

**LET'S
PROCESS
SOME
DRAMA**



OBLIKOVANJE PROCESNE DRAME

**priručnik za voditelje procesne
drame**

2025.



Co-funded by
the European Union



OBLIKOVANJE PROCESNE DRAME

Priručnik za voditelje procesne drame

Izradili

CEPORA – Centar za pozitivan razvoj djece i mladih (Srbija)

Uniamoci (Italija)

Udruga Praktikum – Centar za djecu i mlade (Hrvatska)

Vodeći stručnjaci

Vesna Popović, Lidija Bukvić

Stručnjaci koji su sudjelovali u izradi publikacije

Eleonora di Liberto, Elena Marco Tendero, Mateja Lončar, Nikolina Bakmaz, Nađa Ignjatović, Dragan Đorđević, Martina Di Liberto, Davide Martino

Projekt

Ova publikacija izrađena je u okviru Erasmus+ projekta „LET'S PROCESS SOME DRAMA: Prevencija govora mržnje i diskriminacije među mladima“, koji provode CEPORA – Centar za pozitivan razvoj djece i mladih (Srbija), Uniamoci (Italija) i Udruga Praktikum – Centar za djecu i mlade (Hrvatska).

Napomena o financiranju

Financirano sredstvima Europske unije. Iznesena stajališta i mišljenja pripadaju isključivo autorima i ne odražavaju nužno stavove Europske unije niti Izvršne agencije za obrazovanje i kulturu (EACEA). Europska unija i EACEA ne mogu se smatrati odgovornima za njih.

2025

SADRŽAJ

UVOD	6
KAKO JE NASTALA PROCESNA DRAMA: POVIJESNI PREGLED	8
OSNOVNI ELEMENTI I DEFINICIJA PROCESNE DRAME	11
NAČELA PLANIRANJA PROCESNE DRAME	12
Tema ili područje učenja	12
Kontekst	13
Uloge	14
Okvir	15
Znak	18
Strategije	19
KLJUČNE STRATEGIJE ZA VOĐENJE PROCESNE DRAME: PRAKTIČNI ALATI ZA PLANIRANJE I PROVEDBU	22
PRIMJERI PRIMJENE RAZLIČITIH STRATEGIJA	25
Voditelj u ulozi	25
Zajednički lik	25
Definiranje prostora	26
Dnevnici, pisma, zapisi i poruke	26
Vizualno mapiranje lika	27
Zvučne slike	27
Zamrznute slike	28
Dan u životu	29
Ključni događaji	29
Vruće stolice	30

Uloga stručnjaka	31
Sastanci	31
Načuti razgovor	32
Reportaža	32
Telefonski/radijski razgovori	33
Timeline (vremenski slijed)	33
Iza kulisa	34
Osmišljavanje natpisa	34
Ceremonije	34
Dokumentiranje	35
Povratak u prošlost	35
Forum kazalište	36
Maske	36
Montaža	37
Pripremljene uloge	37
Ponovno izvođenje scene	37
Ritual	38
Zvučni pejzaž	39
TV program	39
Zborno govorenje	40
Grupna skulptura	40
Da sam na tvom mjestu...	40
Označavanje ključnog trenutka	41
Trenutak istine	41
Naracija	42
Zauzimanje stava	42
Tijek misli	43
Glasovi u glavi	43

Debata	44
Igre	45
Čudovište i Štit	46
Složeni poticaj	46
SMJERNICE ZA VODITELJE: PRISUTNO I SVRHOVITO VOĐENJE PROCESNE DRAME ⁴⁹	
KLJUČNE OSOBINE USPJEŠNOG VODITELJA	49
ZAKLJUČAK: TRANSFORMATIVNI POTENCIJAL PROCESNE DRAME	53
Literatura	54
PRILOG A	55
PODSJETNIK ZA PLANIRANJE PROCESNE DRAME	55
Predložak za planiranje procesne drame: Kontrolna lista za voditelje	55

UVOD

Ovaj priručnik izrađen je u okviru Erasmus+ projekta LET'S PROCESS SOME DRAMA: Prevencija govora mržnje i diskriminacije među mladima, koji provode CEPORA – Centar za pozitivan razvoj djece i mladih iz Srbije, Uniamoci iz Italije i Udruga Praktikum – Centar za djecu i mlade iz Hrvatske. Cilj projekta bio je razviti i učiniti dostupnima pristupe temeljene na procesnoj drami za rad na temama govora mržnje i diskriminacije među mladima, s posebnom pažnjom na mlade s manje mogućnosti i one koji se suočavaju s različitim oblicima diskriminacije.

Priručnik je jedan od niza međusobno povezanih resursa razvijenih kroz projekt. Uvod u procesnu dramu pruža polazište za razumijevanje metode, njezinih obrazovnih temelja i ključnih pojmova. Prevencija diskriminacije i govora mržnje među mladima – kurikulum radionica procesne drame prenosi metodologiju u pet cjelovitih radionica koje se bave stereotipima i predrasudama, diskriminacijom, govorom mržnje, tolerancijom i poticanjem različitosti. Trening za edukatore – Okvir za voditelje treninga za primjenu i osmišljavanje radionica procesne drame s mladima pruža strukturirani trodnevni proces učenja kroz koji edukatori mogu iskustveno upoznati, analizirati i uvježbavati procesnu dramu te osmisliti vlastite radionice. Ovaj priručnik nadopunjuje te resurse usmjeravajući se na praktična načela, strategije i važne aspekte vođenja pri osmišljavanju i provedbi procesne drame.

Projektni resursi razvijeni su kroz suradnički proces u koji su bili uključeni praktičari iz Srbije, Italije i Hrvatske. Radionice procesne drame razvijene su, testirane i dorađene unutar partnerstva, a program treninga također je testiran s osobama koje rade s mladima te učiteljima i nastavnicima. Radionice i trening potom su provedeni s mladima i edukatorima u sve tri zemlje, što je partnerima omogućilo razmotriti njihovu primjenu u različitim nacionalnim i kulturnim kontekstima. Taj je proces podržao razvoj materijala koji pružaju dovoljno jasnu metodološku strukturu, a istodobno ostaju prilagodljivi različitim skupinama, okruženjima i potrebama za učenjem.

Oblikovanje procesne drame namijenjeno je prvenstveno osobama koje rade s mladima, učiteljima/nastavnicima te drugim edukatorima i voditeljima koji rade s mladima i žele praktičnu podršku u osmišljavanju i vođenju procesne drame. Priručnik objašnjava ključne elemente koji oblikuju procesnu dramu – temu ili područje učenja, kontekst, uloge, okvir, znak i strategije – te pruža širok repertoar dramskih strategija, primjere njihove moguće primjene, praktične smjernice za vođenje i kontrolnu listu za planiranje korak po korak.

Procesna drama zahtijeva pažljivu pripremu, ali se ne može svesti na fiksni scenarij. Voditelji određuju obrazovnu svrhu, dramski kontekst i strukturu procesa, pritom ostajući osjetljivi na doprinose sudionika i na ono što se razvija unutar zamišljene situacije. Voditelji i sudionici stoga aktivno sukreiraju dramsko iskustvo, ali unutar njega imaju različite uloge i odgovornosti. Cilj ovog priručnika nije propisati jedan način rada, nego ponuditi metodološki okvir i praktične alate koji podupiru promišljeno planiranje, fleksibilno vođenje i svrhovitu refleksiju.

Priručnik se može koristiti uz projektni trening i kurikulum radionica, ali i kao referentni materijal pri pripremi vlastitog rada s procesnom dramom. Čitateljima koji se prvi put susreću s ovom

metodologijom preporučuje se da najprije pročitaju publikaciju Uvod u procesnu dramu prije nego što prijeđu na detaljnije smjernice za planiranje i vođenje predstavljene u ovom priručniku.

KAKO JE NASTALA PROCESNA DRAMA: POVIJESNI PREGLED

Razvoj dramskog rada u obrazovanju: od izvedbe do procesne drame

Drama u obrazovanju razvijala se kroz nekoliko različitih faza tijekom proteklog stoljeća. U 19. i ranom 20. stoljeću (do 1930-ih godina), drama se u školama prvenstveno koristila kao dramska igra u svrhu socijalizacije te kao dio školskih kazališnih programa, s naglaskom na recitacije, izvedbe prema unaprijed napisanim tekstovima i razvoj govornih vještina. Glavni cilj bio je razvijanje izražajnog govora i izvedbenih vještina.

S usponom Pokreta progresivnog obrazovanja, predvođenog misliocima poput Johna Deweya početkom 20. stoljeća, sve je važnija postajala ideja „učenja kroz iskustvo”, odnosno „učenja kroz djelovanje”. Edukatori su počeli koristiti improvizaciju i igru kao alate iskustvenog učenja. Ipak, drama je još uvijek bila bez jasno strukturiranog pedagoškog okvira te se još nije promatrala kao metoda za dublje obrazovno istraživanje.

U Britaniji su tijekom 1930-ih i 1940-ih godina neki progresivni učitelji eksperimentirali s onime što su nazivali „dramskom metodom”, koristeći igranje uloga i zamišljene situacije za istraživanje društvenih tema. Međutim, ti su napori ostali izolirani i nisu bili široko prihvaćeni unutar obrazovanja.

Pomak prema procesnoj drami: od proizvoda do procesa

Značajna prekretnica dogodila se 1950-ih godina radom Briana Waya, koji je tvrdio da bi se drama u obrazovanju trebala usmjeriti na osobni razvoj kroz proces, a ne na pripremu izvedbi za publiku. Njegova utjecajna knjiga, *Development Through Drama* (1967.), postala je temeljno djelo koje promiče dramu kao alat za emocionalni i intelektualni razvoj učenika.

Nadovezujući se na te ideje, Dorothy Heathcote je od kraja 1950-ih godina snažno utjecala na razvoj drame u obrazovanju utemeljivši koncept „procesne drame” — pedagoške metode u kojoj su u središtu istraživanje, propitivanje i iskustvo, a ne sama izvedba. Prema Heathcote, prava vrijednost drame nije bila u konačnom proizvodu, nego u učenju i kritičkom promišljanju koji se razvijaju tijekom samog procesa.

Od 1960-ih do danas: širenje svrhe dramskog rada u obrazovanju

Do 1960-ih i 1970-ih godina fokus se pomaknuo prema kreativnosti, osobnom rastu i emocionalnom razvoju kroz dramu. Međutim, u posljednjim desetljećima razumijevanje dramskog rada u obrazovanju dodatno se razvilo. Danas se drama ne promatra samo kao alat za samoizražavanje, već i kao proces mišljenja — način na koji učenici mogu istraživati složena značenja, propitivati pretpostavke i promišljati o stvarnim životnim pitanjima.

Suvremena praksa također prepoznaje snažnu povezanost između dramskog rada u obrazovanju i kazališta, povezujući umjetnički izraz s obrazovnom svrhom. Međutim, unatoč tom razvoju, u ovom području i dalje postoji terminološka nejasnoća pa se koriste različiti pojmovi poput:

- drama u obrazovanju
- obrazovna drama
- kreativna drama
- razvojna drama
- neformalna drama
- drama u ulozi
- procesna drama (sve prisutniji pojam)

Za razliku od tradicionalne kreativne drame (koja je često usmjerena na pripremu predstave), procesna drama stavlja naglasak na korištenje mašte za zajedničko istraživanje ideja, dilema i situacija. Učitelji i učenici zajedno stvaraju zamišljeni svijet te uče kroz igranje uloga i refleksiju, a ne kroz izvedbu pred publikom.

Ključne karakteristike procesne drame

U procesnoj drami:

- igranje zamišljenih uloga i situacija u središtu je procesa, no cilj nije izvedba, već istraživanje i učenje
- u fokusu nisu likovi, nego stavovi, odluke i odgovornosti sudionika
- učenici djeluju u stvarnom vremenu, prateći prirodan tijek drame te pritom uče o sebi, drugima i svijetu koji ih okružuje.
- ovakav pristup potiče sudionike na snalaženje u složenim situacijama, razvoj emocionalne inteligencije i autentično izražavanje.

Globalni utjecaj Heathcote, Boltona i njihovih nasljednika

Rad Dorothy Heathcote i Gavina Boltona postavio je temelje procesne drame kao pedagoške metode na globalnoj razini. Heathcote je zagovarala ideju da je vrijednost drame u učenju kroz iskustvo, pri čemu se sudionici suočavaju sa stvarnim životnim izazovima unutar zamišljenih, sigurnih okruženja.

Tijekom 1980-ih i 1990-ih godina nova generacija edukatora nastavila je razvijati ove metode i primjenjivati procesnu dramu u različitim obrazovnim kontekstima. Fokus se proširio s izražajnih vještina na društvena, etička i identitetska pitanja.

Značajni autori i stručnjaci iz tog razdoblja su:

- Cecily O'Neill – razvila je strukturirane pristupe procesnoj drami, s naglaskom na dramsku formu unutar improvizacije.

- Jonathan Neelands – zagovarao je integraciju procesne drame u školske kurikule, ističući teme socijalne pravde i kritičkog mišljenja.
- David Booth i Brian Edmiston – istraživali su kako procesna drama podupire razvoj pismenosti, empatije i razumijevanja pročitane kod djece.

Suvremena primjena procesne drame

U 21. stoljeću procesna drama koristi se u različitim područjima:

- interkulturalnom obrazovanju
- terapiji i socijalnom radu
- obrazovanju o identitetu i vrijednostima
- programima ljudskih prava i rodne ravnopravnosti.

Učinkovito se primjenjuje u radu s:

- djecom školske dobi
- izbjeglicama i migrantima
- mladima s teškoćama
- mladima u alternativnoj skrbi (udomiteljstvo, domovi za djecu i mlade)
- mladima u sukobu sa zakonom ili onima uključenima u pravosudni sustav.

Procesna drama ovim skupinama pruža prostor za istraživanje različitih izbora, pronalaženje vlastitog glasa te jačanje samopouzdanja kroz zajedničko pripovijedanje i rješavanje problema.

Međunarodna praksa procesne drame

Procesna drama danas je formalno uključena u obrazovne sustave i programe rada s mladima u nekoliko zemalja:

- Ujedinjeno Kraljevstvo – škole, umjetnički centri u zajednici, projekti uključivanja mladih.
- Australija – uključena u nacionalni kurikulum umjetničkog obrazovanja i inicijative za razvoj mladih.
- Irska i Novi Zeland – široko se primjenjuje u obrazovanju i praksama usmjerenima na mlade.
- Kanada – osobito u radu s marginaliziranim skupinama, uključujući autohtone zajednice.

Razvoj drame u obrazovanju - od recitacija i školskih predstava do procesne drame kao reflektivnog i suradničkog alata za učenje - pokazuje kako je drama postala metoda za promišljanje, osjećanje i zajedničko stvaranje značenja. Procesna drama više nije usmjerena na izvedbu pred publikom, već na stvaranje iskustava koja sudionicima omogućuju istraživanje složenosti života u sigurnom i maštovitom okruženju.

OSNOVNI ELEMENTI I DEFINICIJA PROCESNE DRAME

Iako se procesna drama razvila unutar obrazovnih okvira, ona ni u kojem slučaju nije ograničena isključivo na školsko okruženje. Danas je prepoznata kao dinamična metodologija učenja koja se može primjenjivati u radu s različitim ciljnim skupinama, neovisno o njihovoj dobi, interesima pa čak i sposobnostima učenja. Također, procesna drama vrlo se lako prilagođava različitim okruženjima neformalnog učenja. Ova prilagodljivost proizlazi iz četiri temeljna elementa na kojima se procesna drama zasniva i iz kojih proizlaze njezino oblikovanje i planiranje.

Prvi element je igra — urođena ljudska sklonost, najizraženija kod djece, istraživanju i učenju kroz dramsku igru. Drugi element je učenje u kontekstu, koje polazi od toga da je učenje najučinkovitije kada se odvija unutar smislenih i autentičnih situacija. Treći element je aktivno učenje, koje naglašava da se angažman učenika produbljuje, a ishodi učenja postaju značajniji kada učenici osjećaju odgovornost i aktivnu ulogu u vlastitom procesu učenja. Posljednji, četvrti element, jest simboličko prikazivanje iskustva, koje polazi od činjenice da ljudi koriste dramu kako bi simbolički prikazali životna iskustva te o njima promišljali ili ih komentirali.

Imajući to na umu, možemo reći da je procesna drama pojam koji opisuje oblik drame u kojem izvedba pred vanjskom publikom izostaje, dok je predstavljanje “unutarnjoj publici” ključno. Dok se u nekim drugim oblicima rada značenje oblikuje kroz kazališni ansambl sastavljen od glumaca, dramaturga, redatelja i scenografa te se prenosi publici koja promatra, u procesnoj drami sudionici zajedno s voditeljem čine taj kazališni ansambl i sudjeluju u dramskom procesu kako bi sami stvarali značenje.

Procesne drame utjelovljena su, estetska i multimodalna istraživanja određenih tema kroz primjenu različitih dramskih strategija. Temelje se na tome da voditelji i sudionici kroz improvizaciju zajedno stvaraju imaginarne svjetove s ciljem učenja (Bowell & Heap, 2013; Dunn, 2016).

NAČELA PLANIRANJA PROCESNE DRAME

Jedna od dodatnih specifičnosti procesne drame leži u istodobnom zahtjevu za strukturom i spontanošću. U praksi to znači da je svaka faza procesa pažljivo unaprijed isplanirana i osmišljena od strane voditelja. Međutim, interakcija između grupe i voditelja mora ostati fleksibilna, omogućujući da prostor za učenje – kao i samo učenje – nastane kao zajedničko iskustvo oblikovano aktivnim uključivanjem sudionika u dramske zadatke. Upravo kroz ovu dinamičnu međuigru između unaprijed postavljenog okvira i spontanih doprinosa sudionika odvija se autentično i smisleno učenje. Ovakvo razumijevanje odražava način na koji većina autora opisuje procesnu dramu: struktura postoji, ali ne određuje ishod; a uloga voditelja jest usmjeravati proces, ali ne i kontrolirati njegov ishod.

U praksi je prepoznato nekoliko načela kao ključnih koraka u planiranju procesne drame. To uključuje temu/područje učenja, kontekst, uloge, okvir, znak i strategije. Svaki od tih koraka bit će objašnjen u nastavku kroz ključna pitanja i svrhu koju imaju u konačnoj strukturi procesne drame.

Tema ili područje učenja

Svaka procesna drama započinje ključnim pitanjem u planiranju: Kojom temom ili kojim pitanjem želim zaokupiti sudionike? Iako procesna drama omogućuje istraživanje širokog raspona tema – od sadržaja formalnog školskog kurikulumu, preko umjetničkih i književnih formi, pa sve do složenih osobnih i društvenih pitanja – odabir teme zahtijeva promišljeno sužavanje fokusa.

Važno je prepoznati specifičan aspekt odabrane teme i jasno definirati obrazovne ciljeve koje želite ostvariti kroz njezino istraživanje. Bez obzira na to odnose li se željeni ishodi na razvoj predmetnog znanja, kritičkog mišljenja, empatije ili vještina suradničkog rješavanja problema, voditelj mora jasno promisliti na koji će način odabrana tema postati sredstvo za stvaranje smislenih ishoda učenja.

U procesnoj drami tema nije samo sadržajno područje, već postaje kontekst za istraživanje u kojem sudionici aktivno grade razumijevanje, usklađuju različite perspektive i promišljaju vlastite reakcije. Zato su promišljen odabir teme i jasno postavljeni ciljevi učenja temeljni koraci u osmišljavanju kvalitetnog iskustva procesne drame.

Važne smjernice

- Definirajte ŠTO istražujete – Tema treba jasno odgovoriti na pitanje: koje iskustvo, pitanje ili dilemu želimo ponuditi sudionicima za istraživanje kroz dramu?
- Usmjerite se na priču – Odaberite temu utemeljenu na konkretnim, stvarnim životnim okolnostima koje će sudionicima omogućiti smisleno uključivanje kroz ulogu.
- Uzmite u obzir dostupne resurse – Pri odabiru teme važno je razmotriti prostor, materijale i druge organizacijske čimbenike koji mogu utjecati na dramsku aktivnost.
- Jasno postavite ishode – Izbjegavajte preširoke ili neodređene teme. Tema treba biti usmjerena prema jasno definiranim obrazovnim ciljevima i istraživačkim pitanjima.

- Povežite temu s učenjem – Tema može proizlaziti iz kurikuluma ili biti povezana sa širom društvenom problematikom, ali uvijek treba pružati okvir za kritičko promišljanje i istraživanje kroz igranje uloga.

Kontekst

Nakon što su tema i s njom povezani ishodi učenja jasno određeni, sljedeći ključan korak u planiranju jest definiranje konteksta, odnosno pitanje: Kakav će dramski kontekst omogućiti istraživanje teme? U procesnoj drami taj kontekst nije proizvoljan, već se promišljeno oblikuje kako bi stvorio zamišljeni svijet (u apstraktnom ili konceptualnom obliku) unutar kojeg sudionici mogu preuzeti uloge, susresti se s dilemama i odgovarati na izazove povezane s odabranom temom.

Polazeći od rada Dorothy Heathcote i Cecily O'Neill, ovaj se zamišljeni kontekst često naziva dramski okvir – zamišljena situacija, okruženje ili događaj oko kojeg se drama gradi.

Kontekst se odnosi na širu zamišljenu situaciju ili okruženje unutar kojeg će se drama odvijati. Odgovara na pitanja: Gdje se nalazimo? Što se događa u tom svijetu? Zašto je ta situacija važna u odnosu na odabranu temu?

Kontekst uspostavlja prostor, vrijeme i cjelokupni scenarij koji dramskom istraživanju daju značenje. Riječ je o širem fikcionalnom okviru koji temi daje relevantnost i dubinu. Primjerice, ako je tema odgovornost zajednice, kontekst može biti malo selo suočeno s ozbiljnom nestašicom vode.

U ovoj fazi kontekst je još uvijek vanjski u odnosu na sudionike – oblikuje fikcionalni svijet, ali još ne određuje na koji su način sudionici s njime povezani.

Važne smjernice

- Definirajte širi zamišljeni kontekst – Jasno odredite gdje i kada se dramski kontekst odvija te koji važan događaj ili okolnost oblikuje taj fikcionalni svijet.
- Osigurajte usklađenost konteksta s temom – Zamišljena situacija treba prirodno otvarati dileme, napetosti i pitanja koja su ključna za odabranu temu i ishode učenja.
- Oblikujte uvjerljiv scenarij – Kontekst treba biti vjerodostojan unutar zamišljenog svijeta i pružiti bogato okruženje za istraživanje složenih ideja.
- U ovoj fazi nemojte još definirati uloge sudionika – Kontekst postavlja vanjski svijet, dok će konkretne uloge sudionika i njihov odnos prema tom svijetu biti određeni kasnije, kroz okvir.
- Stvorite osjećaj relevantnosti i hitnosti – Odaberite kontekst koji sam po sebi nosi važnost, odnosno situaciju u kojoj odluke i postupci imaju težinu te potiču autentično uključivanje sudionika.

Uloge

Treći korak u planiranju procesne drame usmjeren je na određivanje uloga koje će biti ključne za istraživanje teme unutar zadanog konteksta, a odgovara na pitanje: Tko će biti sudionici i voditelj unutar dramskog procesa? Uloge nisu samo likovi u narativnom smislu; one predstavljaju perspektive, funkcije ili odgovornosti koje sudionici preuzimaju kako bi se smisleno uključili u dramski proces. Voditelj pritom mora osigurati da odabrane uloge pripadaju vremenu i prostoru zadanog konteksta te da imaju jasan razlog za bavljenje odabranom temom. Budući da je teacher-in-role (voditelj u ulozi) jedan od temeljnih elemenata procesne drame, voditelj također treba odlučiti koju će ulogu sam preuzeti unutar dramskog procesa.

Uloge u procesnoj drami ne podrazumijevaju nužno kazališnu izvedbu; one prije svega služe kao pozicije iz kojih sudionici promatraju situaciju te preuzimaju određenu odgovornost u istraživanju teme. Voditelj mora odlučiti koje su uloge ključne za oživljavanje dramske situacije i na koji će način omogućiti sudionicima da iskuse dileme, napetosti i izbore povezane s ciljevima učenja.

Cecily O'Neill ističe da su uloge u procesnoj drami često namjerno otvorene, kako bi sudionici kroz međusobnu interakciju zajednički oblikovali identitete i odgovornosti, umjesto da im budu unaprijed zadani fiksni likovi kao u klasičnom kazalištu. Naglašava da preuzimanje uloge u procesnoj drami više znači usvajanje određene perspektive ili funkcije unutar zamišljenog svijeta nego „glumu” u konvencionalnom smislu. Uloge mogu varirati od potpuno utjelovljenih persona do suptilnih promjena u stavu ili statusu, ovisno o potrebama drame.

Gavin Bolton i Dorothy Heathcote to opisuju kao „ulogu kao točku gledišta”, pri čemu i minimalno preuzimanje uloge – poput geste, tona glasa ili držanja tijela – može biti dovoljno za stvaranje dramske stvarnosti, pod uvjetom da je to zajednički prihvaćeno unutar grupe.

Dok uloge određuju tko treba biti prisutan iz perspektive različitih gledišta, okvir određuje na koji su način te uloge međusobno povezane unutar konkretne situacije.

U knjizi *Planning Process Drama* (Bowell & Heap, 2013), autori opisuju nekoliko načina povezivanja sudionika koji pomažu u stvaranju osjećaja pripadnosti unutar zamišljenog svijeta. Ti mehanizmi povezivanja mogu biti:

- prema srodstvu – članovi obitelji, članovi plemena, potomci zajedničkih predaka
- prema zanimanju ili vještini – postolari, krojači, veterinari, farmakolozi itd.
- prema uvjerenjima ili ideologiji – redovnici, časne sestre, vegetarijanci, političari, hodočasnici u Meku, Rim ili na Ganges itd.
- prema znanju – vodiči, prevoditelji, navigatori, burzovni posrednici, alkemičari itd.
- prema pripadnosti – kandidati za krštenje, zastupnici, dobitnici nagrada, članovi Kuće slavnih, članovi tajnog društva itd.
- prema dobi – tinejdžeri, umirovljenici, stogodišnjaci, maloljetni prijestupnici itd.
- prema kvalifikacijama – diplomanti, instruktori vožnje, certificirani djelatnici, osobe osposobljene za pružanje prve pomoći, itd.

- prema uniformi – vojnici, medicinske sestre, policijski službenici, prometni redari, astronauti, pripadnici Vojske spasa itd.
- prema potrebi – beskućnici, siročad, alkoholičari, žrtve gladi itd.
- prema lokaciji – putnici u zračnom prometu, zatvorenici, bolnički pacijenti, čuvari palače, stanovnici sela itd.
- prema zajedničkim iskustvima – majke, udovice, vlasnici domova, ratni veterani, izbjeglice itd.
- prema interesima i hobijima – kolekcionari, zaljubljenici u vlakove, ljubitelji pasa, golferi, aranžeri cvijeća itd.

Važne smjernice

- Odredite ključne uloge za istraživanje teme – Definirajte koje perspektive, funkcije ili odgovornosti sudionici trebaju preuzeti kako bi se smisleno uključili u istraživanje teme. Uloge predstavljaju pozicije iz kojih sudionici promatraju situaciju, a ne unaprijed zadane likove.
- Osigurajte da uloge prirodno pripadaju kontekstu – Odabrane uloge trebaju imati smisla unutar vremena, mjesta i okolnosti zamišljenog svijeta te pružati logičan razlog za uključivanje sudionika.
- Odredite ulogu voditelja (Teacher-in-Role) – Osmislite vlastitu poziciju unutar drame: hoćete li preuzeti autoritativnu, podređenu ili neutralnu ulogu kako biste iznutra usmjeravali i oblikovali proces?
- Ostavite uloge otvorenima za zajedničko oblikovanje – Uloge trebaju sudionicima pružiti prostor da kroz interakciju zajedno oblikuju svoje identitete i odgovornosti, umjesto da im budu dodijeljeni strogo definirani, unaprijed napisani likovi.
- Koristite uloge za pružanje perspektive i odgovornosti, a ne za izvedbu – Preuzimanje uloge može biti suptilno (gesta, ton glasa, stav) i usmjereno na perspektivu sudionika te njegovo uključivanje u dramsku situaciju, a ne na kazališnu izvedbu.
- Osigurajte da odabir uloga prirodno potiče povezivanje sudionika – Pazite da odabrane uloge potiču autentične odnose među sudionicima – povezanost bi trebala spontano nastajati kroz zajedničke odgovornosti, identitete ili interakcije unutar drame.

Okvir

Okvir određuje uključivanje sudionika u kontekst – njihove uloge, status i perspektivu unutar zamišljene situacije. Odgovara na pitanje: Koju perspektivu trebaju imati uloge kako bi se stvorila napetost u dramskom procesu i kolika razina distance od uloge je pritom potrebna? Okvir određuje dramsku funkciju sudionika: jesu li donositelji odluka, savjetnici, svjedoci, posrednici ili osobe koje su izravno pogođene događajima? Njime se uspostavlja njihov odnos prema situaciji i stvara jasan razlog za njihovo uključivanje.

Kako objašnjavaju Bowl i Heap, okvir daje ulogama značenje unutar dramskog konteksta stvarajući odnose između uloga, zajedničku svrhu i osjećaj neposrednosti, što je ključno za uključivanje sudionika.

Okvir predstavlja svojevrsni dramski dogovor između voditelja i sudionika, postavljajući granice zamišljenog svijeta i pojašnjavajući: Koja je zajednička uloga grupe? Koje su vrijeme, mjesto i okolnosti? Što je u ovoj situaciji važno?

U procesnoj drami ključnu ulogu u stvaranju takve atmosfere ima perspektiva iz koje uloga promatra ono što se događa u drami. Ona sudionicima daje polazište za razgovor, a jedan aspekt okvira osigurava dramsku napetost potrebnu za razvoj drame – komunikacijski okvir.

Drugi aspekt okvira odnosi se na ono što Dorothy Heathcote naziva „uvođenjem u iskustvo”. U drami često želimo da se sudionici uključe u osjetljive ili zahtjevne teme, odnosno u situacije koje nadilaze njihovo neposredno iskustvo. U takvim okolnostima potrebno je pronaći okvir koji omogućuje sigurno sudjelovanje. Primjena tog drugog aspekta okvira upravo to omogućuje – riječ je o okviru distance.

Važne smjernice

- Odredite ulaznu točku sudionika u dramskom procesu – Definirajte kako je grupa, kao cjelina, pozicionirana unutar konteksta: jesu li sudionici donositelji odluka, savjetnici, svjedoci, posrednici ili osobe izravno pogođene situacijom?
- Jasno odredite dramsku funkciju uloga – Okvir uspostavlja odnose uloga, svrhu i osjećaj hitnosti te oblikuje dinamiku odnosa: tko ima moć, kome su potrebni odgovori i što je u ovoj situaciji važno.
- Stvorite „komunikacijski okvir” za razvoj napetosti – Osigurajte da odabrani okvir potiče smislen dijalog i interakciju, dajući sudionicima razlog za razgovor, pregovaranje ili donošenje odluka unutar zamišljenog svijeta.
- Razmotrite „okvir distance” pri radu s osjetljivim temama – Kada drama uključuje osjetljiva ili složena pitanja, odaberite okvir koji pruža emocionalnu distancu i omogućuje sigurno sudjelovanje (npr. u ulozi savjetnika ili istražitelja, umjesto osoba koje su izravno pogođene situacijom).
- Uspostavite dramski dogovor – Iskoristite okvir za jasno postavljanje granica zamišljenog svijeta: Koja je zajednička uloga grupe? Koje su okolnosti? Zašto je njihovo uključivanje u ovom trenutku nužno?

Prije nego što nastavite na sljedeći korak

Tijekom planiranja uloga i okvira potrebno je definirati tri elementa: napetost, distancu i komunikacijski okvir. Oni nisu zasebne faze, već strukturni alati koji voditelju omogućuju smisleno povezivanje sudionika s kontekstom i temom.

Dramska napetost – 12 aspekata napetosti D. Heathcote

Dorothy Heathcote prepoznala je 12 aspekata napetosti koji mogu pokretati procesnu dramu. Ti aspekti djeluju poput „pokretača” koji potiču uključenost sudionika i njihovo promišljanje. To su:

1. Zadatak – postoji nešto što treba učiniti
2. Vremenski pritisak – postoji osjećaj hitnosti; rok se približava

3. Izbor/Dilema – potrebno je donijeti tešku odluku
4. Resursi – nedostaje nešto ključno (informacije, materijali, pomoć)
5. Iznenadenje – neočekivan događaj mijenja sve
6. Suprotstavljene uloge – različite perspektive ili sukobljene odgovornosti
7. Tajna – nešto je nepoznato i treba biti otkriveno
8. Odnosi – emocionalna ili društvena dinamika među likovima
9. Prijetnja/Opasnost – postoji rizik od štete ili neuspjeha
10. Gubitak – nešto vrijedno je izgubljeno ili je u opasnosti
11. Slavlje – zajednički uspjeh koji i dalje može sadržavati skrivene napetosti
12. Simbolička napetost – značenje ili simbolika predmeta, radnji ili okruženja.

Prilikom planiranja voditelji trebaju odlučiti koji su aspekti napetosti ključni za odabranu temu i kontekst. Upravo te napetosti drami daju energiju i osjećaj hitnosti.

Distanca unutar okvira – određivanje razine uključenosti

Nakon što su definirane potrebne napetosti, voditelj treba razmotriti distancu unutar okvira – tj. koliko će sudionici biti emocionalno bliski ili udaljeni od samih događaja. Heathcote objašnjava da same uloge stvaraju različite razine distance, čak i unutar istog konteksta. Primjerice:

- stanovnici sela pogođenog poplavom (vrlo mala distanca)
- vladini službenici zaduženi za upravljanje kriznom situacijom (srednja distanca)
- reporteri koji prate događaj (veća distanca)
- povjesničari ili istraživači koji analiziraju događaj godinama kasnije (vrlo velika distanca)

Odabir uloga izravno utječe na to kako će sudionici doživjeti napetost i na koji će se način s njom povezati. Uloge s manjom distancom omogućuju dublje emocionalno uranjanje, dok uloge s većom distancom potiču promišljanje, analizu i osjećaj sigurnosti pri radu s osjetljivim temama.

Ova se odluka donosi u fazi planiranja uloga, pri čemu je važno uzeti u obzir na koji način razina distance utječe na sposobnost sudionika da smisleno istraže odabranu napetost.

3. Komunikacijski okvir – stvaranje smislene interakcije

Nakon što su određene uloge i razina distance, komunikacijski okvir oblikuje način i razlog njihove međusobne interakcije unutar dramskog procesa. On definira konkretnu situaciju koja sudionike potiče na razgovor, pregovaranje i djelovanje.

Primjerice:

- sastanak gradske zajednice (u kojem sudionici u ulogama stanovnika i službenika raspravljaju o kriznoj situaciji)
- hitni krizni sastanak (u kojem sudionici kao timovi za intervenciju odlučuju o daljnjim koracima)
- sudsko saslušanje (u kojem sudionici analiziraju dokaze iz različitih perspektiva).

Komunikacijski okvir potiče napetost tako što sudionicima daje zajednički zadatak ili situaciju u kojoj komunikacija postaje nužna i hitna.

4. U kojoj fazi planiranja definiramo napetost, distancu i komunikacijski okvir?

U planiranju procesne drame, ovi elementi služe kao poveznica između uloga i okvira:

Faza planiranja	Fokus
Tema	Što istražujemo?
Kontekst	Gdje i kada se to događa?
Uloge	Koji sudionici trebaju biti u tom svijetu (perspektive i odgovornosti)?
Napetost	S kojim će se problemom, dilemama ili sukobom suočiti (odaberite jedan od 12 aspekata)?
Okvir distance	Koliko su sudionici kroz svoje uloge bliski ili udaljeni od napetosti?
Komunikacijski okvir	Koja će ih situacija potaknuti na komunikaciju, donošenje odluka ili zajedničko djelovanje?
Dramski okvir (okvir)	Završno oblikovanje okvira: Koja je zajednička svrha, funkcija i odnos grupe unutar ove situacije?

Znak

U procesnoj drami element „znak” odnosi se na minimalne, ali namjerno odabrane pokazatelje koji sudionicima i voditelju signaliziraju preuzimanje uloge. Voditelj pritom treba odgovoriti na pitanje: Koji će predmeti, osobni rekviziti, zvukovi, slike i slični elementi pomoći da događaji u dramskom procesu dobiju značenje i važnost?

Za razliku od tradicionalnog kazališta, procesna drama ne oslanja se na kostime ni složene rekvizite. Umjesto toga, pokazatelji uloge najčešće su suptilni i simbolični, primjerice: promjena govora tijela ili držanja, promjena tona glasa ili korištenje određenih izraza, držanje jednostavnog predmeta (npr. podloge za pisanje ili marame) koji simbolizira autoritet ili status, te položaj u prostoru (npr. sjedenje, izdvajanje od grupe ili ulazak u krug).

Svrha znaka jest unijeti jasnoću u zamišljeni svijet drame, pritom zadržavajući fluidnost i spontanost koje su ključne za procesnu dramu. Kako je naglašavala Dorothy Heathcote, znak sudionicima omogućuje da „lako ulaze i izlaze iz uloge” bez narušavanja uranjanja u iskustvo učenja.

Učinkovita upotreba znaka omogućuje grupi da zadrži zajedničko razumijevanje uloga i odnosa unutar dramskog procesa, što dodatno podupire improvizaciju, refleksiju i uključivanje u temu.

Važne smjernice:

1. Odaberite jasne, ali minimalne znakove – Odaberite male, promišljeno odabrane pokazatelje, predmete, geste, zvukove ili položaje tijela koji sudionicima pomažu prepoznati preuzimanje uloge bez potrebe za složenim rekvizitima ili kostimima.
2. Promišljeno kategorizirajte znakove – Koristite Heathcoteine tri vrste znakova kako biste osigurali jasnoću:
 - o Ikonički znakovi: opipljivi, realistični predmeti (npr. podloga za pisanje, model telefona) koji vizualno predstavljaju ulogu.
 - Simbolički znakovi: apstraktni prikazi (npr. crtež, oznaka na podu, određena boja) koji predstavljaju pojedine aspekte uloge ili statusa.
 - Enaktivni znakovi: odigrane geste ili zamišljena upotreba predmeta, poput „spuštanja slušalice” nevidljivog telefona, koje sudionici razumiju na temelju zajedničkog dogovora
3. Omogućite lako ulaženje i izlaženje iz uloge – Kako naglašava Dorothy Heathcote, dobro odabrani znakovi omogućuju sudionicima da fluidno preuzimaju i napuštaju uloge bez narušavanja uranjanja u iskustvo.
4. Podržite zajedničko razumijevanje statusa i odnosa – Svaki znak trebao bi pomoći grupi da jasno razumije uloge i odnose unutar dramskog procesa, čime se podupiru improvizacija i smisleno međudjelovanje.
5. Odaberite znakove usklađene s dramskim okvirom i kontekstom – Svaki znak treba biti povezan s kontekstom i podržavati dramsku funkciju. Primjerice, šal kao simbol autoriteta u ulozi gradonačelnika ili komadić crvene vrpce kao oznaka člana hitne službe.
6. Neka znakovi budu suptilni kako bi se očuvala spontanost – Izbjegavajte složene rekvizite i strogo definirane kostime. Procesna drama počiva na fleksibilnosti, stoga znakovi trebaju obogatiti iskustvo, a ne odvlačiti pažnju.

Strategije

Završna faza planiranja odgovara na ključno pitanje: Koje ću načine rada, tj. strategije koristiti, u kojoj kombinaciji i s kojom svrhom? U ovoj fazi voditelj osmišljava dramske strategije koje aktiviraju zamišljeni svijet, uloge i okvir prethodno definirane u procesu planiranja procesne drame.

Dramske strategije čine središnji sadržaj procesne drame i primjenjuju se u određenom slijedu kako bi omogućile razvoj dramskog procesa i istodobno služile ostvarivanju obrazovnih ciljeva postavljenih na početku. Odabir strategija ovisi o tome što želite postići — razvoj likova, razumijevanje određene situacije, istraživanje teme, igranje uloga, analizu misli pojedinog lika ili nešto drugo. Ovisno o iskustvu voditelja, i dramske i ne-dramske aktivnosti mogu imati važnu ulogu u procesnoj drami, pod uvjetom da su usklađene s ciljem učenja.

Pristup teacher-in-role (voditelj u ulozi) Dorothy Heathcote i dalje je jedan od temeljnih pristupa u procesnoj drami. Cijeli dramski proces može se graditi oko pozicioniranja voditelja unutar uloge

kako bi iz same dramske situacije usmjeravao sudionike. Knjiga Planning Process Drama Pamele Bowell pruža detaljne smjernice za planiranje strategija u različitim kontekstima.

Knjiga Structuring Drama Work Jonothana Neelandsa i Tonyja Goodea (Cambridge University Press, 3. izdanje, 2015.) donosi više od 100 dramskih postupaka, organiziranih u četiri skupine koje služe različitim fazama oblikovanja i analize procesne drame:

1. Aktivnosti za izgradnju konteksta – npr. role-on-the-wall (vizualno mapiranje lika), simulacije, mapiranje, definiranje prostora
2. Narativne aktivnosti – npr. vrući stolci, sastanci, izvještavanje, teacher in role (voditelj u ulozi)
3. Poetske ili simboličke aktivnosti – npr. zborni govor, zvučni pejzaži, simboličke zamrznute slike
4. Refleksivne aktivnosti – npr. tijek misli, svjedočenje, zaustavljanje ključnog trenutka.

Ovi postupci pomažu u vođenju dramskog procesa – od postavljanja konteksta i uloga, preko razvoja radnje, do refleksije.

Faza odabira strategija neodvojiva je od modela teacher-in-role koji je razvila Dorothy Heathcote. U ovom pristupu voditelj preuzima ulogu unutar drame kako bi:

- podigao kvalitetu i koherentnost dramskog procesa,
- fleksibilno odgovarao na ideje sudionika,
- usmjeravao istraživanje i održavao fokus unutar zamišljenog svijeta.

Teacher-in-role (voditelj u ulozi) i pažljivo odabrani dramski postupci zajedno čine snažan temelj procesne drame.

Važne smjernice

- Jasno odredite svrhu svake strategije – Precizno definirajte što želite postići pojedinom strategijom: razvoj likova, istraživanje situacije, analizu dileme, razvoj empatije ili poticanje refleksije.
- Odaberite dramske postupke koji podržavaju tijek drame – Odaberite strategije koje će prirodno voditi dramski proces i biti usklađene s temom, kontekstom i ulogama koje ste prethodno postavili.
- Kombinirajte različite vrste strategija – Aktivnosti za izgradnju konteksta (npr. mapiranje, role-on-the-wall), narativne aktivnosti (npr. vrući stolci, sastanci), poetske/simboličke aktivnosti (npr. zamrznute slike, zvučni pejzaži), refleksivne aktivnosti (npr. tijek misli, zaustavljanje ključnog trenutka).
- Teacher-in-Role (Voditelj u ulozi) neka bude vaša ključna strategija – Promišljeno koristite Teacher-in-Role jer je to temeljna strategija koja vam omogućuje usmjeravanje procesa, postavljanje pitanja i održavanje fokusa unutar zamišljenog dramskog svijeta.
- Prilagodite strategije potrebama i dinamici grupe – Budite fleksibilni i prilagodljivi. Ista strategija može imati različit učinak ovisno o dobi sudionika, njihovom iskustvu i energiji grupe.

- Osigurajte da strategije podržavaju obrazovne ciljeve – Svaka odabrana metoda treba izravno doprinosti ostvarivanju ishoda učenja definiranih u fazi planiranja teme.
- Održavajte ravnotežu između strukture i improvizacije – Isplanirajte slijed strategija, ali ostavite prostor da ideje sudionika kroz spontanu interakciju oblikuju daljnji razvoj dramskog procesa.
- Kreativno uključite i ne-dramske aktivnosti – Aktivnosti poput crtanja, pisanja ili istraživanja također mogu biti dio procesne drame ako doprinose istraživanju uloga i konteksta.

KLJUČNE STRATEGIJE ZA VOĐENJE PROCESNE DRAME: PRAKTIČNI ALATI ZA PLANIRANJE I PROVEDBU

U ovom poglavlju bavit ćemo se odabranim ključnim strategijama koje voditelji mogu koristiti pri osmišljavanju i vođenju radionica procesne drame. Ove strategije predstavljaju praktične alate koji oživljavaju prethodno osmišljen kontekst, uloge i dramski okvir, omogućujući sudionicima aktivno uključivanje u temu te istraživanje složenih ideja kroz djelovanje i refleksiju.

Iako odabir strategija uvijek treba biti usklađen s konkretnim ciljevima učenja pojedine procesne drame, posjedovanje širokog repertoara učinkovitih metoda omogućuje voditeljima da fleksibilno odgovore na potrebe grupe, održavaju dramsku napetost i potiču smisleno sudjelovanje.

Klasifikacija dramskih postupaka Jonothana Neelandsa iz knjige Structuring Drama Work postala je široko prihvaćen model u dramskom obrazovanju jer:

- Sustavno organizira dramske postupke prema njihovoj funkciji u razvoju dramske strukture (izgradnja konteksta, narativni razvoj, poetski/simbolički elementi, refleksija).
- Praktičan je za voditelje – nudi jasnu strukturu metoda rada koje se mogu fleksibilno prilagođavati različitim fazama dramskog procesa.
- Drugi važni autori, poput Howell i Heap, nadograđuju ovu strukturu u knjizi Planning Process Drama, dok Cecily O'Neill primjenjuje ista načela u svom pristupu vođenju procesne drame.
- Neelands povezuje iskustvenu i istraživački usmjerenu filozofiju Dorothy Heathcote s primjenom strukturiranih dramskih strategija u radu s grupom.
- Za edukatore i voditelje njegov okvir pojednostavljuje proces planiranja nudeći praktičnu podjelu strategija, bez narušavanja kreativne i otvorene prirode procesne drame.

Postoje i alternativni pristupi. Primjerice:

- Dorothy Heathcote – umjesto formalne klasifikacije strategija, tehnike promatra kroz temeljna načela (distanca unutar okvira, teacher-in-role, znak, napetost). Kod Heathcote je fokus uvijek na učenju kroz iskustvo, a ne na samoj metodi.
- Cecily O'Neill – O'Neill naglasak stavlja na „planiranje napetosti” kroz strukturu pojedinih trenutaka (epizoda) i na način na koji strategije djeluju unutar razvoja narativa, no ne nudi formalni popis ili klasifikaciju dramskih postupaka.
- Howell & Heap – u knjizi Planning Process Drama preuzimaju Neelandsov model, ali dodatno naglašavaju strateške elemente poput okvira i znaka kao ključne sastavnice koje oblikuju način primjene dramskih postupaka u procesnoj drami.
- Viola Spolin – u knjizi Improvisation for the Theatre Spolin ne klasificira strategije poput Neelandsa. Njezin pristup temelji se na strukturama igara koje potiču spontano otkrivanje, s naglaskom na zaigranost i intuitivnu interakciju.

Oslanjajući se na rad vodećih stručnjaka poput Dorothy Heathcote, Gavina Boltona, Cecily O'Neill i Jonothana Neelandsa, strategije predstavljene u ovom poglavlju uključuju tehnike za:

- izgradnju dramskog konteksta i uspostavljanje perspektiva uloga,
- razvoj narativnog tijeka i održavanje dramske napetosti,
- poticanje simboličkog izražavanja i refleksivnog promišljanja,
- poticanje zajedničkog rješavanja problema i donošenja odluka,
- dramske igre i druge vježbe.

Svaka strategija bit će objašnjena kroz svoju funkciju unutar procesne drame, vrstu angažmana sudionika koju potiče te primjere primjene u različitim obrazovnim okruženjima. Voditelji se pritom potiču da ove strategije kreativno prilagođavaju i kombiniraju na načine koji najbolje odgovaraju specifičnoj dinamici njihove grupe i željenim ishodima učenja.

Izgradnja konteksta: strategije za oblikovanje dramskog svijeta

Prije nego što se sudionici mogu smisleno uključiti u procesnu dramu, najprije trebaju ući u uvjerljiv i zajednički zamišljeni svijet. Strategije za izgradnju konteksta pomažu voditeljima i sudionicima da zajedno oblikuju to zamišljeno okruženje, definirajući prostor, okolnosti i odnose koji dramskom procesu daju autentičnost i svrhu. Ove strategije odgovaraju na pitanje: Gdje se nalazimo, što se događa i zašto je to važno?

Korištenjem postupaka poput mapiranja, zajedničkog brainstorminga i role-on-the-wall tehnike, voditelji omogućuju sudionicima da zajednički postave temelje dramskog svijeta. Strategije izgradnje konteksta ključne su za uspostavljanje zajedničkog razumijevanja zamišljenog svijeta, jačanje osjećaja zajedničkog "vlasništva" nad njime te stvaranje uvjeta u kojima dramska napetost može prirodno nastati.

Razvoj narativa: strategije za razvoj dramskog tijeka

Nakon što je dramski kontekst uspostavljen, narativne strategije služe za oživljavanje priče. One predstavljaju pokretačku snagu dramskog procesa, stvarajući situacije u kojima sudionici donose odluke, rješavaju probleme i reagiraju na razvoj događaja.

Strategije razvoja narativa odgovaraju na pitanje: Što se sada događa i kako smo mi uključeni? One uključuju postupke poput vrućeg stolca, teacher-in-role, intervjua i grupnih sastanaka – metode koje potiču sudionike da u potpunosti preuzmu svoje uloge i kroz vlastite odluke i interakcije utječu na smjer razvoja priče.

Promišljenom primjenom narativnih strategija voditelji stvaraju dinamične prilike za suočavanje sudionika s ključnim dilemama i napetostima drame, osiguravajući da učenje proizlazi iz aktivnog sudjelovanja, a ne pasivnog promatranja.

Poetske i simboličke aktivnosti: strategije za produbljivanje značenja

Procesna drama poziva sudionike ne samo na djelovanje i govor, nego i na izražavanje ideja, emocija i apstraktnih pojmova kroz simbolički i poetski izraz. Poetske strategije omogućuju grupi istraživanje značenja izvan doslovnog prikaza, koristeći metaforu, slike, pokret, zvuk i vizualnu kompoziciju za dublje razumijevanje.

Simboličke aktivnosti odgovaraju na pitanje: Što ova situacija predstavlja i kako možemo izraziti njezino dublje značenje? Postupci poput zamrznutih slika, zvučnih pejzaža, zbornog govora i simboličkih gesta sudionicima pružaju alternativne načine za obradu složenih ideja i emocija.

Ove su strategije posebno snažne u poticanju empatije, refleksije i kreativnog izražavanja jer sudionicima omogućuju komunikaciju i izvan riječi, unoseći bogatstvo i dubinu u dramsko istraživanje.

Refleksivne aktivnosti: strategije za produbljivanje razumijevanja i učenja

Refleksija je ključna sastavnica procesne drame. Refleksivne strategije stvaraju strukturirane prilike u kojima sudionici mogu zastati, analizirati i izraziti ono što misle i osjećaju kao odgovor na dramsko iskustvo.

Ove strategije odgovaraju na pitanje: Što smo naučili i kako je ovo iskustvo utjecalo na naše razumijevanje? Uključuju postupke poput tijeka misli, svjedočenja, označavanja ključnog momenta i unutarnjeg monologa — metode koje sudionicima pomažu svjesno povezati iskustvo glumljenja uloga sa stvarnim životnim perspektivama.

Kroz refleksivne aktivnosti voditelji osiguravaju da procesna drama postane prostor ne samo za maštovitu igru, već i za kritičko promišljanje, emocionalnu osviještenost i zajedničko stvaranje značenja.

PRIMJERI PRIMJENE RAZLIČITIH STRATEGIJA

Voditelj u ulozi

Svrha: Pozicionirati voditelja kao aktivnog sudionika unutar dramskog procesa, kroz preuzimanje uloge koja mu omogućuje usmjeravanje procesa iz samog zamišljenog svijeta. Ova strategija pomaže u vođenju tijeka dramskog procesa, uvođenju novih informacija, održavanju fokusa i modeliranju poželjnog načina sudjelovanja za sudionike.

Kada koristiti: Teacher-in-Role može se koristiti u bilo kojoj fazi drame — tijekom izgradnje konteksta za uspostavljanje situacije, tijekom razvoja narativa za uvođenje dilema i upravljanje interakcijama te u refleksivnim trenucima za poticanje promišljanja, propitivanja i analize.

Kako funkcionira: Voditelj preuzima pažljivo odabranu ulogu unutar drame, primjerice ulogu autoriteta, svjedoka, stručnjaka ili lika koji je izravno uključen u razvoj događaja. Odabir uloge određuje:

- status voditelja (viši, niži ili jednak u odnosu na sudionike),
- njegovu funkciju (informiranje, propitivanje, izazivanje, podržavanje),
- odnos prema ulogama sudionika.

Kroz tu ulogu voditelj usmjerava dramu postavljanjem pitanja, nuđenjem perspektiva, iznošenjem problema ili upravljanjem tijekom interakcije — pritom ostajući unutar zamišljenog okvira. Uloga voditelja pritom je fluidna i može se mijenjati tijekom drame, ovisno o potrebama grupe i razvoju narativa.

Funkcija u procesnoj drami: Teacher-in-Role jedna je od temeljnih strategija procesne drame. Omogućuje voditelju da povezuje planiranje i improvizaciju te suptilno usmjerava razvoj dramskog procesa bez narušavanja suradničkog duha istraživanja. Ovaj pristup povećava angažman sudionika jer voditelja smješta u ulogu aktivnog sudionika zamišljenog svijeta, a ne vanjskog redatelja. Također pruža snažan alat za uvođenje novih informacija, stvaranje dramske napetosti i poticanje dubljeg istraživanja teme.

Zajednički lik

Svrha: Zajednički oblikovati i istražiti lik ili ulogu iz različitih perspektiva, omogućujući sudionicima razvoj zajedničkog i slojevitog razumijevanja motivacije, emocija i postupaka tog lika.

Kada koristiti: Najkorisniji je tijekom faze izgradnje konteksta za zajedničko oblikovanje ključnih likova važnih za dramski proces ili tijekom razvoja narativa za produbljivanje razumijevanja lika koji se nalazi u središtu dileme ili sukoba.

Kako funkcionira: Sudionici zajednički oblikuju jedan lik, pri čemu svaki član grupe doprinosi određenim aspektom identiteta tog lika. To mogu biti fizičke osobine, emocionalna stanja, vrijednosti, iskustva ili perspektive.

- Grupa može fizički prikazati lik (npr. kroz zamrznute slike ili zajedničke geste).

- Alternativno, sudionici mogu izgovarati različite unutarnje misli ili suprotstavljene emocije tog lika.
- Voditelj usmjerava proces, potičući sudionike da kroz dogovor i međusobno nadograđivanje oblikuju cjelovitu i višeslojnu ulogu.

Funkcija u procesnoj drami: Ova strategija podupire istraživanje složenosti ljudskog ponašanja jer sudionicima omogućuje promatranje lika iz različitih kutova. Potiče suradnju, empatiju i kritičko promišljanje, budući da sudionici trebaju slušati jedni druge i nadograđivati međusobne ideje kako bi oblikovali uvjerljiv i dinamičan lik.

Definiranje prostora

Svrha: Uspostaviti zajedničko razumijevanje fizičkog okruženja unutar zamišljenog svijeta, pomažući sudionicima da vizualiziraju i lakše se snalaze u prostoru dramskog procesa.

Kada koristiti: Tijekom faze izgradnje konteksta, osobito na početku procesne drame, kada grupa zajednički treba stvoriti jasnu sliku prostora i prostornih odnosa unutar drame.

Kako funkcionira: Sudionici, uz vodstvo voditelja, zajednički određuju raspored i granice zamišljenog prostora. To se može ostvariti kroz:

- fizičko označavanje prostora u prostoriji (korištenjem stolica, užeta ili trake),
- usmeno opisivanje ključnih lokacija (npr. „Ovaj kut je ured gradonačelnika, a ondje se nalazi društveni dom”),
- korištenje gesta ili položaja tijela za određivanje prostornih odnosa. Ova strategija omogućuje grupi da zajednički oblikuje mentalnu mapu prostora, što olakšava uranjanje u dramski proces te pomaže u strukturiranju kretanja i interakcija unutar zamišljenog svijeta.

Funkcija u procesnoj drami: Definiranje prostora ključno je za “ukorjenjivanje” dramskog svijeta u konkretnoj i zajednički razumljivoj stvarnosti. Pomaže grupi usuglasiti gdje se događaji odvijaju i omogućuje sudionicima donošenje prostornih odluka koje dodatno grade značenje (npr. udaljenost, blizina, izolacija). Također jača tjelesnu dimenziju procesa, pružajući sudionicima snažniji osjećaj prisutnosti unutar zamišljenog svijeta.

Dnevnici, pisma, zapisi i poruke

Svrha: Pružiti sudionicima refleksivan i kreativan način za istraživanje unutarnjih misli lika, njegovih osobnih iskustava ili komunikacije s drugima, produbljujući emocionalnu uključenost i obogaćujući narativ dodatnim slojevima značenja.

Kada koristiti: Ova se strategija može koristiti tijekom cijelog dramskog procesa, no posebno je učinkovita u reflektivnim fazama, nakon ključnih događaja, kada sudionici promišljaju emocije, motive i posljedice. Također se može koristiti tijekom izgradnje konteksta za oblikovanje pozadinskih priča ili tijekom razvoja narativa za daljnji razvoj radnje kroz pisanu komunikaciju.

Kako funkcionira: Sudionici, iz svoje uloge, stvaraju pisane zapise poput dnevnika, bilješki, pisama, osobnih zapisa ili poruka (pisanih ili izgovorenih) iz perspektive svog lika. Ti zapisi mogu:

- otkrivati osobne misli ili tajne,
- biti upućeni drugom liku (prisutnom ili odsutnom),
- služiti kao povijesni zapisi ili kao oblik aktualne komunikacije unutar dramskog procesa. Sudionici mogu svoje zapise čitati naglas, koristiti ih kao poticaj za daljnju improvizaciju ili ih zadržati za sebe kao podršku u razvoju vlastitog lika.

Funkcija u procesnoj drami: Ova strategija omogućuje sudionicima istraživanje unutarnjih perspektiva na siguran način, potičući refleksiju i empatiju. Istovremeno obogaćuje narativ uvođenjem novih informacija, emocionalne dubine ili nerazriješenih pitanja koja mogu potaknuti daljnji razvoj radnje. Pisani zapisi također mogu služiti kao artefakti unutar drame, stvarajući konkretne tragove koji dodatno učvršćuju zamišljeni svijet.

Vizualno mapiranje lika

Svrha: Zajednički izgraditi slojevito razumijevanje lika mapiranjem njegovih vanjskih obilježja te unutarnjih misli, osjećaja i motiva unutar vizualnog prikaza, pomažući sudionicima da analiziraju lik iz različitih perspektiva.

Kada koristiti: Najčešće se koristi tijekom faze izgradnje konteksta za razvoj ključnih uloga prije nego što ih sudionici preuzmu ili kao refleksivni alat nakon važnih događaja, kako bi se ponovno promislilo na koji se način unutarnji svijet lika promijenio.

Kako funkcionira: Na papir ili ploču crta se veliki obris ljudskog tijela. Sudionici zatim zajednički unose informacije o liku:

- Vanjske karakteristike (s vanjske strane obrisa) – poput dobi lika, izgleda, zanimanja, odnosa s drugima i društvenog statusa.
- Unutarnje misli i osjećaji (unutar obrisa) – poput strahova, želja, uvjerenja, tajni ili dilema. Ovom se procesu moguće vraćati tijekom cijelog dramskog procesa, pri čemu se dodaju nove informacije kako se lik razvija kroz dramsku radnju.

Funkcija u procesnoj drami: Role-on-the-Wall služi kao alat za zajedničko promišljanje koji potiče sudionike na dubinsku analizu likova. Razvija empatiju i kritičko mišljenje jer sudionici promišljaju o tome kako vanjske okolnosti utječu na unutarnja stanja – i obrnuto. Vizualna priroda ove strategije pomaže grupi da zadrži zajedničko razumijevanje složene dinamike lika.

Zvučne slike

Svrha: Stvoriti zvučni “krajolik” koji pojačava atmosferu, emocionalni ton ili napetost unutar dramskog trenutka, koristeći glasove sudionika i tjelesnu perkusiju za zajedničko zvučno oblikovanje dramske scene.

Kada koristiti: Najdjelotvornije je tijekom narativne faze za pojačavanje dramske napetosti u ključnim scenama, stvaranje atmosfere ili prikaz događaja koji se odvijaju izvan scene. Također se može koristiti tijekom izgradnje konteksta za dočaravanje prostora (npr. užurbana tržnica, oluja, ratna zona).

Kako funkcionira: Sudionici zajednički stvaraju slojevitú zvučnu sliku koristeći glasove, pljeskanje, lupkanje nogama ili jednostavne instrumente. Voditelj usmjerava grupu u procesu zvučnog oblikovanja, dodjeljujući različite zvukove ili ritmove manjim grupama ili pojedincima. Primjerice:

- zvuk vjetrova, udaljene sirene, tihi žamor gomile,
- sporo ritmično lupkanje nogama koje oponaša rad strojeva ili marširanje,
- postupno pojačavanje zvuka radi stvaranja napetosti. Zvučno oblikovanje može pratiti dramsku scenu, nadopunjavati zamrznute slike ili funkcionirati kao samostalna zvučna slika koja simbolički prenosi emocionalni ton situacije.

Funkcija u procesnoj drami: Zvučne slike dramskom procesu dodaju snažnu osjetilnu dimenziju, omogućujući sudionicima da zajednički oblikuju emocionalne i simboličke slojeve scene. Potiče grupnu povezanost, jača koncentraciju i produbljuje povezanost sudionika sa zamišljenim svijetom kroz zajedničko, utjelovljeno izražavanje.

Zamrznute slike

Svrha: Prikazati dramski trenutak, ideju ili odnos kroz zamrznutu fizičku sliku, omogućujući sudionicima istraživanje značenja, statusa i emocionalne dinamike bez pokreta i dijaloga.

Kada koristiti: Može se koristiti u bilo kojoj fazi drame. Tijekom izgradnje konteksta pomaže u vizualizaciji ključnih trenutaka ili odnosa. U narativnoj fazi može poslužiti za zaustavljanje radnje radi refleksije. Tijekom refleksivnih faza potiče analizu ključnih događaja ili emocionalnih stanja.

Kako funkcionira: Sudionici, individualno ili u grupama, postavljaju svoja tijela u zamrznutu sliku koja prikazuje scenu, ideju ili odnos relevantan za dramski proces. Za izražavanje značenja mogu koristiti geste, izraze lica, razine položaja tijela (stajanje, sjedenje, čučanje) i prostorni raspored. Voditelj može „aktivirati” pojedine sudionike kako bi čuo njihove misli, mijenjati perspektivu preoblikovanjem slike ili koristiti zamrznutu sliku kao polazište za daljnju improvizaciju.

Funkcija u procesnoj drami: Zamrznute slike omogućuju sudionicima da uspore dinamiku i vizualno istraže dublje značenje situacije. Potiču neverbalno pripovijedanje, razvoj simboličkog mišljenja i stvaraju prilike za promišljanje o govoru tijela, statusu i emocionalnim nijansama unutar zamišljenog svijeta.

Nedovršeni materijali

Svrha: Potaknuti maštu i zajedničko stvaranje značenja predstavljanjem nepotpunih informacija, poput djelomičnih dokumenata, fragmentiranih slika ili nejasnih predmeta, koje sudionici trebaju interpretirati, nadopuniti ili dalje razviti unutar dramskog procesa.

Kada koristiti: Najčešće se koristi tijekom izgradnje konteksta kako bi se potaknula znatiželja i zajednički oblikovali detalji pozadine ili tijekom narativne faze za uvođenje misterija, dilema ili praznina u razumijevanju koje sudionici trebaju razriješiti kroz istraživanje i zajedničko djelovanje.

Kako funkcionira: Voditelj sudionicima predstavlja materijale koji su namjerno nepotpuni ili otvoreni za različita tumačenja. To mogu biti:

- nedovršena pisma ili izvještaji,
- poderane fotografije,
- tajanstveni predmeti bez objašnjenja,
- djelomični novinski naslovi ili audiozapisi. Sudionici zatim promišljaju o informacijama koje nedostaju, raspravljaju o mogućim značenjima i zajednički stvaraju „cjelovitu sliku”. Njihova tumačenja postaju dio dramskog procesa te utječu na perspektive likova i daljnji razvoj narativa.

Funkcija u procesnoj drami: Nedovršeni materijali potiču znatiželju sudionika i razvoj kritičkog mišljenja jer od njih traže aktivno stvaranje značenja, umjesto pasivnog primanja informacija. Ova strategija uvodi elemente neizvjesnosti i rješavanja problema, potičući sudionike da se snalaze u nepoznatim situacijama i zajednički donose odluke koje pokreću dramski proces naprijed.

Dan u životu

Svrha: Istražiti svakodnevne rutine, navike i iskustva lika ili zajednice, omogućujući sudionicima dublje razumijevanje njihovih vrijednosti, izazova i okruženja unutar drame.

Kada koristiti: Koristi se tijekom izgradnje konteksta za detaljnije oblikovanje likova i društvenih odnosa ili tijekom narativne faze za naglašavanje kontrasta prije i nakon važnog događaja u dramskom procesu.

Kako funkcionira: Sudionici zajednički oblikuju vremenski slijed ili odigravaju kratke prizore koji prikazuju važne trenutke iz uobičajenog dana lika. Fokus može biti na svakodnevnim aktivnostima ili simboličkim rutinama koje otkrivaju dublje aspekte identiteta, statusa ili emocionalnih stanja. Voditelj usmjerava grupu u prepoznavanju onih trenutaka koji su ključni za razumijevanje perspektive lika ili za postavljanje atmosfere dramskog procesa.

Funkcija u procesnoj drami: Ova strategija omogućuje sudionicima da likove dožive na humaniji i cjelovitiji način zamišljajući njihov svakodnevni život, čime se potiču empatija i dublje razumijevanje konteksta. Istovremeno stvara snažan kontrast kada kritični događaji unutar narativa naruše te rutine, pojačavajući dramsku napetost i emocionalni učinak.

Ključni događaji

Svrha: Usmjeriti dramski proces na ključan trenutak koji nosi značajne posljedice za likove, pojačavajući napetost i potičući sudionike na donošenje odluka, djelovanje ili promišljanje o posljedicama tog događaja.

Kada koristiti: Najčešće se uvodi tijekom narativne faze kako bi se promijenio smjer radnje, povećala važnost situacije ili stvorila prekretnica koja zahtijeva aktivno uključivanje i reakciju sudionika. **Kako funkcionira:** Voditelj uvodi važan događaj, stvaran ili zamišljen, koji narušava postojeće stanje unutar dramskog konteksta. To se može ostvariti kroz:

- izravnu objavu iz uloge (npr. lik donosi hitne vijesti),
- fizički dokaz (npr. pismo, predmet ili izvještaj),

- scenu kojoj svjedočimo ili njezinu rekonstrukciju. Sudionici, iz svojih uloga, trebaju obraditi događaj, reagirati emocionalno i strateški te odlučiti koje korake poduzeti. Događaj pritom treba biti dovoljno otvoren da omogućiti različita tumačenja i različite reakcije.

Funkcija u procesnoj drami: Ključni događaji osmišljeni su kako bi stvorili dramsku napetost i potaknuli daljnji razvoj radnje, stavljajući likove u situacije u kojima odluke i njihove posljedice postaju neposredne i osobne. Potiču sudionike na suočavanje s dilemama, rješavanje sukoba i zajedničko oblikovanje daljnjeg smjera narativa

Vruće stolice

Svrha: Produbiti razumijevanje lika i potaknuti kritičko propitivanje postavljanjem sudionika (ili voditelja) u ulogu lika koji odgovara na pitanja drugih, otkrivajući svoje unutarnje misli, motive i perspektive.

Kada koristiti: Najčešće se koristi tijekom narativne faze za dublje istraživanje perspektive lika, otkrivanje skrivenih motiva ili razjašnjavanje odnosa među likovima. Također se može koristiti kao reflektivni alat nakon važnih događaja radi analize odluka i emocija.

Kako funkcionira: Jedan sudionik (ili voditelj) sjeda na „vrući stolac“ i preuzima ulogu lika. Ostali sudionici, iz uloge ili izvan nje, postavljaju pitanja kako bi istražili osjećaje, misli, sjećanja ili reakcije tog lika na događaje u dramskoj radnji. Voditelj može usmjeravati tijekom pitanja kako bi razgovor ostao fokusiran i smislen. Osoba na vrućem stolcu improvizira odgovore, čime doprinosi produbljivanju zajedničkog razumijevanja perspektive lika.

Funkcija u procesnoj drami: Vrući stolac potiče sudionike da se stave u tuđu perspektivu, razvijajući empatiju i kritičko mišljenje. Istovremeno pruža strukturiran način za zajedničko oblikovanje složenih profila likova, uz zadržavanje prostora za spontano otkrivanje i dublji razvoj narativa.

Intervjui / Ispitivanja

Svrha: Istražiti događaje, odnose ili motive likova kroz strukturirano postavljanje pitanja, omogućujući sudionicima otkrivanje informacija, propitivanje perspektiva i kritičku analizu unutar zamišljenog svijeta.

Kada koristiti: Učinkovita je tijekom narativne faze kada je potrebno razjasniti određene postupke, motive ili posljedice. Također se može koristiti u reflektivnim trenucima za preispitivanje događaja ili analizu odluka lika iz različitih perspektiva.

Kako funkcionira: Sudionici preuzimaju uloge intervjuera ili ispitivača (npr. novinara, istražitelja, osobe na poziciji autoriteta) i intervjuiraju ili ispituju likove uključene u dramu. Osobu koju se intervjuiira može utjeloviti sudionik ili voditelj u ulozi. Ton može varirati:

- Intervjui mogu biti neutralni ili podržavajući, s ciljem prikupljanja informacija i boljeg razumijevanja.
- Ispitivanja mogu imati konfrontirajući ton, stvarajući pritisak kako bi se otkrile istine, proturječja ili skriveni motivi. Voditelj može unaprijed strukturirati format intervjua, dodijeliti uloge ili ostaviti prostor za slobodno postavljanje pitanja, ovisno o ciljevima učenja.

Funkcija u procesnoj drami: Ova strategija potiče kritičko mišljenje i aktivno slušanje jer sudionici moraju postavljati relevantna pitanja i odgovarati iz perspektive svog lika. Produbljuje razumijevanje narativa, otkriva sukobe i često razotkriva nove slojeve značenja unutar dramske situacije, obogaćujući cjelokupno istraživanje teme.

Uloga stručnjaka

Svrha: Postaviti sudionike u ulogu stručnjaka ili profesionalaca unutar zamišljenog svijeta, dajući im status, odgovornost i zajednički zadatak koji zahtijeva suradnju, rješavanje problema i donošenje promišljenih odluka.

Kada koristiti: Posebno je korisna tijekom faze izgradnje konteksta za jačanje osjećaja odgovornosti i uključenosti sudionika u dramsku situaciju te tijekom narativne faze za oblikovanje smislenih zadataka koji zahtijevaju primjenu znanja, kritičko mišljenje i timski rad.

Kako funkcionira: Voditelj grupu postavlja u ulogu tima stručnjaka (npr. znanstvenika, kriznog stožera, povjesničara, novinara ili pravnih savjetnika) kojima je povjeren važan zadatak ili problem koji zahtijeva njihovu stručnost. Dramska se situacija razvija kroz izvršavanje njihovih uloga, suočavanje s izazovima i reagiranje na dileme unutar zamišljenog konteksta. Voditelj pritom može preuzeti ulogu koja propituje ili podržava autoritet grupe, usmjeravajući narativ kroz promišljeno postavljanje pitanja i uvođenje novih informacija.

Funkcija u procesnoj drami: Uloga stručnjaka jača osjećaj samostalnosti i odgovornosti sudionika jer ih postavlja u aktivnu ulogu osoba sa statusom, svrhom i konkretnom odgovornošću. Ova strategija potiče zajedničko preuzimanje odgovornosti za razvoj dramske situacije, razvija kritičko promišljanje te potiče razvoj vještina rješavanja problema i komunikacije unutar smislenog zamišljenog okvira.

Sastanci

Svrha: Stvoriti strukturiran prostor unutar dramske situacije u kojem se sudionici, iz svojih uloga, okupljaju kako bi raspravljali, pregovarali i donosili odluke o pitanjima, događajima ili dilemama koje utječu na njihovu zajedničku situaciju.

Kada koristiti: Najčešće se koriste tijekom narativne faze kada grupa treba reagirati na ključni događaj, riješiti sukob ili zajednički odlučiti o daljnjim koracima. Također se mogu koristiti tijekom izgradnje konteksta za uspostavljanje odnosa i dinamike moći unutar zajednice ili organizacije.

Kako funkcionira: Voditelj postavlja situaciju u kojoj likovi (sudionici u ulogama) trebaju sudjelovati na sastanku. Uloge mogu imati različit status i različite perspektive, čime se potiču rasprava i suprotstavljena mišljenja. Voditelj također može preuzeti ulogu unutar sastanka kako bi moderirao, propitivao ili usmjeravao raspravu. Tema sastanka povezana je s ključnim pitanjem unutar drame (npr. odgovor na kriznu situaciju, rasprava o kontroverznoj odluci ili planiranje zajedničkog djelovanja). Ishod sastanka utječe na daljnji razvoj dramske priče.

Funkcija u procesnoj drami: Sastanci omogućuju sudionicima zajedničko rješavanje problema, usklađivanje različitih perspektiva i iskustvo procesa donošenja odluka. Ova strategija potiče

demokratsko sudjelovanje, kritičko promišljanje i aktivno uključivanje u oblikovanje narativa kroz dijalog i igranje uloga.

Načuti razgovor

Svrha: Uvesti nove informacije, promijeniti perspektive ili stvoriti dramsku napetost tako da sudionici svjedoče privatnim ili skrivenim razgovorima između likova, što često otvara dileme ili moralna pitanja unutar dramskog procesa.

Kada koristiti: Najčešće se koristi tijekom narativne faze kako bi radnja postala složenija, za otkrivanje tajni ili poticanje reakcije sudionika. Također se može koristiti tijekom izgradnje konteksta kako bi se nagovijestili skriveni sukobi ili odnosi unutar zamišljenog svijeta.

Kako funkcionira: Razgovor između dva ili više likova (koje utjelovljuju sudionici ili voditelj) odvija se tako da ga ostali članovi grupe „slučajno” čuju. Sadržaj razgovora osmišljen je tako da bude provokativan ili informativan te otkriva važne informacije koje likovi koji prisluškuju nisu trebali saznati. Nakon načutog razgovora voditelj usmjerava grupu u promišljanju o tome kako će njihovi likovi reagirati na novo saznanje i hoće li, te na koji način, djelovati na temelju njega.

Funkcija u procesnoj drami: Ova strategija stvara prostor za dramsku ironiju, napetost i etičke dileme. Potiče sudionike na promišljanje o posljedicama informacija dobivenih neformalnim putem te o pitanjima povjerenja, tajni i odnosa moći unutar grupe. Istovremeno potiče donošenje odluka i može postati snažan pokretač važnih promjena u razvoju narativa.

Reportaža

Svrha: Dokumentirati, analizirati i razmišljati o događajima unutar dramske situacije preuzimanjem perspektive vanjskih promatrača, poput novinara, reportera ili povjesničara, koji informacije prenose široj publici.

Kada koristiti: Najčešće se koristi nakon ključnog događaja tijekom narativne faze ili kao refleksivna strategija za obradu i dijeljenje različitih perspektiva o onome što se dogodilo. Također se može koristiti za uvođenje novih informacija ili podizanje svijesti javnosti unutar zamišljenog svijeta.

Kako funkcionira: Sudionici preuzimaju uloge reportera, voditelja vijesti, autora dokumentarnih priloga ili kroničara koji izrađuju izvještaje, novinske članke, javljanja uživo ili intervjue o događaju ili situaciji unutar drame. Rekonstruiraju događaje, biraju koje informacije žele istaknuti i odlučuju na koji način će priču predstaviti svojoj publici. To može uključivati kratka javljanja uživo, unaprijed pripremljene intervjue ili pisane reportaže. Voditelj pritom može potaknuti grupu na promišljanje o pristranosti, perspektivi i utjecaju načina na koji oblikuju priču.

Funkcija u procesnoj drami: Reportaža sudionicima pruža distanciranu perspektivu, potičući ih na kritičku analizu događaja i promišljanje o tome kako se priče oblikuju i prenose. Razvija svijest o utjecaju medija, selektivnom izvještavanju i moći oblikovanja narativa, zbog čega je posebno korisna za istraživanje tema poput istine, pristranosti i javne percepcije.

Telefonski/radijski razgovori

Svrha: Omogućiti komunikaciju između likova koji su fizički odvojeni, kroz igranje uloga, čime se stvara prostor za kontroliranu razmjenu informacija, uvođenje napetosti ili razvoj odnosa unutar drame.

Kada koristiti: Može se koristiti u različitim fazama drame. Tijekom narativne faze služi za otkrivanje novih informacija, rješavanje logističkih izazova ili stvaranje nesporazuma. Također je korisna tijekom izgradnje konteksta kada sudionici trebaju uspostaviti udaljene odnose ili komunikacijske mreže.

Kako funkcionira: Sudionici simuliraju telefonske ili radijske razgovore, govoreći iz uloge uz zadržavanje dojma fizičke udaljenosti. To se može izvoditi uz pomoć stvarnih rekvizita (telefoni, slušalice) ili zamišljenih uređaja. Voditelj može koristiti ovu strategiju za kontroliranje protoka informacija — otkrivajući samo dio priče, uvodeći odgođene odgovore ili simulirajući tehničke smetnje kako bi pojačao dramsku napetost. Razgovori se mogu odvijati između sudionika ili između sudionika i voditelja u ulozi.

Funkcija u procesnoj drami: Ova strategija razvija vještine slušanja i govora, naglašava važnost podteksta i tona komunikacije te omogućuje kontrolirano otkrivanje informacija unutar dramskog svijeta. Unosi dodatnu razinu realističnosti u situacije koje uključuju komunikaciju na daljinu i može biti vrlo snažan alat za stvaranje napetosti, osjećaja hitnosti ili emocionalnog intenziteta u interakcijama među sudionicima.

Timeline (vremenski slijed)

Svrha: Vizualno organizirati i prikazati slijed događaja unutar zamišljenog svijeta, pomažući sudionicima da razumiju uzročno-posljedične odnose, prate razvoj likova i promišljaju o povezanosti prošlih, sadašnjih i budućih događaja.

Kada koristiti: Posebno je korisna tijekom faze izgradnje konteksta za uspostavljanje povijesne pozadine ili predviđanje budućih događaja te tijekom refleksivne faze za analizu posljedica odluka i postupaka unutar dramske situacije. Također joj se moguće vraćati tijekom narativne faze kako se događaji razvijaju.

Kako funkcionira: Sudionici zajednički izrađuju vizualnu vremensku crtu, fizički (npr. pomoću crte na podu, plakata na zidu ili užeta razvučenog kroz prostoriju) ili konceptualno (npr. mapiranjem). Na vremensku crtu bilježe se ključni događaji, odluke ili prijelomne točke, pri čemu se posebno obraća pažnja na njihov redoslijed i važnost. Voditelj može koristiti ovaj alat kako bi ukazao na praznine i potaknuo pitanja (npr. „Što se događa dalje?") ili usmjerio promišljanje o tome kako raniji događaji utječu na trenutnu situaciju.

Funkcija u procesnoj drami: Vremenski slijed potiče sudionike na kronološko promišljanje i razumijevanje povezanosti među događajima. Pomaže u jasnijem praćenju razvoja narativa, učvršćuje razumijevanje uzroka i posljedica te pruža grupi zajedničko vizualno uporište za refleksiju. Ova strategija također omogućuje ponovno promišljanje i novo tumačenje ranijih događaja u svjetlu novih razvoja unutar dramskog procesa.

Iza kulisa

Svrha: Istražiti događaje ili razgovore koji se odvijaju izvan glavne radnje drame, pružajući uvid u privatne misli likova, skrivene motive ili nevidljive utjecaje na razvoj narativa.

Kada koristiti: Koristi se tijekom narativne faze za produbljivanje razumijevanja odnosa i dinamike među likovima ili tijekom refleksivne faze za analizu načina na koji događaji izvan glavne radnje utječu na razvoj priče.

Kako funkcionira: Sudionici kroz improvizirane scene prikazuju što se događa „iza kulisa” ključnih dramskih trenutaka. To mogu biti privatni razgovori, tajni sastanci ili događaji kojih glavni likovi nisu svjesni. Ove scene nisu dio glavne radnje, ali pružaju alternativne perspektive koje dodatno obogaćuju narativ. Voditelj može osmisлити ove trenutke na temelju događaja koji su se već dogodili ili onih koji će se tek odviti u glavnom dramskom tijeku.

Funkcija u procesnoj drami: Strategija Iza kulisa omogućuje sudionicima istraživanje dubljih slojeva značenja i složenosti dramske situacije, potičući bolje razumijevanje načina na koji skrivene radnje oblikuju vidljive ishode. Razvija kritičko promišljanje o perspektivi, tajnama i učinku koji događaji izvan glavne radnje imaju na cjelokupni razvoj dramske priče.

Osmišljavanje natpisa

Svrha: Potaknuti sudionike da sažmu bit dramskog trenutka, ideje ili odnosa u kratke usmene ili pisane izjave, razvijajući jasnoću mišljenja i potičući promišljanje o značenju.

Kada koristiti: Najčešće se koristi tijekom poetskih/simboličkih faza kao nadopuna zamrznutim slikama, odnosno tijekom refleksivnih faza za sažimanje ključnih tema, emocija ili dilema koje proizlaze iz dramske radnje.

Kako funkcionira: Nakon izrade zamrznute slike ili odigravanja važne scene, sudionici osmišljavaju „natpis” koji sažima glavnu poruku, atmosferu ili napetost tog trenutka. Natpisi mogu biti oblikovani kao naslovi, citati unutarnjih misli lika ili simbolične fraze koje slici ili radnji daju dublje značenje. Mogu se prikazati uz vizualni prikaz ili izgovoriti naglas.

Funkcija u procesnoj drami: Osmišljavanje natpisa razvija analitičke i kreativne vještine sudionika jer ih potiče da složene ideje izraze sažeto i jasno. Povezuje vizualno i verbalno izražavanje, produbljuje angažman i potiče zajedničko promišljanje o značenju pojedinih trenutaka ili odnosa.

Ceremonije

Svrha: Formalizirati važne događaje unutar dramskog procesa, obilježavajući prijelaze, postignuća ili komemorativne trenutke kroz ritualizirane grupne aktivnosti koje naglašavaju zajedničke vrijednosti, identitet i kolektivno stvaranje značenja.

Kada koristiti: Koristi se tijekom narativne faze za isticanje ključnih trenutaka (npr. otvaranja, završetaka, komemoracija) ili tijekom refleksivnih faza za zaokruživanje procesa učenja, obilježavanje postignutih ishoda ili obradu zajedničkih iskustava.

Kako funkcionira: Sudionici, iz svojih uloga, osmišljavaju i izvode ceremonijalni događaj relevantan za zamišljeni svijet, poput inauguracije, komemoracije, oprostaja ili dodjele nagrada. Voditelj može definirati kontekst ceremonije (tko, što, zašto), no sudionici oblikuju njezin ton, sadržaj i simboliku kroz geste, govore, predmete ili slijed aktivnosti koji nose značenje unutar drame.

Funkcija u procesnoj drami: Ceremonija pruža snažan način za usporavanje dramskog procesa i simbolično obilježavanje važnih prijelaznih trenutaka, potičući sudionike na promišljanje o važnosti događaja i njihovom emocionalnom učinku. Jača osjećaj zajedništva unutar grupe i dodatno produbljuje tematsku slojevitost drame kroz zajedničko simboličko djelovanje.

Dokumentiranje

Svrha: Analizirati i prikazati događaje iz drame na činjeničan i refleksivan način, omogućujući sudionicima da naprave odmak, organiziraju informacije i sagledaju različite perspektive kroz izradu dokumentarnih prikaza.

Kada koristiti: Posebno je učinkovita tijekom reflektivne faze nakon važnih događaja ili tijekom narativne faze za uvođenje ili učvršćivanje ključnih informacija kroz istraživački ili edukativni format.

Kako funkcionira: Sudionici izrađuju dokumentarni prilog (video, audio, pisani članak ili prezentaciju uživo) koji istražuje događaj, problem ili lika iz drame. To može uključivati intervjue, rekonstruirane scene, naraciju iz pozadine, vizualne prikaze ili kombinaciju različitih medijskih elemenata. Dokumentarni pristup traži od sudionika prijelaz iz aktivnog igranja uloga u poziciju analitičkih promatrača koji prikupljaju, oblikuju i predstavljaju informacije publici unutar ili izvan zamišljenog svijeta.

Funkcija u procesnoj drami: Dokumentiranje potiče kritičko mišljenje, sintezu informacija i svijest o tome kako se priče oblikuju i interpretiraju. Sudionicima pruža distanciranu perspektivu koja potiče promišljanje o pristranosti, reprezentaciji i utjecaju medijskog oblikovanja na stvaranje narativa.

Povratak u prošlost

Svrha: Istražiti prošle događaje koji su oblikovali trenutnu situaciju u drami, omogućujući sudionicima da istraže pozadinske priče likova, uzroke sukoba ili skrivene motive koji nisu odmah vidljivi u sadašnjoj radnji.

Kada koristiti: Koristi se tijekom narativne faze za otkrivanje važnih događaja iz prošlosti koji utječu na sadašnje dileme ili tijekom reflektivnih faza za ponovno promišljanje o tome kako su raniji postupci oblikovali daljnji razvoj dramske priče.

Kako funkcionira: Voditelj potiče sudionike na vraćanje dramske vremenske crte u prošlost kako bi rekonstruirali ili ponovno odigrali važne trenutke iz prošlosti lika ili zajedničke povijesti zamišljenog svijeta. Sudionici mogu improvizirati te scene, koristiti zamrznute slike za prikaz ključnih trenutaka ili retrospektivno pripovijedati događaje dok ih drugi tiho prikazuju. Povratak u prošlost može biti potaknut artefaktima, dijalogom ili trenucima refleksije.

Funkcija u procesnoj drami: Tehnika Povratak u prošlost obogaćuje razvoj likova i produbljuje složenost narativa otkrivajući uzročno-posljedične veze. Potiče sudionike na povijesno i empatično

promišljanje, osvještavajući kako prošle odluke, traume ili odnosi utječu na sadašnja ponašanja i napetosti.

Forum kazalište

Svrha: Istražiti različita rješenja društvene ili etičke dileme omogućujući sudionicima da prekidaju, interveniraju i mijenjaju tijekom dramske radnje, čime se potiču aktivno rješavanje problema i kritičko promišljanje.

Kada koristiti: Najčešće se koristi tijekom narativne faze kada se lik ili grupa suočavaju sa značajnim sukobom, nepravdom ili oblikom opresije, odnosno tijekom refleksivnih faza za preispitivanje odluka i istraživanje alternativnih ishoda.

Kako funkcionira: Odigrava se scena koja prikazuje problem ili trenutak sukoba. Sudionici promatraju razvoj scene, a zatim se pozivaju da se uključe, preuzmu uloge ili predlože intervencije koje bi mogle promijeniti tijek događaja. Mogu zamijeniti likove, zaustaviti radnju kako bi ponudili savjet ili predložiti nove strategije za rješavanje situacije. Proces je suradnički, pri čemu više sudionika doprinosi različitim perspektivama i ispituje moguća rješenja. Voditelj usmjerava proces, održava fokus i upravlja prijelazima između različitih izvedbi scene.

Funkcija u procesnoj drami: Forum kazalište pretvara sudionike iz pasivnih promatrača u aktivne sudionike u rješavanju problema, potičući kritičko mišljenje, empatiju i društvenu odgovornost. Osnajuje pojedince da istraže vlastitu mogućnost djelovanja unutar teških ili opresivnih situacija, pružajući siguran prostor za uvježbavanje promjene i promišljanje o složenosti stvarnih životnih dilema.

Maske

Svrha: Istražiti identitet, status i simboličko izražavanje kroz korištenje fizičkih ili zamišljenih maski, omogućujući sudionicima odmak od vlastitog identiteta i preuzimanje uloga uz snažniji fokus na geste, pokret i podtekst.

Kada koristiti: Koristi se tijekom poetskih/simboličkih faza za pojačavanje izražajnog potencijala lika ili ideje ili tijekom izgradnje konteksta za uspostavljanje arhetipova, rituala ili kulturnih dimenzija unutar zamišljenog svijeta.

Kako funkcionira: Sudionici koriste fizičke maske (izrađene ili unaprijed pripremljene) ili zamišljene maske (kroz geste i kontrolu tijela) kako bi utjelovili uloge koje mogu biti naglašene, arhetipske ili apstraktne. Voditelj može usmjeravati sudionike u istraživanju načina na koji maska utječe na njihovo držanje, pokret i glas. Maske se mogu koristiti u formaliziranim sekvencama (ritualima, ceremonijama) ili u improvizacijama koje istražuju kako se identitet i status mijenjaju kada se osobni izraz prenosi kroz simboličko lice.

Funkcija u procesnoj drami: Maske stvaraju dodatni sloj distance koji sudionicima omogućuje istraživanje uloga koje bi im inače mogle biti izazovne ili osjetljive. Potiču izraženiju tjelesnost i simboličko pripovijedanje te usmjeravaju pažnju na neverbalnu komunikaciju i dublje emocionalne ili tematske slojeve drame.

Montaža

Svrha: Prikazati niz kontrastnih ili međusobno povezanih slika, scena ili zvučnih elemenata u brzom slijedu, omogućujući sudionicima istraživanje različitih perspektiva, tema ili trenutaka u sažetom i simboličkom obliku.

Kada koristiti: Koristi se tijekom poetskih/simboličkih faza za promišljanje o ključnim idejama ili emocionalnim stanjima ili tijekom narativne faze za sažimanje događaja, isticanje kontrasta ili nagovještavanje mogućih ishoda.

Kako funkcionira: Sudionici stvaraju niz kratkih, upečatljivih trenutaka — to mogu biti zamrznute slike, kratke scene, zvučni fragmenti ili njihova kombinacija — koji se povezuju u smislenu „montažu“. Voditelj usmjerava grupu u odabiru slika ili trenutaka koje će uključiti te u promišljanju kako prijelazi između njih stvaraju značenje. Montaža može prikazivati protok vremena, paralelne radnje na različitim lokacijama ili suprotstavljene perspektive o istom pitanju.

Funkcija u procesnoj drami: Montaža produbljuje tematsku slojevitost i simboličko istraživanje. Potiče sudionike na promišljanje o strukturi, ritmu i suprotstavljanju elemenata u pripovijedanju. Fragmentiran i nelinearan način prikaza omogućuje višeslojna tumačenja i potiče povezivanje naizgled nepovezanih elemenata unutar drame.

Pripremljene uloge

Svrha: Sudionicima pružiti unaprijed osmišljene opise likova koji definiraju njihove osobine, pozadinske informacije i perspektive, omogućujući im da u dramu uđu s jasnim razumijevanjem identiteta i svrhe svoje uloge.

Kada koristiti: Najkorisnije su tijekom faze izgradnje konteksta, osobito kada drama zahtijeva složenu dinamiku među likovima, suprotstavljene perspektive ili uloge koje od samog početka traže specifično znanje ili određeni status.

Kako funkcionira: Voditelj unaprijed priprema pisane ili usmene opise likova koji sadrže ključne informacije poput osobne povijesti, odnosa s drugima, ciljeva, stavova i važnih dilema. Sudionici dobivaju profile svojih uloga prije ulaska u igranje uloga, što im pomaže da sigurnije i dosljednije preuzmu perspektivu svojeg lika. Pripremljene uloge mogu se prilagoditi tematskim ciljevima drame te mogu varirati od kratkih smjernica do detaljno razrađenih dosjea.

Funkcija u procesnoj drami: Pripremljene uloge sudionicima pružaju čvrstu polazišnu točku za ulazak u zamišljeni svijet, smanjuju nesigurnost i omogućuju dublje uranjanje u dramski proces. Osiguravaju da dramski proces započne s jasno definiranim odnosima među ulogama, podržavajući složene interakcije, statusne odnose i smislene sukobe koji pokreću razvoj narativa.

Ponovno izvođenje scene

Svrha: Vratiti se ključnim događajima iz drame i ponovno ih odigrati kako bi se produbilo razumijevanje prošlih postupaka ili istražilo kako bi drukčiji izbori mogli promijeniti ishod.

Kada koristiti: Koristi se tijekom refleksivnih faza za analizu ključnih trenutaka ili tijekom narativne faze za rekonstrukciju događaja radi istraživanja, svjedočenja ili ponovne procjene.

Kako funkcionira: Sudionici ponovno izvode prethodno odigranu scenu — ili točno onako kako se dogodila, kako bi promišljali o motivima i posljedicama, ili uz određene izmjene kako bi istražili scenarije tipa „što bi bilo kad bi bilo”. Voditelj može potaknuti promatrače da komentiraju radnju, predlože promjene u ponašanju likova ili se uključe kako bi isprobali alternativne odluke. Ova strategija može služiti i kao zajedničko prepričavanje događaja kroz fizičko djelovanje, umjesto kroz usmeni sažetak.

Funkcija u procesnoj drami: Ponovno izvođenje scene potiče sudionike na kritičko promišljanje i sagledavanje posljedica postupaka iz različitih perspektiva. Pomaže u prepoznavanju ključnih trenutaka odlučivanja, produbljuje emocionalno razumijevanje i podupire zajedničko rješavanje problema omogućujući grupi da istraži kako bi drugačije odluke mogle promijeniti ishode.

Rituali

Svrha: Formalizirati grupne aktivnosti ili događaje kroz ponavljajuće, simboličke geste ili sekvence, stvarajući strukturu, zajedničko značenje i emocionalnu dubinu unutar drame.

Kada koristiti: Najčešće se koristi tijekom poetskih/simboličkih faza za obilježavanje prijelaznih trenutaka, naglašavanje kulturnih ili tematskih motiva ili stvaranje ozbiljne i refleksivne atmosfere. Također se može koristiti tijekom izgradnje konteksta za uspostavljanje tradicija ili zajedničkih praksi unutar zamišljenog svijeta.

Kako funkcionira: Voditelj usmjerava sudionike u osmišljavanju ili izvođenju rituala, koji može uključivati ponavljajuće pokrete, zborne izgovore, simboličku upotrebu predmeta ili koreografirane sekvence. Ritual može predstavljati kulturnu tradiciju, obred prijelaza, komemorativni čin ili simbolički prikaz ideje ili vrijednosti koja je važna za dramski proces. Sudionici zajednički oblikuju formu i značenje rituala kako bi on bio usklađen s dramskim kontekstom.

Funkcija u procesnoj drami: Ritual produbljuje emocionalnu povezanost grupe s dramskom situacijom te jača osjećaj zajedničkog identiteta i svrhe. Omogućuje refleksiju kroz djelovanje, utjelovljujući apstraktne pojmove kroz fizički izraz. Ritual također usporava tempo dramskog procesa, stvarajući prostor za promišljanje i dodatno naglašavanje ključnih tema.

Zamjena uloga

Svrha: Produbiti empatiju, preispitati pretpostavke i potaknuti sagledavanje iz različitih perspektiva tako da sudionici zamijene uloge i preuzmu perspektivu lika s kojim su prethodno bili u sukobu ili od kojega su bili distancirani.

Kada koristiti: Posebno je učinkovita tijekom refleksivnih faza za analizu odluka i odnosa ili tijekom narativne faze za istraživanje alternativnih dinamika i dublje razumijevanje motiva likova.

Kako funkcionira: Sudionici međusobno zamjenjuju uloge — to može biti između likova sa suprotstavljenim stavovima, između autoriteta i podređenih ili između sudionika i voditelja. Nakon zamjene, sudionici improviziraju scene ili se vraćaju prethodnim trenucima iz drame, reagirajući iz perspektive novog lika. Voditelj može potaknuti refleksiju pitanjima o tome kako je zamjena uloga promijenila njihovo razumijevanje situacije ili emocionalne dinamike.

Funkcija u procesnoj drami: Zamjena uloga potiče kritičko mišljenje i emocionalni uvid jer od sudionika traži da preuzmu perspektivu drugačiju od vlastite. Ova strategija preispituje stereotipe, otkriva skrivene motive i razvija složenije razumijevanje odnosa i sukoba unutar drame.

Zvučni pejzaž

Svrha: Zajednički stvoriti zvučno okruženje koje dočarava atmosferu, emociju ili tematske slojeve unutar scene, obogaćujući osjetilni doživljaj drame kroz slojevite zvukove koje stvaraju sudionici.

Kada koristiti: Koristi se tijekom poetskih/simboličkih faza za stvaranje atmosfere ili prikaz apstraktnih ideja te tijekom narativne faze kao pratnja ključnim trenucima, za pojačavanje napetosti ili simbolički prikaz događaja koji nisu izravno vidljivi (npr. oluja, bitka, užurbana gomila).

Kako funkcionira: Sudionici koriste glasove, tijelo ili jednostavne predmete za stvaranje zvukova koji zajedno oblikuju dinamičan zvučni pejzaž. Voditelj usmjerava slojevitost, ritam i jačinu zvukova kako bi postigao željeni učinak. Zvučni pejzaž može biti kontinuiran ili nastajati kao reakcija na određenu scenu, a može uključivati ritmičke obrasce, preklapanje glasova ili oponašanje zvukova iz okoline. Može pratiti zamrznute slike, radnju uživo ili funkcionirati kao samostalni simbolički izraz.

Funkcija u procesnoj drami: Zvučni pejzaž produbljuje emocionalnu i atmosfersku dimenziju drame te potiče suradnju i usmjerenost unutar grupe. Ova strategija razvija kreativno promišljanje o neverbalnom pripovijedanju, pojačava osjetilni doživljaj scene i omogućuje istraživanje apstraktnih tema kroz zvuk.

TV program

Svrha: Analizirati i promišljati o tome kako bi događaji unutar dramskog procesa mogli biti prikazani u masovnim medijima, potičući sudionike na razmišljanje o načinu oblikovanja priče, pristranosti i utjecaju medijskih narativa na javnu percepciju.

Kada koristiti: Koristi se tijekom refleksivnih faza za vrednovanje ključnih trenutaka iz drame ili tijekom narativne faze za uvođenje vanjskih perspektiva koje utječu na razumijevanje događaja od strane likova.

Kako funkcionira: Sudionici osmišljavaju zamišljeni televizijski sadržaj, poput rasporeda emisija, vijesti, naslova ili promotivnih segmenata (npr. trailera, intervjua), koji prikazuju događaje iz drame kao da su dio televizijskog programa. Prikazi mogu varirati od ozbiljnih informativnih priloga do senzacionalističkih tabloidnih formata. Voditelj može različitim grupama dodijeliti različite medijske perspektive kako bi potaknuo raspravu o reprezentaciji, selektivnom pripovijedanju i manipulaciji publikom.

Funkcija u procesnoj drami: TV program razvija kritičku medijsku pismenost osvještavajući sudionike o tome kako se priče oblikuju za javnost. Potiče promišljanje o tome čije se priče pričaju, kako su predstavljene i koje su perspektive naglašene ili potisnute, obogaćujući istraživanje tema poput istine, pristranosti i moći u komunikaciji.

Zborno govorenje

Svrha: "Dati glas" zajedničkoj emociji, misli ili perspektivi tako da sudionici govore unisono (u jedan glas), u slojevima ili u kontrastnim ritmovima, pojačavajući dramsku napetost i simboličku snagu ključnih trenutaka.

Kada koristiti: Posebno je učinkovito tijekom poetskih/simboličkih faza za naglašavanje grupnih emocija ili ključnih tema te tijekom narativne faze za prikaz javnog mišljenja, unutarnjih previranja ili kolektivnih reakcija na događaje.

Kako funkcionira: Voditelj usmjerava sudionike u zajedničkom izgovaranju rečenica, fraza ili zvukova kao zbor. To može uključivati:

- govorenje unisono radi stvaranja snažnog, jedinstvenog glasa,
- slojevito izgovaranje različitih fraza radi stvaranja kompleksnosti i dinamike,
- korištenje obrazaca pitanja i odgovora, preklapanje govora ili šaptanje radi istraživanja napetosti i ritma. Zborno govorenje može pratiti zamrznute slike, fizičke kompozicije ili se izvoditi kao samostalna cjelina za izražavanje zajedničkih stavova ili unutarnjih sukoba.

Funkcija u procesnoj drami: Zborno govorenje omogućuje sudionicima da utjelove zajednički glas i izraze kolektivne emocije ili društvene pritiske. Usmjerava pažnju na emocionalne slojeve scene, potiče usklađeno grupno izražavanje i dodatno naglašava tematske motive kroz dinamiku glasa.

Grupna skulptura

Svrha: Zajednički oblikovati fizičku, trodimenzionalnu sliku koja prikazuje ideju, odnos ili emociju, omogućujući sudionicima istraživanje značenja kroz prostorni raspored, držanje tijela i geste.

Kada koristiti: Koristi se tijekom poetskih/simboličkih faza za vizualni prikaz apstraktnih pojmova ili grupne dinamike te tijekom izgradnje konteksta za uspostavljanje odnosa i statusa unutar zamišljenog svijeta.

Kako funkcionira: Sudionici zajednički „oblikuju” kolektivnu sliku koristeći vlastita tijela. Voditelj može ponuditi temu, pojam ili situaciju (npr. „Moć i otpor” ili „Zajednica u krizi”), a grupa se zajednički postavlja u zamrznutu kompoziciju koja simbolički izražava zadanu ideju. Skulptura može biti statična ili sudionici mogu polako mijenjati položaje kako bi istražili promjene u odnosima i emocionalnim stanjima.

Funkcija u procesnoj drami: Grupna skulptura potiče neverbalno pripovijedanje i razvija veću osviještenost o govoru tijela, prostornim odnosima i simboličkom izražavanju. Podržava suradnju i zajedničko stvaranje značenja, omogućujući sudionicima da na snažan i utjelovljen način vizualiziraju složene odnose i istraže ključne teme.

Da sam na tvom mjestu...

Svrha: Poticati empatiju i sagledavanje iz različitih perspektiva pozivajući sudionike da se nakratko stave u poziciju drugog lika i izraze misli ili savjete kao da su taj lik.

Kada koristiti: Posebno je učinkovita tijekom refleksivnih faza za analizu odluka i istraživanje alternativnih reakcija ili tijekom narativne faze kada se likovi suočavaju s dilemama, a sudionici promišljaju o različitim perspektivama.

Kako funkcionira: Jedan sudionik (ili voditelj) nalazi se u ulozi, dok ostali prilaze i staju pokraj ili iza njega te dovršavaju rečenicu: „Da sam na tvom mjestu, ja bih...”. Sudionici pritom nude prijedloge, izražavaju unutarnje misli ili otvaraju moralna pitanja kao da preuzimaju perspektivu tog lika. Na taj se način unutarnji sukob lika iznosi na vidjelo, dok grupa zajednički istražuje moguće odluke i emocionalne reakcije.

Funkcija u procesnoj drami: Ova strategija produbljuje razumijevanje dilema s kojima se lik suočava i potiče sudionike na empatijsko promišljanje o različitim perspektivama. Razvija refleksivni dijalog i kritičko mišljenje jer sudionici trebaju artikulirati alternativne smjerove djelovanja, pritom ulazeći u emocionalnu stvarnost iskustva druge osobe.

Označavanje ključnog trenutka

Svrha: Zaustaviti dramsku radnju i naglasiti važan trenutak, emociju ili odluku, omogućujući sudionicima da promišljaju o njegovoj važnosti i istraže njegovo dublje značenje unutar dramskog konteksta.

Kada koristiti: Može se koristiti u bilo kojem trenutku tijekom narativne faze kada se pojavi važna odluka, emocionalni pomak ili ključna interakcija među likovima ili tijekom refleksivnih faza za ponovno promišljanje važnih trenutaka i njihovu dublju analizu.

Kako funkcionira: Voditelj zaustavlja radnju u pažljivo odabranom trenutku i poziva sudionike da „označe” njegovu važnost koristeći različite tehnike:

- zaustavljanje scene kako bi se vizualno naglasili odnosi i status među likovima,
- dodavanje natpisa, misli ili simbolične geste,
- korištenje zvuka, svjetla ili prostornog fokusa za usmjeravanje pažnje na taj trenutak. Sudionici zatim promišljaju zašto je taj trenutak važan, kako utječe na likove te koje napetosti ili pitanja iz njega proizlaze.

Funkcija u procesnoj drami: Isticanje ključnog trenutka omogućuje sudionicima da uspore tempo dramske radnje i svjesno se usmjere na emocionalne i tematske slojeve drame. Potiče promišljanje o prijelomnim trenucima, razvija kritičku analizu odluka i produbljuje zajedničko razumijevanje razvoja dramskog procesa.

Trenutak istine

Svrha: Usmeriti pažnju na presudan trenutak u kojem lik mora donijeti važnu odluku, otkrivajući njegove vrijednosti, unutarnje sukobe i moguće posljedice njegovih postupaka.

Kada koristiti: Najkorisnija je tijekom narativne faze u ključnim prijelomnim trenucima kada dramski proces dolazi do dileme ili krizne točke koja zahtijeva hitno donošenje odluke.

Kako funkcionira: Voditelj prepoznaje ključan trenutak u narativu i poziva lika (kojeg utjelovljuje sudionik ili voditelj) da izrazi svoje misli dok se suočava s neposrednom odlukom. Grupa može zaustaviti radnju, a ostali sudionici mogu iznijeti moguće ishode, ponuditi savjete ili promišljati o pritiscima koji utječu na donošenje odluke. Nakon tog refleksivnog zastoja, lik donosi odluku, a drama se nastavlja u skladu s njezinim posljedicama.

Funkcija u procesnoj drami: Trenutak istine usmjerava pažnju na sposobnost lika da djeluje i donosi odluke, naglašavajući težinu izbora te složenost moralnih i emocionalnih sukoba. Potiče empatiju, kritičko promišljanje i omogućuje sudionicima istraživanje posljedica odluka unutar sigurnog i zamišljenog okruženja.

Naracija

Svrha: Pružiti opisni kontekst, usmjeriti pažnju publike ili otkriti unutarnje misli i pozadinske informacije koje nisu vidljive kroz samu radnju, obogaćujući pripovijedanje unutar drame.

Kada koristiti: Može se koristiti u bilo kojoj fazi drame. Tijekom izgradnje konteksta pomaže u postavljanju scene ili uvođenju nevidljivih događaja. Tijekom narativne faze pojačava dramske trenutke, pojašnjava radnju ili otkriva podtekst. U refleksivnim fazama podržava analizu i dublje razumijevanje.

Kako funkcionira: Voditelj ili sudionici izgovaraju naraciju koja prati radnju, uživo ili unaprijed snimljenu. Naracija može opisivati prostor, objašnjavati misli likova, otkrivati događaje koji nisu izravno prikazani ili usmjeravati pažnju na simboličko značenje. Može biti izrečena u trećem licu („Zakoračila je naprijed, nesigurna hoće li je itko čuti...”) ili u prvom licu („Osjećao sam težinu odluke koja me pritiskala...”). Naracija može privremeno zaustaviti radnju ili se odvijati paralelno s njom.

Funkcija u procesnoj drami: Naracija obogaćuje dramu dodavanjem novih slojeva informacija, emocija i refleksije. Pomaže oblikovati percepciju publike, kontrolirati tempo radnje i omogućuje fleksibilan prijelaz između djelovanja i analize. Također omogućuje voditelju da suptilno usmjerava fokus grupe bez narušavanja zamišljenog okvira drame.

Zauzimanje stava

Svrha: Istražiti suprotstavljene perspektive unutar drame potičući sudionike da se fizički ili verbalno pozicioniraju u odnosu na kontroverznu tvrdnju, odluku lika ili moralnu dilemu.

Kada koristiti: Koristi se tijekom narativne faze kada se pojavi sukob ili rasprava ili tijekom refleksivnih faza za istraživanje različitih perspektiva o postupcima i njihovim posljedicama.

Kako funkcionira: Voditelj iznosi provokativnu tvrdnju ili pitanje povezano s dramom (npr. „Zajednica bi trebala protjerati vođu.”). Sudionici zatim reagiraju fizičkim pozicioniranjem u prostoru kako bi pokazali slaganje, neslaganje ili različite razine nesigurnosti. Nakon zauzimanja pozicije, sudionici objašnjavaju svoj izbor, ulaze u raspravu ili istražuju kako perspektiva njihova lika utječe na njihov stav. Voditelj može mijenjati tvrdnju, uvoditi nove informacije ili pozvati sudionike da ponovno razmisle i promijene svoju poziciju.

Funkcija u procesnoj drami: Zauzimanje stava potiče aktivno slušanje, kritičko promišljanje i empatijsko istraživanje različitih perspektiva. Razvija raspravu, otkriva složenost moralnih i društvenih pitanja te potiče sudionike da artikuliraju i preispituju vlastite pretpostavke unutar sigurnog i strukturiranog okruženja.

Tijek misli

Svrha: Izvući na površinu unutarnje misli i emocije lika tijekom scene, omogućujući dublji uvid u njegove motive, sukobe i perspektive usred dramske radnje.

Kada koristiti: Najčešće se koristi tijekom narativne faze za otkrivanje podteksta dok se scena odvija ili tijekom refleksivnih faza za zaustavljanje radnje i istraživanje onoga što likovi u ključnom trenutku doista misle ili osjećaju.

Kako funkcionira: Voditelj zaustavlja radnju i poziva sudionike da naglas izraze unutarnje misli svojega lika. To se može izvesti laganim dodirima sudionika po ramenu („tap-in“), čime ih se potiče da progovore iz uloge, ili tako da grupa predlaže moguće misli određenog lika. Praćenje misli može biti i slojevito, pri čemu više sudionika iznosi različite aspekte unutarnjeg sukoba jednog lika.

Funkcija u procesnoj drami: Tijek misli produbljuje emocionalnu uključenost i obogaćuje razvoj likova jer nevidljive misli čini vidljivima. Potiče promišljanje o motivima, dilemama i napetostima koje bi inače mogle ostati skrivene ispod površine radnje. Ova strategija usmjerava pažnju na složenost izbora i razvija dublje razumijevanje psihologije lika.

Glasovi u glavi

Svrha: Istražiti unutarnji sukob lika dajući glas različitim, često suprotstavljenim mislima, emocijama ili vanjskim pritiscima koji utječu na njegovo donošenje odluka u ključnom trenutku.

Kada koristiti: Koristi se tijekom refleksivnih faza kada se lik suočava s dilemom ili tijekom narativne faze za iznošenje unutarnjih sukoba u trenucima važnog odlučivanja.

Kako funkcionira: Jedan sudionik stoji u ulozi u središtu prostora, utjelovljujući lika u trenutku krize ili važne odluke. Ostali sudionici (u ulozi misli, savjesti, strahova ili vanjskih utjecaja tog lika) stoje oko njega i izgovaraju različite perspektive, emocije ili savjete. Ti „glasovi“ mogu predstavljati unutarnje dileme, društvene pritiske ili utjecaj drugih likova. Lik u središtu sluša, prima suprotstavljene poruke te može reagirati, donijeti odluku ili ostati u tišini, promišljajući o unutarnjem nemiru.

Funkcija u procesnoj drami: Glasovi u glavi dramatiziraju unutarnji sukob te potiču empatiju i kritičko promišljanje o čimbenicima koji oblikuju odluke. Ova strategija otkriva složenost ljudskog mišljenja i omogućuje grupi zajedničko istraživanje dilema iz različitih perspektiva. Podržava duboku emocionalnu uključenost i bogato istraživanje teme i motiva likova.

Debata

Svrha: Razvijati kritičko mišljenje, argumentaciju i sposobnost sagledavanja različitih perspektiva kroz strukturiranu, vremenski ograničenu raspravu u kojoj sudionici iznose i brane stavove za ili protiv određene tvrdnje prema jasno definiranim pravilima.

Kada koristiti: Debata je posebno učinkovita tijekom refleksivnih faza kada je cilj razvijati sposobnost sudionika da jasno artikuliraju i argumentirano brane vlastite stavove. Korisna je i kada voditelj želi smanjiti vlastiti izravni utjecaj te potaknuti sudionike na samostalno istraživanje i analizu teme kroz aktivno sudjelovanje.

Kako funkcionira: Voditelj predstavlja unaprijed formuliranu tvrdnju povezanu s temom drame. Sudionici se dijele u tri skupine:

- tim "za" (brani tvrdnju),
- tim "protiv" (protivi se tvrdnji),
- neutralna skupina (ima ulogu žirija).

Sudionici mogu sami odabrati skupinu ili im skupine mogu biti dodijeljene nasumično. Za i protiv tim dobivaju ograničeno vrijeme za pripremu argumenata i dogovor o redoslijedu izlaganja. Tijekom pripreme mogu koristiti i dodatne izvore informacija (npr. internetsko istraživanje). Debata se odvija u vremenski ograničenim krugovima u kojima govornici suprotstavljenih strana naizmjenično iznose argumente (npr. 30–60 sekundi po govorniku), nastojeći osporiti argumente suprotne strane i uvjeriti neutralnu skupinu.

Nakon svakog kruga neutralna skupina glasa o tome koja je strana iznijela uvjerljivije argumente. Uloga voditelja je osigurati poštivanje pravila (redoslijed govora, vremenska ograničenja), ali ne i utjecati na sadržaj rasprave.

Debata se može provoditi u različitim formatima:

1. Rotirajući argumenti – Debata se odvija kroz više krugova kako bi svi sudionici dobili priliku braniti stav svoje skupine.
2. Usmjerena debata – Odabire se jedna ključna tvrdnja koja odgovara zadanom vremenskom okviru, pri čemu je naglasak na kvaliteti sadržaja.
3. Dinamična rotacija uloga – Nakon svakog kruga sudionici mijenjaju pozicije, prelazeći između za, protiv i neutralne skupine kako bi iskusili obranu svih perspektiva. To se može organizirati fizičkim premještanjem stolaca tako da se nakon svakog kruga svi pomiču za jedno mjesto ulijevo, čime svi postupno prolaze kroz sve uloge.

Funkcija u procesnoj drami: Debata razvija kritičko zaključivanje, uvjerljivu komunikaciju i aktivno slušanje. Potiče sudionike na dubinsko promišljanje o različitim stranama složenog pitanja, stvarajući prostor za argumentiranu i uvažavajuću raspravu. Također jača autonomiju sudionika jer odgovornost za izgradnju znanja prenosi s voditelja na grupu. Važno je da nakon debate slijedi završna refleksija u kojoj se sažimaju ključni argumenti i povezuju s obrazovnim ciljevima, osobito ako „pobjednička” pozicija nije u potpunosti usklađena s planiranim ishodima učenja.

Igre

Svrha: Razvijati koncentraciju, spontanost, grupnu povezanost i spremnost za dramsko istraživanje kroz strukturane igre koje jačaju fizičku i mentalnu usmjerenost sudionika.

Kada koristiti: Najdjelotvornije su tijekom uvodnih faza na početku susreta za razvoj koncentracije, povjerenja i grupne usklađenosti. Igre se također mogu koristiti između intenzivnijih dramskih aktivnosti kako bi se grupa ponovno energizirala ili razvijala specifične vještine poput slušanja, brzog razmišljanja ili neverbalne komunikacije.

Kako funkcionira: Voditelj odabire igru koja odgovara cilju susreta — bilo da je fokus na podizanju energije, koncentraciji, tjelesnoj koordinaciji ili grupnoj dinamici. Igre obično imaju jasna pravila, vremensko ograničenje i jednostavan zadatak (npr. prenošenje geste u krugu, zrcaljenje pokreta partnera ili improviziranje odgovora unutar zadanog okvira). Naglasak je na sudjelovanju, suradnji i prihvaćanju spontanosti, a ne na natjecanju ili izvedbi.

Igre je preporučljivo postupno nadograđivati — od jednostavnijih aktivnosti prema složenijim interakcijama — kako bi se sudionici pripremili za dublje uključivanje u kasnije dramske zadatke.

Funkcija u procesnoj drami: Dramske igre imaju važnu ulogu u stvaranju podržavajuće i fokusirane grupne dinamike. Smanjuju nelagodu, jačaju povjerenje i razvijaju ključne dramske vještine poput opažanja, reakcije i grupnog promišljanja. Iako same po sebi ne čine dramski narativ, one pripremaju kognitivnu i emocionalnu „mišićnu memoriju” potrebnu za uspješnu improvizaciju i zajedničko stvaranje unutar procesne drame.

Vježbe (improvizacijske vježbe)

Svrha: Razvijati improvizacijske vještine sudionika, jačati njihovu sposobnost spontane interakcije i graditi samopouzdanje u stvaranju lika, situacije i dijaloga unutar strukturiranog, ali fleksibilnog okvira.

Kada koristiti: Koriste se nakon uvodnih igara, tijekom ranih faza dramskog istraživanja, kada je cilj prijeći iz zaigrane interakcije u usmjereniju improvizaciju koja podržava razvoj likova, stvaranje narativa ili istraživanje teme.

Kako funkcionira: Voditelj postavlja jednostavan improvizacijski zadatak ili situaciju te daje jasne okvire (poput lokacije, odnosa među likovima ili problema koji treba riješiti), dok sudionici sami u trenutku oblikuju radnju i dijalog. Vježbe mogu biti individualne, u paru ili grupne te su usmjerene na razvoj ključnih dramskih vještina:

- svijest o statusnim odnosima,
- spontano reagiranje,
- utjelovljavanje lika,
- aktivno slušanje i odgovaranje,
- korištenje prostora i pokreta.

Vježbe nisu usmjerene na stvaranje dovršenih scena, već na pružanje sigurnog prostora za eksperimentiranje, otkrivanje i razvoj improvizacijskog načina razmišljanja. Voditelj može zaustaviti vježbu kako bi dao povratnu informaciju, prilagodio zadane okvire ili potaknuo sudionike na promišljanje o odlukama koje su donijeli tijekom improvizacije.

Funkcija u procesnoj drami: Improvizacijske vježbe predstavljaju most između zaigranih dramskih igara i strukturiranih dramskih konvencija. Razvijaju prilagodljivost, kreativnost i spremnost sudionika za dublje uranjanje u zamišljeni svijet. Također omogućuju eksperimentiranje s ulogama, odnosima i situacijama koje se kasnije mogu razviti u složenije scene ili narative unutar drame.

Čudovište i Štit

Svrha: Istražiti dinamiku opresije, zaštite, ranjivosti i grupne solidarnosti kroz utjelovljeno, fizičko igranje uloga u kojem sudionici doživljavaju napetost između prijetnje i sigurnosti u simboličkom, neverbalnom obliku.

Kada koristiti: Najkorisnija je tijekom poetskih/simboličkih faza za fizičko istraživanje odnosa moći i kontrole ili tijekom narativnih faza za produbljivanje razumijevanja uloga likova u situacijama sukoba, zaštite ili zajedničkog otpora.

Kako funkcionira: Sudionici rade u grupama od troje, preuzimajući sljedeće uloge:

1. Čudovište – predstavlja silu prijetnje, pritiska ili opresije.
2. Štit (zaštitnik) – osoba koja svojim tijelom staje između Čudovišta i treće osobe.
3. Žrtva (meta) – osoba koju Štit štiti od Čudovišta.

Čudovište se pokušava vizualno ili verbalno povezati sa Žrtvom krećući se oko Štita, dok Štit svojim tijelom nastoji blokirati taj kontakt bez fizičke agresije. Zadatak Štita je zaštititi Žrtvu prisutnošću, kretanjem i pozicioniranjem u prostoru, naglašavajući nenasilan otpor. Nakon kraćeg vremena uloge se rotiraju kako bi svaki sudionik iskusio dinamiku Čudovišta, Štita i Žrtve.

Varijacije ove vježbe mogu uključivati veće grupe (npr. skupinu Čudovišta ili više Zaštitnika), dodavanje zvučnog pejzaža ili prilagodbu metafore za istraživanje različitih tema poput društvene nepravde, vršnjačkog pritiska ili unutarnjih strahova.

Funkcija u procesnoj drami: Tehnika Čudovište i Štit pruža snažnu fizičku metaforu za istraživanje opresije i zaštite. Razvija utjelovljeno razumijevanje odnosa moći, naglašava solidarnost i neverbalnu komunikaciju te potiče sudionike na promišljanje o ulogama agresora, zaštitnika i ranjivih pojedinaca unutar zamišljenih, ali i stvarnih životnih situacija. Ova strategija snažno podržava emocionalnu uključenost, empatiju i zajedničko rješavanje problema kroz iskustveno učenje.

Složeni poticaj

Svrha: Potaknuti maštu sudionika i zajedničko stvaranje značenja kroz pažljivo odabranu zbirku artefakata, slika, zvukova i dokumenata. Kada se ti elementi predstave zajedno, stvaraju otvoren, ali dovoljno snažan poticaj koji poziva na interpretaciju, istraživanje i zajedničku izgradnju narativa.

Kada koristiti: Ova je strategija posebno učinkovita na početku procesne drame, kada je cilj uključiti sudionike u istraživanje teme kroz otkrivanje i postavljanje pitanja. Može se koristiti i u prijelomnim trenucima drame za uvođenje novih dilema ili perspektiva, kao i za produbljivanje emocionalne uključenosti kroz povratak na poticajne materijale tijekom refleksije i analize. Posebno je korisna kada želimo potaknuti osjećaj vlasništva nad dramskim svijetom i podržati istraživački pristup učenju.

Kako funkcionira: Voditelj predstavlja zbirku artefakata (pisma, predmeti, fotografije, karte, zvučne snimke i sl.) koji su najčešće smješteni u smislen kontekst ili spremnik (npr. kovčeg, kutiju, mapu). Sudionici istražuju ponuđene materijale, promišljaju o njihovu podrijetlu i pokušavaju otkriti moguće poveznice među njima. Kroz raspravu i interakciju zajednički grade moguće priče, situacije ili kontekste. Voditelj usmjerava proces refleksivnim pitanjima, skreće pažnju na važne detalje i prema potrebi uvodi dramske konvencije (npr. Voditelj u ulozi, Tijek misli) kako bi skupinu postupno poveo prema dramskom djelovanju.

Funkcija u procesnoj drami: Složeni poticaj djeluje kao katalizator istraživanja i stvaranja narativa. Sudionicima pruža konkretan, višesenzorni ulaz u zamišljeni svijet, omogućujući im da kontekst i uloge grade na temelju „dokaza” koje sami otkrivaju. Ova strategija potiče aktivno sudjelovanje, razvija zajedničko rješavanje problema i omogućuje sudionicima da kroz vlastite interpretacije oblikuju smjer drame. Također pomaže u konkretizaciji apstraktnih tema, čineći ih pristupačnijima kroz opipljiva i osjetilna iskustva. U procesnoj drami Složeni poticaj snažno podupire suautorstvo sudionika u oblikovanju dramskog putovanja te razvija osobnu i grupnu povezanost s narativom.

Strategije opisane u ovom poglavlju ne predstavljaju iscrpan popis svih tehnika koje se mogu koristiti u procesnoj drami. Structuring Drama Work, autora Jonathan Neelands i Tony Goode, nudi širok repertoar konvencija koje voditelji mogu koristiti, s detaljnim opisima više od stotinu strategija organiziranih prema njihovoj dramskoj funkciji. Osim toga, brojne druge dramske igre i vježbe iz različitih kazališnih tradicija, poput pristupa Augusta Boala u okviru Kazališta potlačenih, mogu se prilagoditi i integrirati u procesnu dramu kako bi dodatno obogatile praksu.

Iako svaka strategija ima svoju svrhu i preporučeni kontekst primjene, važno je naglasiti da njezina učinkovitost u konačnici ovisi o kreativnosti, spontanosti i osjetljivosti voditelja prema dinamici grupe. Iskusi voditelji kontinuirano prilagođavaju i reinterpretiraju strategije u skladu s potrebama sudionika, temom i dramskim okvirom. Nijednu strategiju ne treba promatrati kao fiksnu ili strogo zadanu metodu, već kao fleksibilan alat čije značenje proizlazi iz promišljene primjene.

Strategije se također mogu kombinirati na bezbroj načina kako bi se stvorila slojevita i uranjajuća iskustva. Jedan dramski trenutak može prirodno povezati više strategija, primjerice zamrznute slike, tijek misli i zvučni pejzaž, čime se pojačava emocionalna uključenost i produbljuje istraživanje teme. Uloga voditelja jest odabrati, prilagoditi i rasporediti strategije tako da podržavaju razvoj narativa, potiču kritičku refleksiju i ostanu usklađene s odgojno-obrazovnim ciljevima dramskog procesa.

U konačnici, strateška faza planiranja ne odnosi se na strogo pridržavanje unaprijed zadanih tehnika, nego na razvijanje bogatog repertoara mogućnosti. Intuicija voditelja, uz jasno razumijevanje potreba grupe i tematskog fokusa drame, ostaje najvažniji vodič pri odluci kako, kada i zašto koristiti

određenu strategiju. Upravo su fleksibilnost, prilagodljivost i spremnost na eksperimentiranje ključni za ostvarivanje punog potencijala procesne drame kao participativnog i transformativnog iskustva učenja.

SMJERNICE ZA VODITELJE: PRISUTNO I SVRHOVITO VOĐENJE PROCESNE DRAME

Vođenje procesne drame vještina je koja spaja strukturu i spontanost, vodstvo i poniznost te jasnu viziju i sposobnost prilagodbe. Za razliku od tradicionalnog poučavanja ili režiranja, voditelj procesne drame ulazi u zajednički kreativni prostor u kojem je autoritet uravnotežen suradnjom, a sam proces često jednako nepredvidiv koliko i smislen.

Ovo je poglavlje namijenjeno voditeljima u svim fazama njihova profesionalnog razvoja — bilo da se prvi put nalazite u ovoj ulozi ili već godinama razvijate vlastitu praksu. Donosi temeljna načela i praktične smjernice koje vam mogu pomoći u snalaženju u dinamičnoj i živoj prirodi procesne drame.

Vođenje procesne drame ne znači imati sve odgovore. Ono podrazumijeva postavljanje pravih pitanja, stvaranje sigurnog prostora u kojem se sudionici osjećaju dovoljno slobodno da preuzmu rizik te osjetljivo reagiranje na potrebe grupe koje se neprestano mijenjaju. Uloga voditelja jest držati dramski okvir, podržavati razvoj imaginativnog svijeta i osigurati da svaki sudionik pronađe svoj put u zajedničko iskustvo. Voditelj je istovremeno su-kreator, oslonac grupi i reflektivni praktičar.

U nastavku ovog poglavlja nećete pronaći strogo zadane metode, već skup perspektiva kroz koje možete promatrati i razvijati vlastitu praksu. Susrest ćete se s obilježjima kvalitetnog vođenja, strategijama za upravljanje grupnom dinamikom te uvidima u to kako u stvarnom vremenu povezivati kreativnost i strukturu.

Vođenje procesne drame živa je praksa. Ona će vas izazivati, iznenađivati i, što je najvažnije, razvijati zajedno s vama. Ovo vas poglavlje poziva da tom procesu pristupite otvoreno, znatiželjno i s povjerenjem u transformativni potencijal procesne drame.

KLJUČNE OSOBINE USPJEŠNOG VODITELJA

Biti uspješan voditelj procesne drame manje znači prenositi sadržaj, a mnogo više znači stvarati prostor u kojem mogu nastati smisljeno iskustvo i autentično učenje. Voditelj pritom neprestano balansira između planiranja i improvizacije, vodstva i suradnje, strukture i fleksibilnosti. Upravo ta ravnoteža čini srž kvalitetnog vođenja.

Fleksibilnost i improvizacija:

Procesna drama rijetko se odvija točno prema planu. Voditelj mora biti spreman prilagoditi se, reagirati i preoblikovati tijekom rada u skladu s energijom grupe, njihovim reakcijama i idejama koje se spontano pojavljuju. Fleksibilnost omogućuje prepoznavanje neočekivanih prilika za učenje, dok improvizacija pomaže održati kontinuitet i dinamiku čak i kada drama krene nepredviđenim smjerom.

Empatija i aktivno slušanje:

Kvalitetan voditelj ne sluša samo riječi, već prepoznaje i emocionalne tonove unutar grupe. Empatija omogućuje osjetiti kada sudionicima treba podrška, dodatno ohrabrenje ili više prostora. Aktivnim slušanjem stvara se atmosfera povjerenja u kojoj se sudionici osjećaju viđeno, saslušano i uvaženo.

Jasna struktura bez pretjerane kontrole:

Iako procesna drama počiva na spontanosti, ona zahtijeva jasan i promišljen okvir. Voditelj treba sigurno usmjeravati proces i pružiti strukturu koja oblikuje iskustvo, ali pritom izbjeći potrebu za kontroliranjem svakog ishoda. Učinkovit voditelj postavlja granice koje su dovoljno čvrste da drže dramski okvir, a dovoljno otvorene da unutar njega postoji sloboda istraživanja.

Održavanje dramske fikcije i uranjanje u dramsku situaciju:

Voditelj mora ovladati vještinom „ostajanja unutar fikcije” kako bi podržao uranjanje grupe u zamišljeni svijet bez narušavanja njegove uvjerljivosti. To zahtijeva osjetljivost prema implicitnom dramskom dogovoru između voditelja i sudionika, pri čemu svaka intervencija, pitanje ili odabir uloge treba podržavati zajedničko vjerovanje u dramsku stvarnost.

Neverbalna svjesnost:

Vođenje nije samo u onome što govorimo, nego i u načinu na koji se krećemo, gestikuliramo i koristimo glas. Iskusni voditelji koriste govor tijela, prostorno pozicioniranje, kontakt očima i ton glasa kako bi signalizirali promjene statusa, potaknuli sudjelovanje ili usmjerili fokus grupe, pritom ostajući usklađeni s dramskim kontekstom.

Refleksivni pristup vlastitoj praksi:

Uspješan voditelj svaku procesnu dramu promatra kao priliku za učenje — ne samo za sudionike, nego i za sebe. Refleksija prije, tijekom i nakon rada ključna je za razvoj vlastitog pristupa, bolje razumijevanje grupne dinamike i kontinuirano profesionalno napredovanje. Pogreške, iznenađenja i nepredviđene situacije ne doživljavaju se kao neuspjeh, nego kao važan dio razvoja voditeljske prakse.

Praktične smjernice za rad s grupama

Vođenje procesne drame jednako je povezano s upravljanjem grupnom dinamikom koliko i sa samim vođenjem dramskog procesa. Bez obzira radite li s djecom, mladima, odraslima ili heterogenim grupama, vaša sposobnost da prepoznate potrebe grupe, stvorite osjećaj sigurnosti i potaknete aktivno sudjelovanje izravno utječe na kvalitetu iskustva.

Izgradnja povjerenja i psihološke sigurnosti:

Prije nego što sudionici budu spremni preuzeti rizik unutar dramske situacije, moraju se osjećati sigurno unutar grupe. Važno je od početka postaviti jasne dogovore, poput povjerljivosti, međusobnog poštovanja i prava na suzdržavanje od aktivnosti. Uvodne igre, aktivnosti upoznavanja i jednostavne grupne vježbe pomažu u izgradnji povjerenja i smanjenju nelagode.

Prepoznavanje energije i grupne dinamike:

Voditelj treba ostati osjetljiv na promjene u energiji, pažnji i emocionalnoj atmosferi grupe. Ako energija opadne, korisno je uvesti više kretanja ili humora. Ako napetost poraste, potrebno je stvoriti prostor za refleksiju ili privremeno zaustaviti dramsku situaciju. Grupna dinamika stalno se mijenja, a pažljivo praćenje tih promjena ključno je za održavanje ravnoteže i uključenosti.

Postupno uključivanje sudionika:

Ne uključuju se svi sudionici na isti način ni istim tempom. Važno je ponuditi različite ulazne točke u proces – neki će najprije promatrati, dok će drugi odmah biti spremni za aktivno sudjelovanje. Strategije trebaju omogućiti postupno povećavanje razine uključenosti i razvoj samopouzdanja. Sudjelovanje ne treba nametati, nego poticati kroz poziv i podršku.

Upravljanje odnosima moći i statusa – unutar i izvan uloge:

Važno je biti svjestan kako hijerarhije iz stvarnog života (dob, iskustvo, samopouzdanje) te statusi unutar fikcije (uloge autoriteta ili podređenosti) utječu na interakciju. Voditelj treba pratiti kako ti odnosi oblikuju glas, autonomiju i razinu sudjelovanja pojedinaca. Korištenje pažljivog kadriranja situacije i rotacije uloga može pomoći u stvaranju ravnoteže i pravednijeg sudjelovanja.

Vođenje refleksije i zatvaranje procesa:

Važno je planirati prostor za refleksiju tijekom i nakon dramskog rada. Rasprava, pisanje, crtanje ili zamrznute slike mogu pomoći sudionicima u obradi iskustva. Završetak procesa jednako je važan kao i njegov početak – ne samo radi formalnog zatvaranja susreta, nego i radi osvještavanja naučenog te emocionalnog smirivanja.

Stvaranje kulture znatiželje i spremnosti na rizik:

Važno je poticati istraživački način razmišljanja u kojem se pogreške promatraju kao prilike za učenje. Voditelj vlastitim primjerom treba modelirati otvorenost, znatiželju i spremnost na iznenađenje. Takva atmosfera potiče kreativni rizik i dublju uključenost sudionika.

Nošenje s otporom i izazovnim ponašanjima:

Otpor je prirodan, osobito u grupama koje se prvi put susreću s dramskim radom. Važno je reagirati s empatijom jer otpor često proizlazi iz nelagode, nesigurnosti ili straha. Ponudite alternativne načine sudjelovanja, uvažite zabrinutosti i zadržite smiren i podržavajući pristup. Ponekad je upravo korak unatrag ili prilagodba plana najbolji odgovor na izazovnu situaciju.

Razvoj umijeća vođenja

Vođenje procesne drame nikada nije pitanje slijepog praćenja unaprijed zadane formule. Riječ je o sposobnosti da budete prisutni, prilagodljivi i usklađeni s dinamikom stvarne grupe koja se nalazi pred vama. Strategije nisu kruti planovi, već alati koje ćete s vremenom naučiti izabrati, prilagođavati i kombinirati u skladu s potrebama, energijom i otkrićima svojih sudionika. Kao voditelj, niste netko tko upravlja procesom iz distance, već osoba koja stvara i otvara mogućnosti unutar zajedničkog prostora – oblikujete iskustvo, ali ne određujete unaprijed svaki njegov ishod.

Nijedna procesna drama nikada se neće odvijati na potpuno isti način, i upravo je u tome ljepota ovog pristupa. Svakim novim susretom rast ćete u samopouzdanju, kreativnosti i razumijevanju vlastite prakse. Vaš će se pristup razvijati kako budete učili vjerovati i vlastitoj pripremi i svojoj sposobnosti da reagirate u trenutku. Pogreške, iznenađenja i nepredviđeni zaokreti postat će vrijedan dio vašeg profesionalnog razvoja, otvarajući nove puteve za učenje.

Iznad svega, važno je zapamtiti da je srž procesne drame u zajedničkom stvaranju. Upravo u tom zajedničkom putovanju — kroz priču, ulogu i refleksiju — nastaju iskustva koja imaju potencijal za stvarnu transformaciju. Uloga voditelja pritom je ključna. Stvarajući siguran prostor za istraživanje, potičući autentičnu uključenost i uvažavajući glas svakog sudionika, gradite mnogo više od dramskog iskustva. Stvarate prilike za otkrivanje, empatiju i osobni rast.

Zato u ovaj proces ulazite sa znatiželjom, hrabrošću i povjerenjem u snagu samog procesa. Svijetu trebaju voditelji poput vas — koji su spremni zamišljati, slušati i voditi s prisutnošću, osjetljivošću i svrhom.

ZAKLJUČAK: TRANSFORMATIVNI POTENCIJAL PROCESNE DRAME

Procesna drama mnogo je više od nastavne metode - ona je način razmišljanja, osjećanja i zajedničkog stvaranja značenja. Poziva nas da zakoračimo u zamišljene svjetove - ne kao promatrači, već kao aktivni sudionici koji uče kroz iskustvo, dijalog i refleksiju. U vremenu u kojem su obrazovanje i međuljudski odnosi često opterećeni rigidnim strukturama i unaprijed zadanim ishodima, procesna drama otvara prostor u kojem neizvjesnost postaje prilika, a kreativnost zajednički jezik.

Procesna drama se ostvaruje u ravnoteži između strukture i spontanosti. Ona zahtijeva promišljeno planiranje, pažljivo oblikovanje tema, konteksta, uloga i strategija, ali istovremeno traži od voditelja otvorenost prema nepredvidivom te spremnost da slijedi ideje sudionika, kamo god one vodile. Upravo se u toj dinamičnoj međuigri događa najdublje učenje — ondje sudionici ne otkrivaju samo nove perspektive o svijetu, nego i nova razumijevanja samih sebe.

Širenje prakse procesne drame znači stvaranje prostora za empatiju, kritičko promišljanje i zajedničko istraživanje. To je praksa koja nadilazi tradicionalne okvire i pripada školama, centrima zajednice, programima za djecu i mlade te svim okruženjima u kojima ljudi žele smisleno istraživati složene ideje i ljudska iskustva.

Kao voditelji, nosimo odgovornost, ali i veliku privilegiju: stvarati prostor u kojem se priče razvijaju, dileme istražuju, a glasovi čuju. Tu ulogu ne određuje savršenstvo, nego prisutnost, znatiželja i hrabrost da vjerujemo procesu.

Neka ovaj priručnik ne bude konačan odgovor, nego otvoren poziv na istraživanje, promišljanje i doprinos živom, dinamičnom području procesne drame. Posao koji je pred vama važan je. On ima snagu transformirati ne samo sudionike, nego i same voditelje — kao su-učesnike i su-učitelje na svakom koraku tog zajedničkog putovanja.

Literatura

- Boal, A. (1992). Games for actors and non-actors (A. Jackson, Trans.). Routledge.
- Bolton, G. (1984). Drama as education: An argument for placing drama at the centre of the curriculum. Longman.
- Bolton, G. (1992). New perspectives on classroom drama. Simon & Schuster Education.
- Bolton, G. (2003). Selected writings on drama in education. Routledge.
- Bowell, P., & Heap, B. (2013). Planning process drama: Enriching teaching and learning. Routledge.
- Dunn, J. (2016). Demystifying process drama: Exploring the why, what, and how. NJ: Drama Australia Journal, 40(2), 127–140.
- Haseman, B. (1991). Improvisation, process drama and dramatic art. The Drama Magazine, July, 19–21.
- Heathcote, D. (2013). Collected writings on education and drama: Dorothy Heathcote (L. Johnson & C. O'Neill, Eds.). Trentham Books.
- Heathcote, D., & Bolton, G. (1995). Drama for learning: Dorothy Heathcote's Mantle of the Expert approach to education. Heinemann.
- Neelands, J., & Goode, T. (2015). Structuring drama work: 100 key conventions for theatre and drama (3rd ed.). Cambridge University Press.
- O'Neill, C. (1995). Drama worlds: A framework for process drama. Heinemann.
- Popović-Čitić, B., Bukvić Branković, L., & Popović, V. (2021). Kako do prevencije rizičnih ponašanja učenika: Vodič za primenu interaktivnog učenja u radioničarskom radu. CEPORA – Centar za pozitivan razvoj dece i omladine.
- Somers, J. (2008). Narrative, drama and the compound stimulus. Education and Theatre, (9), 1–17. University of Exeter.
- Spolin, V. (1986). Theater games for the classroom: A teacher's handbook. Evanston, IL: Northwestern University Press.
- Spolin, V. (1999). Improvisation for the theater: A handbook of teaching and directing techniques (3rd ed.). Northwestern University Press.
- Taylor, P. (Ed.). (2006). Structure and spontaneity: The process drama of Cecily O'Neill. Trentham Books.
- Wager, A. C., & Schroeter, S. (2021). Reflections on teaching process drama: A critical inquiry into our practice with/as educators. ArtsPraxis, 8(1), 115–135

PRILOG A

PODSJETNIK ZA PLANIRANJE PROCESNE DRAME

Predložak za planiranje procesne drame: Kontrolna lista za voditelje

Ovaj predložak osmišljen je kao praktičan vodič i kontrolna lista koja voditeljima pomaže u planiranju procesa drame korak po korak. Odgovarajući na usmjeravajuća pitanja unutar svake faze planiranja, možete osigurati da su svi ključni elementi promišljeno razrađeni i usklađeni s odgojno-obrazovnim ciljevima koje želite ostvariti.

1. TEMA / PODRUČJE UČENJA – ŠTO istražujemo?

Ključno pitanje pri planiranju:

Koje područje ljudskog iskustva želim istraživati sa svojim sudionicima i na koji specifičan aspekt tog iskustva želim usmjeriti njihovu pažnju?

Prilikom odabira teme ili područja učenja, važno je imati na umu sljedeće:

- Drama može biti sredstvo za istraživanje:
- umjetničkih oblika i konvencija same drame
- osobnog i socijalnog razvoja (jezik, kultura, moralni i duhovni razvoj)
- nastavnih i kurikularnih sadržaja (povijest, prirodoslovlje, književnost i dr.).
- Učenje u drami i učenje kroz dramu međusobno su povezani i neodvojivi procesi.
- Tema treba biti smještena unutar ljudskog iskustva i oblikovana kroz dramsku formu kako bi sudionicima bila relevantna, smisleno istraživačka i emocionalno angažirajuća.

Kontrolna lista za voditelje:

- Koje mogućnosti za dramsko djelovanje i igranje uloga postoje unutar ove teme?
- Koliko mogu biti fleksibilan/na u definiranju ili sužavanju teme?
- Je li tema izravno povezana s određenim područjem ljudskog iskustva? Ako jest, s kojim?
- Ako nije izravno povezana, na koji način temu mogu povezati s ljudskim iskustvima, emocijama ili društvenim kontekstima?
- Omogućuje li ova tema povezivanje predmetnog znanja, osobnog razvoja i umjetničkog istraživanja kroz dramu?

Moja odabrana tema /područje učenja za ovu procesnu dramu je:

2. KONTEKST – GDJE i KADA se dramska situacija događa?

Ključno pitanje pri planiranju:

Koje će konkretne okolnosti drama stvoriti kako bi se tema mogla smisleno istraživati?

Prilikom definiranja dramskog konteksta, važno je imati na umu sljedeće:

- Drama je snažan alat za smještanje učenja u smislene i iskustveno bogate situacije.
- Važno je promišljati i o fikcionalnom kontekstu (zamišljeni svijet drame) i o stvarnom kontekstu (okruženje, uvjeti i resursi koji su dostupni vama i sudionicima).
- Kontekst može biti smješten u prošlost, sadašnjost ili budućnost.

Kontrolna lista za voditelje:

- Jesam li uzeo/uzela u obzir veličinu grupe, dob sudionika i njihovu socijalnu dinamiku?
- Imam li na raspolaganju prostor namijenjen dramskom radu ili ću raditi u uobičajenoj učionici?
- Hoće li biti potrebno preurediti namještaj ili prilagoditi fizički prostor kako bi podržao dramski proces?
- Jesu li svi potrebni materijali i resursi dostupni?
- Koje sam moguće zamišljene okolnosti (situacije, događaje ili okruženja) razmotrio/la za istraživanje teme?
- Koji od tih konteksta najbolje odgovara potrebama i interesima moje grupe?
- Omogućuje li odabrani kontekst učenje kroz različite aktivnosti (npr. usmeno izlaganje, pisanje izvještaja, istraživanje, kreativno izražavanje)?

Moj izabrani dramski kontekst je:

3. ULOGE – TKO će biti voditelj i sudionici?

Ključno pitanje pri planiranju:

Tko će sudionici i voditelj biti unutar dramskog procesa te koje će perspektive ili odgovornosti preuzeti kako bi istraživali zadanu temu?

Prilikom odabira uloga, važno je imati na umu sljedeće:

- Sudionici u drami često prirodno preuzimaju uloge odraslih osoba ili stručnjaka, što povećava njihov angažman, osjećaj odgovornosti i aktivnu uključenost.
- Uloge povezane zajedničkom svrhom ili odgovornošću potiču dublju suradnju i snažnije uranjanje u dramski proces.
- Korištenje strategije Teacher-in-Role (Voditelj-u-ulozu) omogućuje voditelju da snažno i promišljeno usmjerava proces iz same dramske fikcije.

Kontrolna lista za voditelje:

Uloge sudionika:

- Jesu li odabrane uloge logično smještene unutar odabranog konteksta?
- Dijele li uloge zajedničku svrhu ili odgovornost unutar zadane situacije?
- Postoji li prostor za razvoj individualnog identiteta i različitih perspektiva unutar grupe?

- Omogućuju li odabrane uloge različite mogućnosti djelovanja i rješavanja problema unutar drame?
- Hoće li sudionici imati priliku mijenjati ili preuzimati različite uloge tijekom dramskog procesa?
- Trebaju li sudionici prethodno iskustvo ili uvodne aktivnosti kako bi se pripremili za preuzimanje uloga?

Uloga voditelja (Voditelj-u-ulozi):

- Osjećam li se ugodno i dovoljno sigurno u preuzimanju uloge unutar drame?
- Jesam li unaprijed isplanirao/la hoću li ostati u jednoj ulozi ili po potrebi prelaziti između različitih uloga?
- Koliko sam spreman/na prilagoditi svoju ulogu situacijama koje se spontano razvijaju tijekom dramskog procesa?
- Kakav će biti odnos između moje uloge i uloga sudionika (npr. autoritet, kolega, glasnik, provokator)?
- Kakav će status i funkciju moja uloga imati u odnosu na uloge grupe?
- Hoće li moja uloga kroz ponašanje, jezik ili simbolične radnje pružati podršku i poticati angažman sudionika?

Uloge koje sam odabrao/la za sudionike su:

Uloga koju sam odabrao/la za sebe (Voditelj-u-ulozi) je:

4. OKVIR — ZAŠTO su ove uloge uključene u dramski proces?

Ključno pitanje pri planiranju:

Iz koje će perspektive odabrane uloge pristupiti situaciji i kolika emocionalna ili vremenska distanca treba postojati kako bi se stvorila smisljena dramska napetost?

Prilikom definiranja okvira, važno je uzeti u obzir sljedeće:

- Okvir stvara dramski imperativ — jasan i smislen razlog zbog kojeg sudionici ulaze u dramsku situaciju.
- Komunikacijska funkcija okvira osigurava da sudionici imaju temu, problem ili pitanje o kojem trebaju razgovarati, pregovarati i donositi odluke.
- Funkcija distance pruža emocionalnu sigurnost sudionicima i omogućuje sigurno istraživanje osjetljivih ili složenih tema.

Kontrolna lista za voditelje:

- Koju će perspektivu sudionici i voditelj zauzeti u odnosu na dramsku situaciju ili događaj?
- Koji će specifični element stvoriti napetost i dati osjećaj hitnosti njihovoj perspektivi?
- Koji će zajednički zadatak, problem ili svrha potaknuti uloge na međusobnu interakciju?

- U kojoj mjeri će uloge sudionika imati mogućnost djelovanja i donošenja odluka unutar zadane situacije?
- Koliko će uloge sudionika biti blizu ili udaljene od središnjeg područja istraživanja (vremenski, emocionalno ili kroz razinu odgovornosti)?
- Postoje li prilike da sudionici prodube svoju uključenost promjenom perspektive ili preoblikovanjem svojih uloga?
- Jesam li razmotrio/la kako prilagoditi okvir ako tijekom drame postane potrebna nova perspektiva?
- Na koji sam način osigurao/la emocionalnu sigurnost sudionika, osobito pri radu sa složenim ili osjetljivim temama?

Okvir koji sam odabrao/la za ovu procesnu dramu je:

5. ZNAK – KAKO ćemo dati značenje drami?

Ključno pitanje pri planiranju:

Koje predmete, dokumente, zvukove, slike ili druge elemente trebam uključiti kako bih produbio/la značenje drame i usmjerio/la pažnju sudionika na ono što je važno?

Prilikom planiranja znakova, važno je imati na umu sljedeće:

Postoje tri osnovne vrste znakova u procesnoj drami:

- znakovi koji uvode sudionike u dramu i potiču njihovu znatiželju;
- unaprijed pripremljeni znakovi koji usmjeravaju pažnju na ključne teme, pitanja i područja učenja;
- znakovi koji podržavaju Voditelja-u-ulozi i doprinose uvjerljivosti njegove uloge.

Kontrolna lista za voditelje:

- Što ću koristiti kako bih sudionike uveo/la u dramu (pisma, poruke, fotografije, karte, predmete, zvučne zapise i sl.)?
- Koje dodatne znakove trebam unaprijed pripremiti za potrebe razvoja drame (npr. liječničku torbu, dragulj, naočale, dokumente ili druge predmete)?
- Što mi je potrebno kao Voditelju-u-ulozi kako bih naglasio/la i osnažio/la svoju ulogu (kostim, rekvizit, predmet, dokument i sl.)?
- Je li potrebno pripremiti dodatne elemente koji će podržati uloge sudionika (bedževe, identifikacijske iskaznice, uniforme, oznake funkcija i sl.)?
- Hoće li sudionici u ulozi stvarati nove znakove koji će doprinijeti razvoju drame?
- Hoću li koristiti znakove kako bih predstavio/la nekoga ili nešto što nije prisutno u drami, na simboličan, vizualan ili ekspresivan način?
- Jesu li odabrani znakovi kulturno primjereni i razumljivi sudionicima?

6. STRATEGIJE – KAKO će se procesna drama odvijati u praksi?

Ključno pitanje pri planiranju:

Koje ću dramske strategije koristiti, u kojoj kombinaciji i s kojom svrhom?

Prilikom odabira strategija, važno je imati na umu sljedeće:

- Grupna improvizacija uz korištenje strategije Teacher-in-Role (Voditelj-u-ulozil) jedna je od središnjih strategija procesne drame, no brojne druge tehnike dodatno obogaćuju dramski proces.
- Različite vrste strategija podržavaju različite faze drame — izgradnju konteksta, razvoj narativa, simboličko istraživanje i refleksiju.
- Učinkovitost pojedine strategije ovisi o njezinoj povezanosti s ciljem učenja i dinamičnim potrebama grupe.

Kontrolna lista za voditelje:

- Imam li u svom repertoaru dovoljno raznovrsnih strategija za početak? U korištenju kojih strategija se osjećam najsigurnije?
- Jesam li predvidio/la strategije koje omogućuju alternativne smjerove razvoja u slučaju da dramski proces zahtijeva promjenu tijeka?
- Postoje li strategije koje prečesto koristim? Pazim li da sudionicima pružim iskustvo različitih dramskih formi?
- Hoće li sudionici imati priliku predlagati ili birati strategije za određene dijelove dramskog procesa?
- Jesu li odabrane strategije kulturno relevantne i zanimljive mojim sudionicima? Odgovaraju li njihovim iskustvima, tradicijama i kontekstu?
- Jesu li strategije usklađene s potrebama sudionika i planiranim odgojno-obrazovnim ishodima?
- Jesam li promislio/la kako bi se drama mogla razvijati i koje bih strategije mogao/la naknadno uvesti kao odgovor na nove potrebe koje se pojave tijekom procesa?
- Na koji način osiguravam da odabrane strategije prodube iskustvo sudionika i potaknu kvalitetnu refleksiju o temi?

Strategije koje planiram koristiti u procesnoj drami su:

Prije početka:

- Kako ću s grupom dogovoriti zajednički okvir rada i pravila sudjelovanja?
- Razumiju li svi uvjete i očekivanja vezana uz sudjelovanje?
- Jesmo li dogovorili jasne signale za početak i završetak dramske aktivnosti?
- Jesam li pripremio/la ključna pitanja i poticaje za vođenje procesa?
- Imam li na umu da se procesna drama odvija epizodično, ostavljajući prostor za refleksiju i promjenu smjera?

- Jesam li spreman/na prepustiti sudionicima dio odgovornosti za oblikovanje smjera vlastitog učenja?
- Jesam li promislio/la kako ću vrednovati učenje unutar procesne drame i izvan nje?
- I ono najvažnije — imam li na umu da procesna drama, osim što je snažan alat za učenje, treba biti i ZABAVNA?



Ovaj priručnik pruža podršku za osmišljavanje i vođenje procesne drame. Predstavlja ključna načela planiranja, širok repertoar dramskih strategija, smjernice za voditelje i kontrolnu listu korak po korak za razvoj procesne drame u radu s mladima.

Priručnik je izrađen u okviru Erasmus+ projekta LET'S PROCESS SOME DRAMA: Prevencija govora mržnje i diskriminacije među mladima, koji provode CEPORA – Centar za pozitivan razvoj djece i mladih (Srbija), Uniamoci (Italija) i Udruga Praktikum – Centar za djecu i mlade (Hrvatska).

