procesu jest trudniejsze

Projektowanie przy użyciu scenariusza zakładało, że dla studentów najważniejsze będzie kształtowanie procesów. To okazało się trudniejsze niż kształtowanie docelowego stanu projektowego. Wskazuje to na dodatkowe przeszkody w realizacji zajęć. Choć ambitniejsze wyzwania nie świadczą przeciwko samej metodzie prowadzenia zajęć.

Konieczność zadbania o elementy percepcji niezwiązane z projektem

Prezentacja filmowa niesie ze sobą szereg nowych wyzwań. Nie wystarczy zadbać o dobre zaprojektowanie jakiegoś obiektu architektonicznego ani nawet o jego dobre przedstawienie. Obok projektu pojawia się wiele innych elementów, które stanowią o odbiorze filmu, choć są tłem dla samego projektu. Im więcej inwencji studenci wkładali w scenariusz, tym więcej elementów pobocznych pojawiało się w prezentacjach. To z kolei zwiększało nakład pracy nad samą prezentacją. Dość trudno jest znaleźć w takiej sytuacji złoty środek pomiędzy dopracowaniem samego projektu a formą jego prezentacji. Z jednej strony chodzi jednak o wypracowanie nowych umiejętności. Z drugiej jednak, o to, aby forma nie przerosła treści.

4.2.4. Wpływ techniki filmowej na sposób prezentacji projektu

Wszyscy studenci zgodnie podkreślali, że nowa forma prezentacji projektu daje fantastyczne efekty. Należy jednak przyznać, że prezentacja video niesie ze sobą pewne ograniczenia, których nie sposób pokonać.

Mała rozdzielczość obrazu przy szczegółowych rysunkach

Dużym problemem jest mała rozdzielczość obrazu. Nawet przy dużej rozdzielczości typu HD (1920x1080), czy 4K (4096x3112) obraz na ekranie nie pozwala na odczytanie takich szczegółów jak grafika na planszy wydrukowana z rozdzielczością 300dpi. Można obraz video porównać z wydrukiem o powierzchni około 16x9 cm (HD) lub 35x26 cm (4K). Należy także wziąć pod uwagę, że większość projektorów komputerowych ma często mniejszą rozdzielczość (np. 640x480) co może znacznie obniżyć czytelność prezentacji.

Trudność w prezentacji całości

Z powyższego powodu należy unikać prezentacji szczegółowych rysunków w całości. Choć takie ujęcia są możliwe, jednak wymagają pokazania zbliżeń. To niestety blokuje możliwość jednoczesnego oglądania poszczególnych fragmentów projektu.

Trudność w prezentacji wariantów

Technika filmowa nie ułatwia także prezentacji rozwiązań wariantowych. Wprawdzie można pokazywać kolejne warianty w sekwencji kolejnych obrazów. Jednak musimy wtedy liczyć na pamięć wzrokową odbiorcy. Można ratować się bardzo dokładnym komentarzem, który wyjaśni różnice pomiędzy kolejnymi wariantami.

Konieczność ograniczenia czasu

Dyscyplina czasowa, choć jest cechą pozytywną, niesie też ze sobą istotne ograniczenia. Trzeba podjąć decyzję, czy ważniejsze jest szczegółowe pokazanie wszystkich elementów projektu i... znużenie widza, czy zrobienie dobrego ogólnego wrażenia na odbiorcy bardziej efektywną i dynamiczną prezentacją.

4.2.5. Wpływ techniki prezentacji na percepcję projektu

Mankamenty techniki prezentacji wpływają bezpośrednio na trudności w percepcji idei projektu przez publiczność.

Brak możliwości porównywania elementów

Jeśli oglądający nie może zobaczyć całego obiektu jednocześnie ze wszystkimi detalami, nie może porównywać poszczególnych fragmentów. Odnosi się to także do wspomnianego wyżej porównywania wariantów.

Brak możliwości kontemplacji projektu

Najczęściej doznawaną trudnością przez widzów jest brak możliwości kontemplacji projektu. Na wystawie rysunków możemy spędzić przy projekcie dowolnie wiele czasu i prowadzić własne przemyślenia. Tymczasem film prowadzi nas za rękę, tłumaczy wszystko, co powinniśmy zrozumieć i porzuca z tym, co byliśmy w stanie zapamiętać. Wielokrotnie mamy chęć wciśnięcia pauzy, aby przyrzeć się uważniej przelatującym obrazom. Wtedy znowu zauważamy, że stopklatka jest niestety trochę rozmazana i nieczytelna. Pozostaje nam jedynie obejrzeć materiał filmowy kilka razy.

Widz odnosi się w pierwszej kolejności do techniki prezentacji a nie projektu

Jest jeszcze jeden mankament prezentacji filmowej. Publiczność łatwo ulega czarowi kina i oryginalności sposobu prezentacji projektu. Jednak forma prezentacji przesłania wtedy nieco projekt i widz zaczyna bardziej podziwiać tricki video, a nie architekturę zaprojektowanych obiektów.

Podsumowując słabe strony, należy stwierdzić, że żadna z nich nie dyskwalifikuje metody jako sposobu prowadzenia zajęć i osiągnięcia celów dydaktycznych.

4.3. Szanse

Szansę to zidentyfikowane potencjalne obszary, które należałoby zbadać w przyszłości. Zauważono tu szereg potencjalnych możliwości i korzyści, jakie mogą być skutkiem zastosowania metody. Wnioski te także pochodzą z analizy sygnalizowanych oczekiwań studentów lub niezrealizowanych pomysłów pojawiających się w trakcie realizacji zajęć.

4.3.1. Wpływ metody dydaktycznej na organizację zajęć

Po dwóch cyklach nauczania z pewnością można już sformułować tezy co do możliwości jakie stwarza nowa metoda nauczania dla rozwoju dydaktyki.

Zdobycie nowych kompetencji dydaktycznych

Zmiana sposobu prowadzenia zajęć – w tym przypadku konsultacji projektów – daje szansę na rozwój nowych kompetencji dydaktycznych wykładowców. Identyfikacja mocnych i słabych stron przeprowadzonych zajęć pozwala na samoocenę i doskonalenie w zakresie zidentyfikowanych braków. Na przyszłość będzie to z pewnością nabycie umiejętności zróżnicowanego sposobu zapisu scenariusza.

Rozwój metod dydaktycznych przez badawcze podejście do zajęć

Eksperymentalny charakter zajęć daje szansę na traktowanie ich jako badania nad metodami dydaktycznymi. Dzięki temu używane metody mogą się zmieniać z roku na rok i nie stoją w sprzeczności z sylabusem przedmiotu.

Kontynuacja w kolejnych latach na coraz wyższym poziomie

Dzięki stałej korekcie metod dydaktycznych istnieje szansa na podnoszenie poziomu zajęć – pod względem jakości kształcenia, przekazywania wiedzy i umiejętności, a także pod względem jakości opracowywanych przez studentów materiałów filmowych.

4.3.2. Wpływ metody dydaktycznej na partycypację studentów w zajęciach

Największe możliwości otwierają się oczywiście przed studentami i formami ich uczestnictwa w zajęciach.

Zdobycie nowych umiejętności

Innowacyjna metoda dydaktyczna pozwala na zdobywanie nowych, czasem nawet nieoczekiwanych umiejętności – takich jak poprawa sposobu wypowiedzania się, nauka montażu ścieżki filmowej, a nawet gry aktorskiej. Zdobyte nowe umiejętności mogą być bardzo przydatne nawet w zawodzie architekta.

Wykorzystanie indywidualnych umiejętności wykraczających poza zawód

Wielu studentów posiada także własne indywidualne zainteresowania, umiejętności i predyspozycje wykraczające poza studiowany kierunek. Mogą oni je wykorzystać w pracy nad filmem, co stwarza szansę na podnoszenie jakości rezultatów.

Większe zaangażowanie

Widać wyraźnie, że w sposobie prowadzenia zajęć można jeszcze wiele poprawić. Stworzy to szansę na jeszcze ciekawsze formy współpracy wykładowców ze studentami.

4.3.3. Wpływ metody dydaktycznej na pracę nad projektem

Również w stosunku do metod pracy nad projektem pojawiają się możliwości dalszego rozwoju.

Identyfikacja braku związku projektu z potrzebami

Po pierwsze, istnieje szansa na bardziej gruntowne pokazanie związku projektu z potrzebami. Formuła filmowa prezentacji szczególnie nadaje się do wyartykułowania potrzeb realnie występujących u mieszkańców, których może dotyczyć projektowana interwencja architektoniczna. Także praca z kamerą wśród mieszkańców może skłonić studentów do zweryfikowania swoich pomysłów i skonfrontowanie ich z opiniami potencjalnych użytkowników.

Używanie rozwiązań zmiennych i tymczasowych

Po drugie, znacznie szerzej niż dotychczas można by eksplorować stosowanie w przestrzeni miejskiej obiektów tymczasowych oraz zagospodarowania podlegającego okresowym zmianom. Coraz modniejszy staje się także temat architektury mobilnej, którą tak łatwo można animować w prezentacji filmowej.

Znalezienie rozwiązań wynikających z procesów a nie stanów statycznych

Po trzecie, największym wyzwaniem jest użycie metody pracy nad projektem do identyfikacji rozwiązań, które wynikałyby z zachodzących w przestrzeni procesów. Scenariusz powinien umożliwić zaprojektowanie zmian w przestrzeni będących naturalną kontynuacją istniejących procesów i zaspokojeniem pojawiających się w tych procesach potrzeb. Taki efekt wizualny przekazu filmowego byłby idealnym spełnieniem oczekiwań związanych z nową metodą dydaktyczną.

4.3.4. Wpływ techniki filmowej na sposób prezentacji projektu

Doświadczenia wynikające z przeprowadzonych zajęć wskazują na kilka podstawowych cech filmowej techniki prezentacji, które dają szansę odkrycia lepszych form prezentacji.

Większe zainteresowanie odbiorców

Pierwszym obszarem poszukiwań powinna być praca nad pobudzeniem zainteresowania publiczności. Istnieją różne techniki przyciągnięcia i utrzymania uwagi widza. Wydaje się, że nawiązanie współpracy ze specjalistami w tej dziedzinie dałoby szansę na zastosowanie bardziej zaawansowanych technik w tym zakresie w przyszłości.

Kompletny przekaz idei i rozwiązań

Należy także doskonalić narrację filmową opowiadającą o ideach projektu i zastosowanych rozwiązaniach. Zauważamy, że często studenci, którzy są kreatywni i z łatwością generują nowe rozwiązania, mają jednocześnie trudności z opowiadaniem o nich.

Pokazanie projektu w kontekście żywego otoczenia

Także niewykorzystana wystarczająco jest dotychczas możliwość osadzania projektu w kontekście rzeczywistego otoczenia. Technika „blue box” pozwala na łączenie wirtualnej przestrzeni z obrazem nagrany w studio oraz w terenie.

4.3.5. Wpływ techniki prezentacji na percepcję projektu

Na razie najmniej przebadanym elementem całego przedsięwzięcia jest kwestia percepcji materiałów video przez publiczność. Jest to pole do dalszych rozważań, zdobywania na ten temat wiedzy i ulepszania technik przekazu.

Utrzymanie uwagi widza, pełna kontrola nad odbiorem projektu

Przekaz wideo ma dużą przewagę nad rysunkową prezentacją projektu, jeśli chodzi o utrzymanie uwagi widza i pełną kontrolę nad odbiorem projektu. Istnieją możliwości badania tego wpływu za pomocą opinii publiczności.

Nawiązanie dialogu

Możliwym, ale trudnym do osiągnięcia efektem jest nawiązanie dialogu z widzem. Wymaga to takiego prowadzenia fabuły, aby oglądający podążał za myślą autorów i odpowiadał swoimi emocjami i intelektualnymi refleksjami zgodnie z oczekiwaniami twórców.

Odbiór projektu jako czegoś bardziej wiarygodnego

Istnieje także szansa na to, aby oglądany film mocniej wpływał na poglądy widza poprzez dobre osadzenie scenariusza w realnym świecie. Tak pokazany projekt może sprawiać wrażenie czegoś bardziej rzeczywistego i wiarygodnego, możliwego do realizacji.

Podsumowując szanse, można zauważyć, że jest wiele niezbadanych możliwości i rozwiązań, które wymagają jeszcze wypróbowania.

4.4. Zagrożenia

Zagrożenia to zidentyfikowane potencjalne obszary, których należałoby w przyszłości unikać. Są to niebezpieczeństwa, które nie zaistniały w trakcie prowadzenia zajęć. Wnioski te pochodzą z analizy sygnalizowanych przez studentów i odczuwanych przez prowadzącego zajęcia obaw.

4.4.1. Wpływ metody dydaktycznej na organizację zajęć

Rozmycie procesu projektowego

Użycie nowej innowacyjnej metody wprowadzającej projektowanie scenariusza prezentacji, a nie samego projektu, może prowadzić do rozmycia procesu projektowania architektoniczno-urbanistycznego. Projekt zejdzie na drugi plan, a studenci zajmą się produkcją filmu jako dzieła samego w sobie.

Brak kontroli nad postępem prac

Trudności z przygotowywaniem się do konsultacji ze strony studentów, a także trudności z przeprowadzaniem konsultacji ze strony wykładowców mogą prowadzić do braku kontroli nad postępem prac. Przez większość semestru uczestnicy procesu dydaktycznego będą zmagać się z niedopowiedzeniami i pozostawać w nadziei, że przynajmniej druga strona wie o co w tym wszystkim chodzi.

Dowolność efektu, nie wyegzekwowanie jednakowego rezultatu od wszystkich

Otwarta formuła zajęć i brak wstępnych wymagań i oczekiwań w stosunku do końcowej prezentacji może prowadzić do zbyt dowolnych efektów. Powstałe prace mogą różnić się znacząco co do jakości. Jednak jeśli wynika to nie z różnych predyspozycji studentów, a z braku dyscypliny i chęci zaliczenia przedmiotu jak najmniejszym kosztem – zaczyna to już być dla nas problemem.

4.4.2. Wpływ metody dydaktycznej na partycypację studentów w zajęciach

Także po stronie studentów może dochodzić do zjawisk niepożądanych. Zjawiska takie nie zaistniały, jednak wymagało to zachowania staranności przez studentów i czujności ze strony prowadzącego zajęcia.

Zabrnięcie w rozważania i działania nieefektywne

Zbyt nieprecyzyjne określenie oczekiwanych rezultatów może doprowadzić studentów do rozważania kwestii zupełnie nieistotnych i zajęcia się pobocznymi tematami. Może to grozić działaniami zupełnie nieefektywnymi, jeśli chodzi o powstanie projektu.

Przecenianie własnej wiedzy o technice prezentacji filmowej

Studenci, którzy już wcześniej nabyli umiejętność tworzenia animacji komputerowych, mogą znaczenie przecenić własne umiejętności. Dokumentowanie wydarzeń towarzyskich przy pomocy smartfonu też nie oznacza, że potrafimy świadomie operować obrazem video.

Porzucenie projektu przez trudności techniczne

W sytuacji, gdy studenci zaplanują zbyt ambitną zawartość scenariusza, pod koniec pracy mogą pojawić się prawdziwe trudności. Po przejściu do realizacji scenariusza okaże się, że techniczna realizacja zaplanowanych scen i ujęć filmowych przekracza możliwości studentów, a zwłaszcza wymaga znacznie więcej czasu niż pozostało do końca zajęć. Może to grozić zniechęceniem do realizacji projektu i porzuceniem zajęć.

4.4.3. Wpływ metody dydaktycznej na pracę nad projektem

Powyższe rozważania prowadzą do wniosków na temat zagrożeń jakie mogą dotyczyć realizacji projektu przy pomocy metody scenariuszowej.

Praca nie doprowadzi do powstania projektu

Po pierwsze, praca studentów może nie doprowadzić do powstania projektu. To należy zawsze brać pod uwagę przy zajęciach eksperymentalnych.

Zbytne skupienie się na efekciarstwie

Po drugie, studenci mogą skupić się na efektach specjalnych - chcąc zadziwić publiczność. Tymczasem zaprojektowane zagospodarowanie przestrzeni i obiekty architektoniczne będą same w sobie mierne, typowe.

Tylko rozwiązania 3d łatwe do pokazania na filmie

Po trzecie, przy użyciu tej metody powstawać będą tylko projekty, które są łatwe do pokazania na filmie. Przedstawianie projektu w technice 3D wymaga większego nakładu pracy. Im bardziej skomplikowany obiekt, tym więcej czasu trzeba spędzić przy opracowaniu jego trójwymiarowego modelu. Metody graficznej wizualizacji projektu umożliwiają ominięcie budowy kompletnego modelu 3D. Bardziej skomplikowane rozwiązania być może trudniej jest przedstawić na płaskim rysunku, ale przy dopuszczeniu pewnych niedokładności zajmie to na pewno mniej czasu. Animacja jest tu bardziej wymagająca. Także proces renderowania scen jest tym bardziej czasochłonny im bardziej złożony jest model.

4.4.4. Wpływ techniki filmowej na sposób prezentacji projektu

Wiele z powyższych zagrożeń tkwi w samej technice prezentacji.

Film nie pokaże całości idei

Przy wszystkich ograniczeniach czasowych, technicznych, percepcyjnych itp. jest więcej niż pewne, że prezentacja nie może pokazać całości projektu ze wszystkimi detalami. W tym zakresie prezentacja graficzna na planszach ma niepodważalną przewagę. Dlatego należy uznać ograniczenia prezentacji filmowej i używać jej efektywnie - zgodnie z możliwymi formami eksploatacji.

Koncentracja na aspektach technicznych

Użycie nowej techniki prezentacji siłą rzeczy zmusza studentów do koncentracji na sposobach realizacji filmu. Wprawdzie komputeryzacja procesu tworzenia filmu czyni go dostępnym nie tylko dla specjalistów, jednak wciąż obsługi programów trzeba się nauczyć.

Użycie technik manipulacji odbiorcą

Wszyscy wiemy, że technika filmowa, ze względu na silne oddziaływanie na emocje i wyobraźnię, bardzo często służy manipulacji. Istnieje więc zagrożenie, że takie same metody mogą być wykorzystywane do manipulacji publicznością w celu przekonania jej do niekorzystnych dla niej projektów.

4.4.5. Wpływ techniki prezentacji na percepcję projektu

Na końcu, choć nie najmniej istotne, są zagrożenia dla odbioru projektu przez widza.

Krótki czas prezentacji nie pomaga w przyswojeniu projektu

Po pierwsze, ograniczony czas prezentacji filmowej nie pomaga w przyswojeniu projektu. Stąd użycie jedynie techniki video może prowadzić do niezrozumienia idei i szczegółowych rozwiązań proponowanych przez autorów.

Brak umiejętności wczucia się w odbiorcę nieznanącego projektu

Po drugie, istnieje duże zagrożenie, że autorzy filmu nie będą potrafili postawić się w roli odbiorcy i zrozumieć jego potrzeby w zakresie percepcji. Poszczególne osoby mogą mieć różne predyspozycje co do tempa przyswajania informacji. Każdy może też inaczej reagować na efekty specjalne, które mogą przeszkadzać w odbiorze projektu. W końcu każdy ma inny gust muzyczny, a więc użycie podkładu muzycznego może być bardzo problematyczne – choć trzeba przyznać, zwykle bardzo dużo wnosi do odbioru prezentacji.

Mankamenty filmu mogą przysłonić zalety projektu

Po trzecie, traktowanie filmu jako dzieła sztuki może spowodować, że negatywny stosunek do artystycznej strony filmu może przełożyć się na negatywną ocenę samego projektu.

Podsumowując zagrożenia, należy stwierdzić, że jest kilka istotnych problemów, które należy poważnie brać pod uwagę przy dalszej realizacji zajęć. Nie są to jednak problemy, które miałyby zniechęcić do rozwijania tej metody dydaktycznej.

5. PODSUMOWANIE

Jak wynika z przedstawionych powyżej wniosków z przeprowadzonego badania, opracowywanie scenariusza końcowej prezentacji przyczynia się do rozwoju umiejętności logicznego myślenia studentów, kontroli wykładowcy nad procesem projektowania oraz podniesienia komunikatywnej wartości prezentacji projektu. Dalsze rozwijanie metody scenariuszowej może napotkać na szereg zidentyfikowanych wyżej trudności i prowadzić do wielu zagrożeń dla realizacji zajęć. Jednak liczba pozytywnych cech tej metody i zidentyfikowane możliwości jej doskonalenia powodują, że z pewnością warto rozwijać tę ideę.

6. ILUSTRACJE FILMOWE

W artykule powyżej zamieszczono wybrane prace filmowe przygotowane przez studentów, dostępne poprzez kody QR z odnośnikami do serwisu Youtube. W wersji elektronicznej artykułu można skorzystać z aktywnego linku pod obrazkiem.

BIBLIOGRAPHY

- Carroll N., "The power of movies", Daedalus, No.114, pp.79–103, 1985
- Coyne R., "Multimedia in the Design Studio: A Metaphorical Analysis", Environment and Planning B: Urban Analytics and City Science, v.23, pp.255-277, 1996
- Faludi A., "Framing with images", Environment and Planning B: Planning & Design, v.23, pp.93–108, 1996
- Hoch C., "Utopia, scenario and plan: A pragmatic integration", Planning Theory, No.15, pp.6–22, 2016
- Miljacki A. „From Model to Mashup. A Pedagogical Experiment in Thinking Historically about the Future”, Journal of Architectural Education, pp. 9–24, 2011

- Salewski C., Paine S., *Dutch New Worlds: Scenarios in Physical Planning and Design in the Netherlands, 1970–2000*, Rotterdam, 010 Publishers, 2012
- Schön D. A., *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*, London, Temple Smith, 1983
- Schön D. A., *The Design Studio: An Exploration of Its Traditions and Potentials*, London, RIBA, 1985
- Shimamura A. P. (ed.), *Psychocinematics: exploring cognition at the movies*, New York, Oxford University Press, 2013
- Shimamura A. P., Palmer S. E. (ed.), *Aesthetic Science: Connecting Minds, Brains, and Experience*, New York, Oxford University Press, 2012
- Troscianko T., Meese T. S., Hinde S., "Perception while watching movies: Effects of physical screen size and scene type", *i-Perception*, v.3, pp. 414–425, 2012
- Volk C. J., Marcus A. M. "Haptic Diagrams: From Cinematography to Architectural Performance", *Journal of Architectural Education*, pp. 71–76, 2009
- Xiang W., Clarke K. C., "The Use of Scenarios in Land-Use Planning", *Environment and Planning B: Planning and Design*, vol. 30, 6: pp. 885-909, 2003

ANNEX A

The survey for STUDENTS

Please write your reflections on the topic:

1. organization of classes:

- a) what was positive?
- b) what were the difficulties or disadvantages?
- c) what could be improved in the future?

2. your participation in classes:

- a) what was positive?
- b) what were the difficulties or disadvantages?
- c) what participation rules should be introduced in the future?

3. methods of working on the project (the fact of using the script):

- a) what was positive?
- b) what were the difficulties or disadvantages?
- c) what could be improved in the future?

4. film presentation technique:

- a) what was the advantage of such project presentation?
- b) what were the difficulties in preparation, what are the disadvantages of such a presentation?
- c) what could be better used in the future?

5. perception of the film presentation (general reflections after watching all the films and own):

- a) what was positive?
- b) what were the difficulties in reception?
- c) what could be improved in the future?

The survey for the AUDIENCE

Please give 0 to 10 points after watching each presentation, responding to the statements:

1. The design is well justified and needed
2. I like the design visually, it is aesthetic
3. The design is sensible and feasible
4. The location of the object (s) is understandable
5. The designed function is understandable
6. I know how the object (s) will look like
7. The film presentation highlights the advantages of the design
8. The plot of the presentation attracts attention
9. Descriptions and comments are legible and understandable
10. Special effects do not distract you
11. Everything is clear, you do not need to watch a second time

The principle of assessment – I completely disagree with the statement – 0 points. / I agree completely – 10 points / I have ambivalent feelings – 5 points / I have no opinion – we do not enter anything

ZAŁĄCZNIK A

Ankieta dla STUDENTÓW

Proszę hasłowo sformułować swoje refleksje na temat:

1. organizacji zajęć:
 - a) co było pozytywnego?
 - b) jakie były trudności, wady?
 - c) co można by poprawić w przyszłości?
2. Państwa udziału w zajęciach:
 - a) co było pozytywnego?
 - b) jakie były trudności, wady?
 - c) jakie zasady uczestnictwa należy wprowadzić w przyszłości?
3. metody pracy nad projektem (fakt użycia scenariusza):
 - a) co było pozytywnego?
 - b) jakie były trudności, wady?
 - c) co można by poprawić w przyszłości?
4. filmowej techniki prezentacji:
 - a) co było zaletą takiej prezentacji projektu?
 - b) jakie były trudności w przygotowaniu, jakie są wady takiej prezentacji?
 - c) co można by lepiej wykorzystać w przyszłości?
5. percepcji prezentacji filmowej (ogólne refleksje po obejrzeniu wszystkich filmów i własnego):
 - a) co było pozytywnego?
 - b) jakie były trudności w odbiorze?
 - c) co można by poprawić w przyszłości?

Ankieta dla PUBLICZNOŚCI

Proszę przyznać od 0 do 10 punktów po obejrzeniu każdej prezentacji, ustosunkowując się do stwierdzeń:

1. Projekt jest dobrze uzasadniony i potrzebny
2. Projekt podoba mi się wizualnie, jest estetyczny
3. Projekt jest sensowny i możliwy do realizacji
4. Lokalizacja obiektu/-ów jest zrozumiała
5. Funkcja projektowana jest zrozumiała
6. Wiadomo jak obiekt/-y będzie/-dą wyglądał/-y
7. Prezentacja filmowa podkreśla walory projektu
8. Fabuła prezentacji przykuwa uwagę
9. Opisy i komentarze są czytelne i zrozumiałe
10. Efekty specjalne nie odwracają uwagi
11. Wszystko jest jasne, nie trzeba oglądać drugi raz

Zasada oceny: zupełnie nie zgadzam się z twierdzeniem – 0 pkt. / zgadzam się całkowicie – 10 pkt. / mam ambiwalentne odczucia – 5 pkt. / nie mam zdania – nie wpisujemy nic

AUTHOR'S NOTE

Assistant Professor at the Chair of Urban Designing and Country Landscape, Faculty of Architecture, Warsaw University of Technology; scientific research area: innovative IT and multimedia tools in urban designing and spatial planning, contemporary processes of urban space changes in the architectural and town planning dimensions, the role of community culture, politics and ethics in the processes of shaping urban space.

O AUTORZE

Adiunkt w Katedrze Projektowania Urbanistycznego i Krajobrazu Wiejskiego, Wydział Architektury Politechniki Warszawskiej; obszary zainteresowań naukowych: innowacyjne narzędzia informatyczne i multimedialne w projektowaniu urbanistycznym i planowaniu przestrzennym, współczesne procesy zmian przestrzeni miejskiej w wymiarze architektonicznym i urbanistycznym, rola kultury społeczności, polityki i etyki w procesach kształtowania przestrzeni miejskiej.

Contact | Kontakt: maciej.lasocki@pw.edu.pl