



Djeca iz DV "Krijesnica", Rijeka

Razvoj kreativnosti kao smisao procesne drame

Iva Gruič*, mr.sc.
Učiteljska akademija u Zagrebu

Specifičnost svakog dramskog rada sastoji se u tome da sudionici u njemu preuzimaju uloge koje su više ili manje različite od njihovih uloga u stvarnosti i zatim 'doživljavaju' i 'igraju' događanje koje nije stvarno, ali budući da se događa u (stvarnom) prostoru i vremenu, prilično nalikuje stvarnosti. Takvo aktivno ulaženje u imaginarni svijet (i to tjelesno, emotivno i men-

talno) nudi mogućnosti koje su nedostupne u drukčijim oblicima rada. Identifikacija sa zamišljenim likom i igranje 'drugih' omogućuje, kako kaže R. Courtney, kreiranje značenja i razumijevanje života, (1982). Dakako, dramski rad sa djecom ima mnogo lica, formi i oblika. Ovaj će se tekst baviti samo jednim od tih oblika - procesnom dramom.

* Iva Gruič je viši predavač na Učiteljskoj akademiji u Zagrebu. U okviru kolegija 'Lutkarstvo i scenska kultura' sa studentima radi na animaciji lutaka, uvodi dramske igre i vježbe, procesnu dramu s ciljem da studenti steknu potrebna znanja i vještine za dramski rad s djecom predškolske dobi.



od vrtića do fakulteta

Termin *procesna drama* preuzet je iz teorije Cecily O'Neill (1995.), pri čemu se istovremeno stvaranja, igranja i događanja fikcije može odrediti kao temeljna odrednica procesne drame. Sudionici zajedno s voditeljem ulaze u uloge i u zamišljeni svijet i to u pravilu svi istovremeno. U stvaranju tog zamišljenog svijeta, a jednako tako i priče u njemu, zajednički sudjeluju i voditelj i djeca. Uloge i priče ne igraju se da bi ih netko gledao (uglavnom nema 'publike'), niti zato da bi ih se nekome pokazalo, niti izvježbalo za neko kasnije pokazivanje. Procesna drama funkcionira na način *proživljavanja* (Bolton, 1998). I priče i uloge igraju se zbog sebe samih, zbog doživljaja i, eventualno, zbog nekih dodatnih obrazovnih i/ili odgojnih ciljeva.¹

Prihvatimo li takav opis procesne drame, tada je jasno da je jedan od mogućih smislova primjene ove forme upravo razvoj dječjeg kreativnog potencijala. Tu se postavlja pitanje kakvu formu mora imati procesna drama da bi ona zaista i bila usmjerena prema tom cilju. Da bi se na to pitanje moglo odgovoriti, važno je razmotriti što se za pravo događa s djecom za vrijeme trajanja neke procesne drame ili, kako to kažu Norah Morgan i Juliana Saxton, koja je razlika između igre kako je vidi voditelj i igre kako je vide i doživljavaju djeca (1989). Dakle, što je to što djeci može pružiti sudjelovanje u procesnoj drami, a da je vezano uz razvoj kreativnosti? Jasno, mogućnosti je puno, pa sam za ovaj tekst odabrala tri koje mi se čine najznačajnijima:

- Prvo, djeca mogu *doživjeti neku situaciju* (ili lik ili događaj), a taj doživljaj, zbog mogućnosti aktivnog sudjelovanja, može biti snažniji od čitanja priče ili gledanja filma.
- Drugo, djeci može biti ponudeno vrlo konkretno promišljanje zamišljene situacije i, slično tome, *donošenje odluka* u okviru zamišljenog svijeta.
- Treće, djeca mogu dobiti mogućnost usmjeravanja radnje i uopće *značajnijeg doprinosa u razvoju priče*.

Izbor bilo koje od ove tri mogućnosti obilježiti će značajnu strukturu i formu procesne drame, a na koji će se to način dogoditi, najjednostavnije je istražiti kroz tri plana od kojih je svaki vezan uz jedan od gore zacrtanih ciljeva, pri čemu će biti korisno da motivi priče i uloge ostanu što je moguće sličniji, tako da bi se vidjela razlika u formi i strukturi.

Zamislimo da odgojitelj/ica želi s djecom napraviti procesnu dramu koristeći neki od klasičnih motiva iz bajke, na primjer otetu princezu. Svaka od tri gore opisane mogućnosti "proizvest" će drukčiji plan procesne drame; slijede, dakle, tri plana, tri moguće varijante na istu temu - sve tri poticajne za kreativni razvoj djece.

1. Doživljaj: Kralj ne može spavati

Intenzivan doživljaj djeci bi mogla pružiti procesna drama avanturističkoga tipa u kojoj će doživjeti potragu, sukob s čudovištem, eventualno istjerivanje pravde i slično, baš kao da su upali u neku od ruskih bajki o trećem, (naizgled) nesnalazljivom bratu Ivanu koji se suočava s golemim poteškoćama u ostvarivanju zadanih zadataka. Prva odluka koju tu odgojitelj/ica mora donijeti, jest fabulativne prirode: budući da čak ni u bajkama čudovišta ne otmaju princeze baš sasvim proizvoljno, ili princeza ili netko drugi morao je napraviti neku tešku pogrešku (ili barem 'pogrešku') negdje u bližoj ili daljoj prošlosti. Zamislimo, dakle, da odgojitelj/ica odabere onu varijantu u kojoj je princeza oteta zbog tuđe pogreške (što će reći da sama nije nimalo kriva).

1. Jedan mogući slijed epizoda u takvoj procesnoj drami na zadanu temu mogao bi izgledati ovako:

Odgojitelj/ica uvodi djecu u ulogu šumskih ljudi (ili vilenjaka ili patuljaka ili seljana...), pri čemu i oni sudjeluju u definiranju te uloge (gdje žive, kako žive, što jedu...). Sve se to događa kroz razgovor, a zatim i pantomimu. Odgojitelj/ica postaje jedan od šumskih ljudi, zajedno s njima ulazi u zamišljeni svijet...

2. Odgojitelj/ica mijenja ulogu i postaje kraljev glasnik. Priča djeci u ulozu šumskih ljudi kako je princeza oteta, kako kralj roni suze beskrajinje i kako im je proročanstvo reklo da im samo šumski ljudi mogu pomoći. Moli ih za pomoć, a oni vjerojatno brzo pristaju. Kaže im da je princezu oteo čarobnjak koji živi u dvorcu na obali dalekog jezera. Daje im kartu na kojoj je ucrtano kojim putem treba ići i koga će putem sresti, ali im ne može dati podatke o tim ljudima/bičima koja će sresti jer ih ne zna. Glasnik odlazi.

3. Odgojitelj/ica ponovno postaje jedan od šumskih ljudi i razgovara s djecom o tome što se dogodilo. Zajednički razgledavaju kartu i spremaju se za put (dogovaraju se što ponijeti i slično).

4. Kreću na put. Odgojitelj/ica ponovno mijenja ulogu i postaje medvjed koji čuva izlaz iz šume. Nikako mu nije jasno zašto oni izlaze, zar ne znaju da je vani opasno... Temeljito ih ispita o njihovim namjerama i svojim skeptičnim stavom prema njihovom pothvatu malo podigne napetost. Kreću dalje.

5. Odgojitelj/ica ponovno mijenja ulogu i postaje starica koja ih upozorava da je čarobnjak beskrajinje mrzovoljan i opasan i da se ona 'ni za živu glavu ne usudi ići k

¹ Procesnu dramu, njezina obilježja i način upotrebe podrobnije sam opisala u knjizi *Prolaz u zamišljeni svijet*, 2001., Zagreb, Golden marketing



- njemu'... Kaže im da sljedeći dio puta moraju proći u potpunosti tišini, sve dok ne dođu do čarobnjaka. U protivnom će se izgubiti i nikad više neće naći jezero. Odlazi.
6. Odgojitelj/ica ponovno mijenja ulogu i postaje jedan od šumskih ljudi. Razgovara s djecom o opasnostima - pita ih ne bi li bilo bolje da se vrate i slično. (Nije vjerojatno da bi djeca pristala, ali ako se to dogodi, onda uvijek može ponovno doći glasnik i moliti ih za pomoć, ili čak sam kralj osobno.) Priprema ju se na 'put u tišini'. Hodaju, uz malo sreće, tiho. (Dogodi li se da se ipak netko oglasi, odgojitelj/ica mora imati spremnu još jednu ulogu koja će ih zaustaviti, jer su, na primjer, upali u podzemni svijet pa sad moraju prenijeti blokove (zamišljenog) kamenja s jednog mjesta na drugo, to će im otvoriti put natrag, ali onda opet moraju idu prijeći šutke, sve dok ne dođu do čarobnjaka.)
 7. Odgojitelj/ica ponovno mijenja ulogu i postaje čarobnjak, mrk i ozbiljan. Kaže im da je oteo princezu jer mu je kralj ranije uzeo zlatnu pticu. Ovo je njegova osveta. Ako kralj želi princezu natrag, neka vrati pticu. Čak traži neku vrstu razumijevanja od djece. Razgovor traje dok ima interesa za njega. Djeca sama odlaze od njega ili ih on šalje od sebe, neće više razgovarati s njima.
 8. Odgojitelj/ica ponovno mijenja ulogu i postaje jedan od šumskih ljudi. Razgovaraju o tome što je bilo s čarobnjakom. Odgojitelj/ica im prepušta inicijativu. Vjerojatno će poželjeti otići kralju, ali je moguće i da pokušaju prevariti čarobnjaka. (Odluče li se za ovu drugu varijantu, on ih dočekuje i kaže im da ga ne mogu nikako nadmudriti jer je on učinio princezu nevidljivom, a tako će i ostati sve dok ne dobije svoju pticu natrag). Idu kralju.
 9. Odgojitelj/ica ponovno mijenja ulogu i postaje kralj. Razgovor. Kralj nikako ne pristaje. Jako je tvrdoglav. Ne može ni on bez ptice. Neće moći spavati ako nije više ne bude, ona mu pjeva na prozoru cijelu noć pa se više ne boji mraka. Pušta da djeca dugo nude različita rješenja. Jasno, s vremenom se daje nagovoriti. Ovaj dio bi trebao potrajati, kralj nikako ne smije lako pristati.
 10. Djeca dobivaju pticu, nose je čarobnjaku. (Ponovno moraju proći onaj dio puta gdje se šuti). Odgojitelj/ica ponovno mijenja ulogu i postaje čarobnjak. Uzima pticu, zahvaljuje se, malo ih ispituje o tome kako su je uspjeli dobiti od kralja, odlazi. Vraća se kao princeza i beskrajno im zahvaljuje. Vraćaju se njihovoj kući. Princeza ih moli da joj pokažu kako oni žive. Odjednom izjavljuje da je već jako kasno, mora kući. Još jednom

- im se zahvaljuje, obećava da će ih pozvati na prvi veliki ples idućeg proljeća. Odlazi.
11. Odgojitelj/ica ponovno mijenja ulogu i postaje jedan od šumskih ljudi, još malo razgovaraju o svemu što se dogodilo, zatim odlaze spavati. Odgojitelj/ica ih izvodi iz uloge i iz zamišljenog svijeta.

Ovako postavljen plan procesne drame pokazuje ključne osobine plana u kojem želimo da djeca dožive neku (relativno) intenzivnu situaciju i događanje:

1. stavljeni su u situaciju koja ima elemente izražene *dramske napetosti* i to u ulogu koja *vodi radnju*, koja ima presudan utjecaj na to kako će se priča razvijati;
2. priča je istovremeno *vrlo čvrsto strukturirana* tako da oni *nemaju veće mogućnosti izbora smjera razvoja priče*.

Ova dvostrukost može se shvatiti kao manipulacija, i zaista, na jednoj razini to i jest manipulacija. Međutim, ta manipulacija proizvodi situaciju blisku životnoj: jednako tako i u životu postoji okvir u koji smo 'stavljeni' i kad nam je dana mogućnost izbora, to je zapravo mogućnost izbora (samo i jedino) unutar tog zadanog okvira. Na isti način djeca su ovdje stavljena u 'okvir' priče i mogu se ponašati samo u skladu s tim okvirom, ili napustiti priču, dakako. A čvrst 'okvir' priče nužan je ako želimo da se djeca intenzivno uključe u događanje i na taj način dožive situaciju iz priče.

2. Promišljanje i odluka: Što s razmaženom princezom?

Druga varijanta bila bi kad odgojitelj/ica želi da procesna drama dovede djecu u situaciju kad moraju dobro promisliti o nekom problemu, čak i donijeti važnu odluku. Plan koji slijedi napravljen je tako da bude što sličniji prvome, ali ipak tako da primarni događaj za djecu bude promišljanje i odluka. Zato epizode 1. - 4. mogu biti iste kao i u prvom planu, ali nastavak se razlikuje:

5. Odgojitelj/ica mijenja ulogu i postaje čarobnjak. Priznaje da je princeza kod njega, ali on nije ništa kriv. Princezu je sreo kad je prolazio kraj dvorca. Ona je u dvorcu bila nesretna pa ju je pozvao da pade s njim. Iстина je da bi ona sad rado otišla, ali on se jako lijepo brine za nju, a svuda uokolo su razne opasnosti... Zapravo ne bi imao ništa protiv da se ona vrati kralju, ali ona neće... Nudi im da razgovaraju s princezom.
6. Odgojitelj/ica mijenja ulogu i postaje princeza. Potvrđuje sve što je čarobnjak rekao. Ali, u dvorcu joj nisu dali da jedne slatkije kako bi bila lijepa, a ovdje joj je dosadno... Ne pada joj na pamet vratiti se kući. Nije



od vrtića do fakulteta

impresionirana time što je kralj nesretan. Djeluje malo razmaženo, zapravo ne zna što je čeka ode li od čarobnjaka... Kaže djeci u ulozi šumskih ljudi da bi joj oni mogli pomoći ako izgovore posebne riječi i uspravaju čarobnjaka. Ona će onda pobjeći i snači će se već nekako, pa ne mogu te divlje zvijeri biti tako strašne kao što to čarobnjak priča. Odlazi da ih ostavi da oni razmisle.

7. Odgojitelj/ica mijenja ulogu i ponovno postaje jedan od šumskih ljudi. Razgovara s djecom o problemu. Oni su sad odgovorni. Što je pametno napraviti? Što ako uspravaju čarobnjaka i princeza pobjegne pa joj se nešto dogodi, i slično? Mogu ponovno razgovarati i s čarobnjakom i s princezom. Eventualno mogu otići čak i do kralja, ako tako žele. Konačno, moraju donijeti neku odluku. Ma kako odlučili, tako naprave.
8. Slijedi oslobađanje princeze ili odustajanje od toga, pri čemu joj moraju objasniti zašto joj neće pomoći. Ako je ne oslobode, vraćaju se kući gdje ih čeka kralj i onda njemu moraju objasniti zašto je nisu doveli na trag.
9. Zaključak: sjede svi zajedno u krugu, razgovaraju o odluci koju su donijeli, što misle da će se iz toga izroditi...

Ovako postavljen plan procesne drame pokazuje ključne osobine plana u kojem su djeca suočena sa situacijom u kojoj se od njih očekuje da donesu važnu odluku:

- uloga i situacija u koju su postavljeni složena je tako da oni imaju moć nad razvojem priče, odnosno nad onime što će se likovima dogoditi, što im daje odgovornost;
- priča je čvrsto strukturirana, ali tako da su dvije strane suprotstavljene na način koji čini da je teško procijeniti koja je strana "u pravu";
- rasplet priče ostaje otvoren.

I dok i u prvom i u drugom slučaju imamo čvrsto postavljenu priču, razlika ipak postoji: u drugom primjeru suprotstavljene su strane podjednako "u pravu" (ili "u krivu", kako hoćete). Zato prvi slučaj vodi djecu do svladavanja prepreka, drugi do suočavanja s dilemom. Osim toga, u drugom slučaju rasplet mora biti prepušten djeci.

3. Doprinos u razvoju priče: Zašto je to čarobnjak ućinio?

Treći plan opisuje situaciju kad želimo da djeca sama osmišljavaju važne dijelove priče. Ponovno, epizode od 1. - 4. mogu ostati iste.

5. Odgojitelj/ica mijenja ulogu i postaje starica. Nakon što ih saslušala tko su i kamo idu, kaže im da se o čarobnjakovom dvorcu pričaju dosta strašne stvari, pa će im ona pomoći - dat će im posebne ogrlice koje će ih učiniti nevidljivima za čarobnjaka. Ali ima ih samo 5 (ili neki drugi ograničen broj, manji od broja djece). Savjetuje im da se sakriju u malu kolibicu uz dvorac, pa neka njih pet s ogrlicama ode istražiti dvorac. Pokaže im dio sobe koji je 'kolibica', kao i dio sobe koji je 'dvorac'. Može im dati i kartu dvorca. Odlazi.

6. Odgojitelj/ica ponovno postaje jedan od šumskih ljudi, povlači djecu u 'kolibicu', dogovara se tko bi mogao ići u istraživanje dvorca. Biraju dragovoljce, dogovaraju se da prvo treba saznati što sve ima u dvorcu. Ostali će za to vrijeme nacrtati okolicu dvorca na karti.

7. Dio djece odlazi istražiti dvorac, drugi dio ostaje s odgojiteljem/icom i crta okolicu dvorca na karti. Kad se ovi prvi vrata, pričaju što su vidjeli i ucrtavaju to na kartu.

8. Odgojitelj/ica, i dalje u ulozi šumskog čovjeka, kaže da je blizu vrata dvorca našla torbu za koju misli da je čarobnjakova. Daje im torbu. U njoj se nalaze različiti predmeti, npr.: čarapa s rupom, neka stara knjiga, slika jedne mačke, polomljena kruna, bijela rukavica i slično. Mogu li iz toga zaključiti zašto je čarobnjak oteo princezu? (Zajednički slažu priču, ako ide; ako ne uspijevaju, druga grupa djece može, uz ogrlice nevidljivosti, otići u dvorac i pokušati 'čuti' zašto je čarobnjak oteo princezu, a ostali za to vrijeme razmišljaju dalje o predmetima iz torbe). Svakako, moraju doći do neke 'priče' ili barem do pretpostavki, odnosno, nekoliko varijanti priče. Kad se (barem uglavnom) usuglase, odgojitelj/ica predlaže da odu pred dvorac i zovu čarobnjaka.

9. Odgojitelj/ica postaje čarobnjak. Igra ulogu ovisno o tome kako su je djeca u fazi prije ove definirala. Isto tako, prihvaća njihovu priču o razlozima zbog kojeg je oteo princezu, može eventualno dodati poneki detalj, ali ono što su djeca smislila, postaje 'točno'.

Daljnji razvoj nemoguće je definirati unaprijed jer ovisi o tome kako je postavljena situacija, kakvu su priču djeca izmislila. Nakon razgovora s čarobnjakom djeca-šumski ljudi mogu razgovarati s princezom, mogu se povući i dogovoriti (tada će odgojitelj/ica ponovno biti jedan od njih), pa i sve to nekoliko puta naizmjenično.

Ovaj primjer pokazuje ključne osobine planova u kojima djeca značajno nadograđuju priču:

- početna situacija zadana je unaprijed, dok glavninu priče slažu sama djeca;



- najznačajniji dio procesne drame bavi se upravo tim 'slaganjem priče', pri čemu bi se moglo reći da je rješavanje postavljenih problema, odnosno *rasplet*, manje značajan.

Zaključak

pisana tri primjera ostaju u okviru istih početnih motiva priče. Premda postoji važna razlika u razvoju priče, ona je svakako manja od razlike u tome koju vrstu angažmana traže od djece i voditelja. I premda je jednostavno zaključiti kako se svaka od te tri varijante obraća djetetu na način da ga kreativno potiče, ipak su razlike značajne. Zanimljiv doživljaj, suočavanje s dilemom i imperativom donošenja odluke ili pak zajedničko izmišljanje priče - stavljaju djecu u tri različite pozicije u odnosu na zamišljeni svijet, s različitim vrstama moći u odnosu na taj svijet i s različitim vrstama odgovornosti, a u skladu s time i doživljaja.

Jednako tako i odgoviteljeve se funkcije i odgovornosti razlikuju u ova tri slučaja. U prvom primjeru vještina odgojitelja/ice sastoji se ponajviše u tome da unaprijed složi čvrstu i zanimljivu priču i da zatim odigra odgovarajuće uloge na način da potakne interes i angažman djece; u drugom primjeru odgojitelj/ica će najviše truda uložiti u građenje situacije u kojoj djeca (u ulozi) preuzimaju odgovornost za donošenje neke odluke i zatim ih, što je neprimjetnije moguće, pokušati zadržati na promišljanju o toj situaciji i voditi prema donošenju *njihove* odluke (izbjegavajući manipulaciju koja bi dovela do toga da djeca odluče ono što on/a misli da je u redu). Treća varijanta traži od odgojitelja/ice vještinu slaganja priče u hodu, vještinu brze reakcije i brzog izbora, a jednako tako i vrlo razvijeno prilagodavanje dječjim idejama. Ove je razlike korisno imati na umu pri planiranju, a mogu pomoći pri odlučivanju za jednu od tri varijante. A ako se ne možete odlučiti, isprobajte sve tri...

Literatura:

Bolton, G. (1998.), *Acting in Classroom Drama. A Critical Analysis*, London: Trentham Books in association with the University of Central England.

Courtney, R. (1982.), *Re-play. Studies of Human Drama in Education*, Heinemann.

Morgan, N. i Saxton, J. (1989.), *Teaching Drama. A mind of many wonders*, Cheltenham: Stanley Thornes.

O'Neill, C. (1995.), *Drama Worlds. A framework for process drama*, Portsmouth, NH: Heinemann.

