

Lo Psicodramma Biblico nasce nel contesto dei corsi residenziali per Adolescenti e degli incontri che vengono proposti lungo l'anno agli stessi adolescenti.

Poiché in Val Gardena utilizziamo lo Psicodramma Classico come metodologia di riferimento ci siamo chiesti se questo strumento non fosse altrettanto utile per il lavoro in gruppo su testi biblici. Da qui è iniziata una sperimentazione che dura tutt'oggi.

Gli adolescenti vivono una fase di passaggio nella quale sentono profondamente di dover ridefinire se stessi alla luce delle novità rappresentate dal nuovo corpo sessuato e da una mente che ospita ogni genere di pensieri, simboli e domande sul perché di ogni cosa.

In questa fase della loro vita essi sono poco disponibili ad ascoltare discorsi e teorie che appaiano già in sé compiute e sature di senso; piuttosto preferiscono affrontare percorsi nei quali si tratti di trovare la verità a partire da una situazione confusa, incerta e magari imprevedibile. Sono curiosi e attratti da tutto ciò che potrebbe suscitare sorprese e svelarsi in un modo inaspettato. Amano l'horror, il thriller, le serie televisive, il graffito, l'arte di Basquiat, la musica rap e il pensiero debole e incompiuto di cui parlava anni fa il filosofo Gianni Vattimo.

Sono attratti dal gruppo dei pari ed amano realizzare percorsi condivisi, nei quali non si parta già dal riferimento ad un esperto ma piuttosto dal bisogno di sperimentare con modalità magari bizzarre ed un po' clandestine nuove vie di accesso alla verità o perlomeno a quanto, alla prova dei fatti, si sente come autentico e conforme ai propri desideri e aspettative sulla vita.

Lo psicodramma biblico parte mettendo in scena dei personaggi ancora sconosciuti o di cui si sa solo l'identità di genere o il ruolo sociale (uomini, donne, il pescatore, il pubblicano, il fariseo, il paralitico, la vedova, la prostituta) e invita a costruirne la sensibilità, le emozioni provate in una data situazione, il linguaggio e i gesti.

Alla luce del lavoro creativo e spontaneo svolto dal gruppo, i personaggi prendono vita e iniziano ad interagire con altri personaggi frutto anch'essi di un processo creativo. Gli adolescenti sono attivamente coinvolti in questo lavoro di strutturazione dei personaggi; esso mette al centro le loro capacità empatiche, valorizza la loro perizia nel cogliere i vissuti sottostanti alle situazioni esistenziali proprie del mondo degli adulti e la loro competenza emotiva, necessaria per dare un'*anima* e far nascere

questi stessi personaggi.

In tal modo questi ultimi compaiono sulla scena e si mostrano sotto lo sguardo stupito di coloro che li hanno creati e che ora comprendono che ormai essi vivranno di *vita propria* ed assumeranno atteggiamenti sorprendenti come è tipico di ogni essere umano.

In altri termini, proprio riconoscendo in essi dei personaggi umani, il gruppo comprende che essi sono dotati di una *forza propria* e agiranno in modo imprevedibile.

A questo punto siamo nel presente di una scena in cui personaggi in carne ed ossa vivranno in prima persona una vicenda i cui passaggi cruciali sono stati depositati tanto tempo prima in un testo scritto.

Dal canto suo, il testo offre un percorso, dei punti chiave attraverso cui può snodarsi la vicenda esistenziale dei personaggi in scena.

In un primo tempo, il testo ha permesso di delineare l'identità di coloro che saranno protagonisti di una possibile storia: “ed ecco una *donna...*”; “l'*angelo* Gabriele fu mandato da Dio in una città della Galilea... ad una *vergine...*”; “vide un *uomo...*”.

In un secondo momento il testo caratterizza il personaggio assegnandogli un ruolo sociale: “una *peccatrice* di quella città...”; “*sposa* di un uomo della casa di Davide di nome Giuseppe...”; “*seduto al banco delle imposte*”.

Terzo passo è un imprevisto che suona come un'opportunità e un rischio allo stesso tempo: “*saputo che [Gesù] si trovava nella casa del fariseo, venne con un vasetto di olio profumato*”; “ti saluto, o *piena di grazia, il Signore è con te!*”; “*seguimi!*”.

Il quarto passo consiste nel sottolineare il gesto, la risposta del personaggio all'opportunità che gli è stata data: “fermatasi dietro *si rannicchiò piangendo ai piedi di lui* e cominciò a bagnarli di lacrime, poi li asciugava con i suoi capelli, li baciava e li cospargeva di olio profumato”; *eccomi, sono la serva del Signore...*”; “*si alzò e lo seguì*”.

Queste ultime due fasi sono spesso caratterizzate da un dialogo nel quale compare come interlocutore, Dio stesso, Gesù, un profeta o comunque una figura saggia in grado di far cogliere al personaggio il senso di quanto sta avvenendo in quel mentre.

Seguendo questa griglia il gruppo è invitato di volta in volta a sostare e a contemplare il mondo

interno dei personaggi presenti sulla scena, le emozioni che si susseguono nel loro mondo interno, slanci, paure, desideri e resistenze, le spinte ad agire ma anche i blocchi, le luci che rischiarano di senso quanto sta avvenendo nella loro vita, le ombre che proprio di fronte al cambiamento possibile appaiono in tutta la loro forza.

In queste fasi il conduttore dello Psicodramma utilizza vari strumenti:

1. L'intervista: “Chi sei?”; “Un aggettivo che ti caratterizzi come persona, uomo/donna...”; “Com'è la tua vita in questo momento?”; ecc.
2. Il soliloquio: “Metti in parole quello che senti”; “Ascoltare questo invito/questa parola mi dà un senso di...”; “Fare/ricevere questo gesto mi fa sentire...”
3. Lo scambio di messaggi: “Ora, alla luce di quello che senti, invia un messaggio a/di a... una cosa che senti davvero importante fargli sapere...”
4. Il doppio: una o più persone del pubblico entrano in scena, assumono i panni di un personaggio e parlano in prima persona esprimendo quello che sentono in quel ruolo.
5. L'invito ad agire: il conduttore invita un personaggio a trasformare in un gesto quello che sente nei confronti di un altro personaggio.
6. La concretizzazione: il conduttore invita a trasformare un determinato sentimento in una metafora. L'immagine che ne deriva viene agita sulla scena da degli attori scelti tra il pubblico o dallo stesso personaggio che ha concepito la metafora. Ad es.: personaggio: “In questo momento mi sento come...”; conduttore: “Concretizza con un gesto questa immagine!”.

Il conduttore, dopo aver riscaldato i personaggi al proprio ruolo, lascia andare la scena in modo libero e non è preoccupato di portare i personaggi a dire e fare quanto è narrato nel testo. Egli tuttavia può operare degli stop di scena allo scopo di aiutare i personaggi a restare all'interno del proprio ruolo. In tali stop utilizza a volte strumenti quali il doppio, il soliloquio, l'invio di messaggi.

Inoltre il conduttore, in forza della conoscenza approfondita che possiede sul testo, può fermare la scena e introdurre in essa nuovi elementi conoscitivi o che aiutino i personaggi a cogliere la posta in gioco, ad es.: (in presenza di una donna che sta decidendo di soprassedere e non andare da Gesù) “Certo, il rischio che tu venga derisa e allontanata da quella casa c'è, però a me era sembrato che tu avessi un desiderio davvero forte di cambiamento! Rifletti: potrebbe essere l'ultima opportunità che ti è data!”.

(in presenza di Maria, che teme di non essere capita da Giuseppe): “Sì, comprendo che dire di sì a questo angelo spiazza tutti i tuoi progetti e ti espone ad un rifiuto da parte di Giuseppe. Però vedi qui è in gioco la salvezza di un popolo, anzi dell'intera umanità, se le parole dell'angelo sono vere...”.

(di fronte a Levi che con troppa facilità lascia il suo lavoro e i suoi beni) “Come, basta un uomo che ti guardi e ti dica di seguirlo e tu butti all'aria le fatiche di una vita, la tua posizione sociale! E' davvero così importante quell'uomo che ti sta chiamando?”.

Scopo dello Psicodramma Biblico è dare complessità ai personaggi e alla loro vicenda esistenziale; i personaggi biblici sono perlopiù adulti e dunque supponiamo che non ragionino sulla realtà secondo schemi dicotomici: bianco/nero, buono/cattivo, bello/brutto.

Occorre liberare la Bibbia e soprattutto la figura di Gesù da un immaginario che ne fa un mago, un eroe dotato di superpoteri, un essere sprezzante del pericolo e privo di sentimenti.

Gesù possedeva un mondo psichico fatto di pensieri, emozioni, sentimenti, rappresentazioni e simboli. Il fatto che non abbia sbagliato non equivale a dire che dentro di lui non fossero in lotta spinte contrarie.

Lo psicodramma Biblico attiva un processo di identificazione con i personaggi biblici e con la dinamica salvifica di cui essi sono stati protagonisti. Coloro che partecipano ad un gruppo di Psicodramma Biblico sono condotti nel “là ed allora” di quegli eventi così da sperimentare come rivolti a se stessi le parole ed i gesti che quei personaggi hanno vissuto.