

A személyes istenkép felé

Bibliodráma kamaszokkal

Gyülekezetek vonzásában élő, valamint egyházi iskolákban tanuló kamaszokkal bibliodramázni felbecsülhetetlen értékű lehetőség a vallásos, spirituális élmények palettáján. A bibliodráma olyan találkozást kínál a Szentírással, amely a templomi liturgia, a katechézis mélyebb megértését, megélését is szolgálja.

Az egyházban használatos kánaáni nyelv inkább elidegeníti, mintsem vonzaná a fiatalokat, akik a közösségi élmény megélése helyett sokszor a közönség szerepében vesztegelnek az istentiszteleteken. A hittanórák is inkább kognitív szinten törekednek az ismeretek átadására.

A gyermekkori tapasztalatokból kialakuló személyes istenkép akkor tud összekapcsolódni a fiatalokban a vallási hagyományban testet öltő istenképpel, ha az ő tapasztalataik, kérdéseik, véleményeik is meghallgatásra találnak.¹ Indirekt eszközeivel a bibliodráma kiváló terepe ennek.

A bibliodráma-játékban a Szentírás szövege – a megszokottól eltérően – nem liturgikus térben hangzik fel, sőt erősen profanizálódik azáltal, hogy a csoport tagjai megszemélyesítik a kiemelt bibliai történet szereplőit. A játékban rejlő lehetőség, hogy a testet, lelket, értelmet megmozgatva, küzdelmeket, találkozásokat, ahaélményeket átélve a résztvevőkben magasabb emocionális és kognitív szinten integrálódjon a történet, és végső soron találkozzon a szent és a profán.

A bibliodramázás ugyanakkor esély a gyermekkoron túllépő kamaszok számára, hogy megőrizzék a bennük élő „homo ludens”, a játsszani tudás képességét.

„A játék a lélek szabadságának egyik legjellegzetesebb kifejeződése, és a szabad játékban mindig olyan komolyság jelenik meg, amit még a szükségszerű munka komolysága sem képes soha meghaladni” – mondja *Paul Tillich*.²

A bibliodramás tűzkeresztségen átesett fiatalok közül többen megjegyzik: nem gondoltam, hogy ilyen lesz a bibliodráma, féltem tőle, hogy unalmas lesz, de „tök jó volt”.

A kamaszkor jellemzőit és a hit fejlődését figyelembe véve gyűjtöttem össze a kamaszok bibliodramájának sajátosságait.

Hittanórák, nyári táborok, az egyházi év jeles napjai, egyházi középiskolákban, gyülekezetekben meghirdetett csoportok teremtettek lehetőséget a kamaszokkal folytatott bibliodramára. Az még kipróbálásra vár, hogy a misszióban – vagyis olyan kamaszok között, akiket az egyház, a Biblia világa egyáltalán nem érintett meg – hogyan lehet alkalmazni.

A csoportfolyamatokból, játékokból kiemelt példákkal szemléltetem a kamaszok bibliodramájának jellegzetességeit, és összehasonlítom őket a gyermekek és felnőttek drámájával.

A szemléltető példák nem tudják egészében visszaadni, csak érzékeltetik a játékos serdülők ihletettségét, megrendülését, a spirituális katarzisz kegyelmi pillanatait. Reménység szerint mindezek tovább élnek bennük, mint a lehullott eső a fáknak.

A hittanórákat leszámítva szinte mindig abban a szerencsés helyzetben voltam, hogy volt kivel vezetnem a csoportokat, így az alább leírt tapasztalatok mögött ott vannak vezetőtársaim, *Földiné Koczka Krisztina, Parlagh Ágnes, Pásztor Antal* ötletei, a játékok közös értékelése is.

¹ Schweitzer, Friedrich: *Vallás és életút*. Budapest, 1999, Kálvin Kiadó, 197. ■ ² Tillich, Paul: *Rendszeres teológia*. Budapest, 1996, Osiris, 485.

A CSOPORTVEZETŐ SZEREPE

A kamaszkor a gyermekség és a felnőttlét közötti átmenet. Ahogy a mesedramán a vezetők részt vesznek a játékban, úgy a kamaszok bibliodramája is elviseli, sőt igényli a vezetők játékát, ha nem is minden alkalommal.

A vezető saját játéktípusával példát mutat, bátoríthat, aktivizálhat, ugyanakkor játékosként magára vállalja, hogy a kamasz a tekintélyszemélyei (szülő, tanár stb.) iránt érzett indulatait felé irányítja.

Az egyik alkalommal arról szólt a játék, hogy Pál és Silás, az apostol kísérője missziói útjukon Filippiben vannak börtönben (ApCsel 16,16–40). A börtönört játszó kamasz erős agresszivitást mutatott Silás felé. Pált hagyta volna elmenekülni, őt nem. Azzal is megfenyegette, hogy megöli. Mivel Silást az egyik vezető játszotta, a megjelenő agresszivitás egy tekintélyszeméllyel kapcsolatos áttételként is értelmezhető.

Negatív szereplők megjelenítésénél (például rablól az irgalmas samaritánus történetében) ha a csoportból csak egyvalaki jelentkezik a szerepre, jó, ha valamelyik vezető a játékos mellé társul. Leginkább a záró körnél segíthet vinni az érzelmi terhet a negatív figurát választóknak.

Kezdő bibliodramatikusan koromban egy vezetőtársam hívta fel a figyelmemet arra, hogy a játékok instruálása során gyakran használom a tanáros „feladat” szót. És igaza volt, mert mennyivel megnyugtatóbb ezt hallaniuk a kamaszoknak a játékra készüléskor: „Arra szeretnélek meghívni benneteket...”, vagy: „Azzal kínálunk most meg titeket, hogy...” Ezzel azt erősítjük, hogy a játékban való részvétel nem feladat – mint a tanórai kötelezettségek –, hanem lehetőség a találkozásokra, szerepek kipróbálására. A játékba lépés szabadságát mindig meg kell hagyni, de maguk a serdülők is kijelölik a határokat, amikor a bemelegítő körnél valaki passzív marad, vagy a záró körnél jelzi, hogy most inkább nem beszél.

A bibliodráma-vezetőknek a Szentírás ismeretén túl tisztában kell lenniük a csoportdinamikai folyamatokkal, csoportvezetői kompetenciájukkal, a kamaszkor jellemzőivel is. Elengedhetetlen feltétel a saját élmény a bibliodramával. *Marlok Zsuzsa* figyelmeztet: „Veszélyes folyamatokba vihetik tanulóikat azok, akik kellő képzettség nélkül próbálnak bibliodramát vezetni.”³

A JÁTÉK FELÉPÍTÉSE ÉS JÁTÉKTÍPUSOK

A serdülők számára a kortárs csoport „a kísérletezés, a szerepek kipróbálásának a terepe”.⁴ A csoportjáték ehhez teremt nagyszerű lehetőséget. A kamasz lázad a felnőttek világával szemben, de ugyanolyan erővel igényli is az elfogadást, bátorítást, a személyes figyelmet. Mindezeket átélheti a csoportban, s ezáltal erősödhet ingatag lábán álló önbizalma.

Serdülőkorban az identitásban való megerősödés mellett a fejlődő személyiség feladata az elkötelezettség, a hűség képességének integrálása. Ez három fő területen jelenik meg: pályaválasztás, párválasztás, önálló világvélemény kialakítása. Mindezeket érdemes megfontolni a bibliai történetek kiválasztásánál.

A serdülők csoportjátékának tagolása megegyezik a felnőttek drámájáéval. A mesedramából ismert az a jól bevált módszer, hogy a csoport tagjai a megérkezés után rajzoláshoz fognak. A túlságosan pörgőseket lenyugtatja, a visszafogottakat pedig felmelegíti ez a belső figyelmet igénylő munka. Ha a csoport örömmel teszi, közös énekléssel is lehet kezdeni.

A bemelegítő játékok kiválasztásánál – a bibliai történetet szem előtt tartva – figyelembe kell venni, hogy milyen témára, érzésekre kívánunk rámelegíteni. Testvértörténeteknél például a rámelegítés része lehet, hogy a csoport aszerint rendeződjön, hogy kinek hány testvére van. Beszéljék meg, ki hányadik a sorban. Ezt tovább lehet vinni azzal, hogy csoportosuljanak aszerint, hogy ki hányadik testvér szerepét

³ Marlok Zsuzsa: Bibliodráma a pedagógus szemszögéből és gyakorlatából. In (szerk.): Nyáry Péter – Sarkady Kamilla: *Bibliodráma*. Budapest, 2008, Harmat, 138. ■ ⁴ Frenkl Sylvia – Rajnik Mária: *Életemények a fejlődéslelektan tükrében*. Budapest, 2002, Semmelweis Egyetem – Párbeszéd (Dialógus) Alapítvány, 112.

próbálná ki szívesen. Ez a belső vágyakra figyelmet teremt meg, amelyek teret nyerhetnek a csoportdinamikában. Vándorlásos történeteknél (Ábrahám, szabadulás Egyiptomból) a járás sokféleségét lehet kipróbálni: lelkesen, fáradtan, köveken járva, fázva stb.

A bibliai történetet akkor is fel kell olvasni, ha a csoportvezetők tudják, hogy a résztvevők közül mindenki ismeri. A rövid kortörténeti háttér ismertetése mellett fontos a rávilágítás az elbeszélés „üres helyeire”. Ezzel bővítjük a szereprepertoárt, és segítjük a szerepválasztást. Például: Vajon mit gondolt Noé felesége, amikor férje elkezdte építeni a bárkát? Vagy: A tékozló fiú édesanyja mit csinálhatott éppen, amikor hazatért a fia?

A szerepbe helyezés két fontos eleme a beöltözés és az interjú. Ezek időaránya a kamaszoknál fordítottja a felnőttek drámájában tapasztaltaknak. A kendők, sálak, kellékek válogatása, a beöltözés, az arcfestés, a színhelyek berendezése nagyon élvezetes a serdülők számára, és sokszor hosszú ideig eltart. A szerepazonosulást és a szerep megformálását szolgálja. A kamaszok ezáltal gyermeki lelkesültséggel tudnak rámelegedni a játékra. Mire a rövid interjúkra sor kerül – Hogy hívnak? Hány éves vagy? Hol vagy? Mit csinálsz? Kik vannak körülötted? Kikkel vagy kapcsolatban? –, már alig várják, hogy megszólaljon a játék kezdetét megadó gongútés.

A záró körben zajlik a történet feldolgozása, integrálása. A játékban átélt helyzeteket a kamaszoknál kreatív-szimbolikus munkával lehet feldolgozni, közben levezetve a feszültségeket. Nagyobb kamaszoknál mindezek verbális kifejezése is lehetséges, ha érettek erre, és van rá igényük. Az agyagozás, rajzolás, festés, a kövekkel, kagylókkal való munka segít a belső figyelemben. Ahogy a drámaülés elején nehezen csitítható a nevetés, úgy az integrálásnál, az egyéni, belső munkánál szinte tapintható tud lenni a csend. Megható, ahogy a felnőttkor küszöbén álló 17–18 éves fiatalok a földön térdelve, színes ceruzák között válogatva „dolgoznak”.

A kamaszok számára még megterhelő lehet érzelmileg a pszichodráma-alapú protagonista-

játék, ahol egyvalaki áll a fókuszban, és ő hívja meg a többieket a további szerepekre. Ez csak legalább hét, egymásra épülő alkalomból álló sorozatnál, bizalmi légkört kialakított, nagyobb kamaszokból álló csoportnál ajánlatos.

A serdülők kedvelik a rövid lélegzetű, vignetta típusú játékokat. Ez ugyan hasonlít a protagonistajátékhoz, de lényegesen rövidebb annál.

Egy alkalommal az ósatyák (Ábrahám, Izsák, Jákób, József), valamint a környezetükben élő személyek, családtagjaik neveit raktuk ki a csoport elé. Kértük, mindenki azt a nevet tartsa magánál, amelyik szimpatikus vagy ellenszenves neki. Ezután körbeültünk, középre egy üres szék került. Mögé állva annak a bibliai személynek a nevében szólalhattak meg a résztvevők, akit kiválasztottak maguknak. Nagyon élvezték ezt a játékot. Sokat nevettek, de lényeges mondatok, kérdések hangzottak el. Voltak, akik több személy nevében is meg kívántak szólalni, s ezzel szerepflexibilitásukról szereztek tapasztalatot.

Az alábbi bibliodráma-elemek hittanórákon, ifjúsági alkalmakon is jól használhatók.

1. Állókép

„Az állókép előkészítése során komoly munka folyik, hiszen annak megtervezése és a különböző elképzelések egyeztetése megbeszélést igényel. Minél tovább készítik elő, annál fókuszáltabban lehet a bemutatandó tartalmat kifejezni.”⁵

A bibliai családtörténeteknél a szereplők álljanak be egy szoborba, vagy egy fényképet jelenítsenek meg. Ennek egy változata, hogy a csoport egyik fele „néző” lesz, s ők a szobor vagy a kép egy-egy figurája mögé beállhatnak „belső hangot” adni, ami azt jelenti, hogy kihangsúlyják az adott személy gondolatait, érzéseit.

2. Bibliai tárgyú szobrok, festmények megjelenítése

Ezzel elősegítjük a fiatalok esztétikai igényességének fejlődését, illetve általános műveltségük gyarapítását is.

5 Marlok Zsuzsa: Bibliodráma a pedagógus..., i. m. 139. (Lásd a 3. lábjegyzetet.)

Munkácsy Mihály *Ecce Homo* című festményét jelenítette meg egy érettségi előtt álló csoport. A tömegből többen is lelkesen kiabálták, hogy „feszítsd meg”, ami éles ellentétben állt azzal, amit az interjúkban mondtak: „Nem tudom, hogy ki ő, nem ismerem ezt a Jézust...” „Olyan ártatlannak látszik...” „Én azt sem tudom, mi folyik itt, véletlenül keveredtem ide...”

A továbbiakban módunk nyílt a tömeglélektanról beszélgetni, tudatosítva, hogy a tömegben hogyan vész el az egyéni felelősségünk.

3. Levél vagy napló írása egy bibliai szereplő nevében

Ez a módszer – szemben az előző kettővel – az egyéni, belső munkát segíti elő.

Egyszer a zsidó nép negyvenéves pusztai vándorlása volt a téma (2Móz). Olyasvalakinek a naplórészletéből idézek, akinek a családjában nemrég hunyt el valaki: „...már napok óta repülünk, hogy utolérjük a zsidó embereket. Isten küldött bennünket, hogy általunk élelemhez jussanak a sivatagban. Ez a sorsunk. Vége elérteztünk hozzájuk, megpillantottam Mózeszt, aki kettéválasztotta a Vörös-tengert. Ott volt testvére, Áron is. (...) Manna kezdett hullani az égből, tudom, eljött az idő, hogy életem utolsó leszállását véghezvigyem...” (Egy fűrj naplójából).

A CSOPORTDINAMIKÁT MEGHATÁROZÓ JELENSÉGEK

1. Ellenállás

Serdülőket nem könnyű drámacsoportba hívni, mivel erőteljes bennük a vágyakozás az önisméretre, de megélik az ellenállást is azzal szemben, hogy találkozzanak önmagukkal. Ugyanilyen ambivalenciaként élük meg azt, hogy megtartsák a felnőtt vezetők által kínált kereteket, de ugyanakkor különállásukat is képviseljük.

Zárt, egyházi közösségben élő kamaszok bibliodráma-játékában még erőteljesebb az ellen-

állás a keretekkel szemben. Az a tapasztalatom, hogy egy bibliodráma-sorozatra hívó csoportban azok tudnak igazán gyökeret verni, akikkel a vezetők a jelentkezés után interjút készítenek. Egy írásos szerződés kötés még inkább erősítheti a csoporthoz tartozás felelősségét. Ez pedig felkészíti őket a felnőtt szerepre.

2. Nevetgélés

A nevetés, a viháncolás szerves része a kamaszok bibliodráma-játékának. Sokszor nem jókedvükben nevetnek, ellehetetlenítve ezzel egy szituációt, hanem mert leplezik a zavarukat, és hártják megérintettségüket. Amiről nem lehet beszélni, azon nevetni kell. Vezettem csak lányokból álló csoportot is, és az a tapasztalatom, hogy koedukált csoportban fokozottabban jelen van a nevetgélés.

3. Filozofálás

A hártás jele, hogy a kamaszok szívesen bocsátkoznak filozófiai fejtegetésekbe. *Anna Freud* szerint az ösztönkonfliktusok gondolati síkra terelése áll e mögött. Tehát nem valódi intellektuális teljesítményről van szó, hanem intellektualizálásról.⁶ Ugyanakkor az is igaz, hogy az ilyen megnyilvánulásokra való készség, az absztrakt gondolkodás képessége, az elvont fogalmak használata ebben a korban jelenik meg.

A BIBLIODRÁMA HATÁSA A KAMASZOKRA

1. Identitás, identifikáció

A serdülő személyiségnek le kell bontania a küzdelmek árán újra kell építenie a gyermekkorra felépített házát. „A serdülőkor ezért is különösen nehéz időszak a fejlődésnek, hiszen a személyiségnek ekkor kell az identitáselemekből összeállítani a véglegesnek ugyan nem mondható, de alapjaiban mégiscsak létrejövő identitását.”⁷

6 Frenkl Sylvania – Rajnik Mária: *Életesemények...*, i. m. 103. (Lásd a 4. lábjegyzetet.) ■ 7 Uo. 112.

A bibliodramában elemeire bontjuk a történet szövegét, hogy aztán magasabb szinten integrálódjon bennünk. „...a szövegek azt igénylik, hogy – újra – kinyúljunk feléjük, hogy velük és belőlük éljünk. Persze a szöveg nem csupán a betűk végtelen halmaza. A Biblia önvallomása szerint a Lélek rendezte őket értelmes egésszé. A Lélek betűvé vált, de ez a betű azt igényli, hogy bennünk ismét Lélekké válhasson. S ha ez megtörténik, akkor mi is a Könyv részeivé válhatunk. S akkor megértjük, hogy a Könyv nemcsak nekünk, hanem rólunk is szól. Hogy benne vagyunk mi is a Könyvben. Hogy immár mi is a Könyv része vagyunk. Az élet Könyvéé. Amely pedig a Bárányé” – írja *Fabiny Tibor*.⁸

A játék során, a „mintha” terében a kamasz szabadon kísérletezhet a felnőttidentitás elemével, szerepekkel. Például átélheti a családfőre nehezedő felelősséget Ábrahámként, Jákóbként, vagy éppen Mária férjeként, József szerepébe bújva.

Az ószövetségi József és testvérei történetét (1Móz) játszotta egy csoport. A visszajelző körben hangzottak el a következők:

„Tudatosan választottam Rúben szerepét, mert otthon én vagyok az elkényeztetett kicsi, egy bátyám van. Szerettem volna kipróbálni, milyen nagyobbak lenni, s azt tapasztaltam, hogy nehéz.”

„Azért választottam Jákób szerepét, mert kíváncsi voltam, milyen a szülőknek, mikor a gyerekek veszekednek. Én is gyakran veszekszem az öcsémmel. Tehetetlen voltam.”

Egy másik csoportban szintén Pál és Silás története volt a téma. Egy kollégista lány játszotta teljes átéléssel a filippi börtönőr szerepét. Nem lehetett nem kihallani a játékból a kollégiumi élethez tartozó szófordulatokat, amelyeket a nevelők használnak. Vagyis ez a lány börtönőrként a kollégiumi nevelőkkel identifikálódva játszotta el a szerepét. (Lehetséges, hogy az azonosulás mögött egy konkrét személy állt.)

A tekintélyszeméllyel való azonosulás segíthet oldani a hozzá fűződő ambivalens érzéseket.⁹

2. Ambivalens érzések tudatosítása és elfogadása

A nagyhét során Jézus tanítványaihoz szóló bűcsübeszédét olvastuk fel János evangéliumából. Instrukció a csoportnak: „Válaszd ki, hogy melyik tanítvány leszel, az ő szerepéből hallgasd meg, milyen szavakkal bűcsűzik Jézus.”

A felolvasás után mindenki kapott egy fehér papírból kivágott, húsz centiméteres sematikus emberfigurát: „Színezd ki, jelenítsd meg ezen az alakon az általad választott tanítvány szerepében megélt érzéseket.”

Az egyik csoporttag rajzán élénk színek, a figura a teste közepén hullámos vonallal két egyenlő részre osztva, az egyik felén kérdőjel, a másikon felkiáltójel. A kérdőjel feletti arcrészen piros folt. A rajz magyarázata: „Tamás szerepéből hallgattam Jézust. Nagyon sokféle érzés kavargott bennem. Haragszom Jézusra, amiért bűcsűzkodik, és nem értem, amit mond. Miért hagy el, és hova megy? Hiányozni fog, jó volt mellette. Mi lesz velem most nélküle? A piros folt az arcon azt jelenti, hogy szégyellem a haragom, a rossz érzéseimet.”

A záró körben – mivel 17–18 éves fiatalokról volt szó – lehetőség nyílt arra, hogy ambivalens érzéseink elfogadásának fontosságáról beszéljünk, amelyek megjelennek egy szerelmi szakításban, a gyászban stb. Összefüggés teremtetődött a magyar irodalommal is, amikor *József Attila Kései sirató* című versét idézte valaki a csoportból, s ezt fűzte hozzá: „Most értettem meg igazán ezt a verset.”

3. Énerők felszínre kerülése

A nagypénteki események voltak soron egy alkalommal, épp a Pilátus udvarában zajló jelenet. Úgy alakult, hogy ketten játszották a tömeget: valaki a csoportból, nevezzük Gergőnek, és az egyik vezető. Utóbbi nagyon markánsan képviselte azt a nézetet, hogy Barabást kell szabadon bocsátani. Gergő ugyanolyan határozottan szembe mert szállni vele, s kiállt Jézus elenge-

⁸ Fabiny Tibor: *Szóra bírn az írást*. Budapest, 1994, Hermeneutikai Kutatóközpont, 61. ■ ⁹ Frenkl Sylvia – Rajnik Mária: *Életesemények...*, i. m. 65–66. (Lásd a 4. lábjegyzetet.)

dése mellett. Korábbi szerepeiben kevés spontaneitást, kreativitást, felszabadultságot láttunk nála. Ez a jelenet mozgósította énerőit. Így Gergő ebben a situációban egy új megoldásnak az élményét tapasztalhatta meg önmagában. Örömről és felszabadultságról tanuskodott a játék végén készített festménye, de mindezt meg is fogalmazta.

4. Figyelmeztető jelek

Még a pszichodráma alapú bibliodráma sem léphet fel terápiás igényekkel – csak önismere-tivel –, a pedagógiai célzatú pedig végképp nem.¹⁰

Nehéz meghatározni, hogy hol húzódik a határ a normális és a patológiás kamaszkori tünetek között, és a játékok során látóköriünkbe kerülhetnek olyan serdülők, akik komoly problémákkal, esetleg pszichés zavarokkal küzdenek. Nekik fel lehet kínálni a lelkigondozói beszélgetést, vagy a lehetőséget, hogy szakemberhez irányítjuk őket. Mindezt nagy körültekintéssel kell megtenni.

A csoporttag személyes megérintődése a dráma bármely szakaszában megtörténhet.

Ismét az ószövetségi József történetét készültünk játszani. A fentebb leírt, testvértörténetekre szabott rámelegítő játék volt soron: kinek hány testvére van, eszerint álljanak fel. Az egyik csoporttag szeme elhomályosodott, a sírás nem tört ki rajta, de látszott, hogy nagyon megérintődött. A játék után kiderült, hogy nemrég vesz-tette el a testvérét.

A teremtéstörténetben a kígyót alakító fiú szájából hangzott el a szerepbe helyező interjú során: „Undorodom a testemtől.” A későbbiekben is jelét adta annak, hogy az átlagosnál súlyosabb önértékelési zavarokkal küzd.

Ugyancsak a teremtéstörténetet jelenítettük meg, s egy kamasz lány az életfa szerepét választotta az édenkertben. Végig a játéktér sarkában gubbasztott egy fekete kendőbe burkolózva. Nagyon éles volt a kontraszt a választott szerep és megformálásának szimbólumai között.

5. Idő és megbocsátás

József és testvérei történetének végkifejletéhez érkezett egy csoport a játékban (1Móz 45). Az Egyiptom második emberévé lett József előtt megjelennek búzáért a testvérei. József felfedi magát előttük. Ott térdelnek a lábainál. Itt kel-lene elhangoznia József szájából a megbocsátásnak. A játékban hosszú csend. Egyszer csak, a szerepből kilépve, megszólalt a Józsefet alakító lány: „Tudom, hogy most meg kellene bocsátanom, de én még nem tudok megbocsátani nekik. Nekem ehhez több idő kell.”

Vagyis a kognitív és az emocionális rész a megbocsátást illetően még nem volt összhangban nála. Az eszével tudta, hogy meg kell bocsátania, de a lelkének még idő kellett ehhez. A játék itt ért véget, a katarzis elmaradt, de egy nagyon fontos tapasztattal lett gazdagabb a csoport: a kongruens élet elengedhetetlen része, hogy nem mondunk többet, mint ahol tartunk. József szerepét játszó társuk ezt vállalta, s ezzel pozitív példát mutatott fel.

A tékozló fiú történetét játszotta egy 17–18 évesekből álló csoport. A kisebbik fiú már hazatért. A szülői házban áll apjával szemben. A fiú bűnbánatot tart, bocsánatot kér. Az apa válasza: „Rendben van, megbocsátok, de két hónapig te mosod a kocsimat.” Egy 14–15 évesekből álló csoportban ugyanennél a jelenetnél ez hangzott el az apa szájából: „Megbocsátok, de egy hétig kukoricán fogsz térdelni.”

A nagyobbaknál a záró körben egy fiú ezt a címet adta kövekből kirakott képének: „Az Atyánál még autót sem kellett mosni.”

6. Érzelmi nevelés

A drámában megélt élmények, tapasztalatok fejleszthetik a kamaszokban az egymás meghallgatására és a nonverbális jelzésekre való érzékenységet. Ahogy Marlok Zsuzsa írja már idézett tanulmányában: A bibliodráma „fontos feladata és küldetése lehet a tanulók érzelmi nevelése, szociális készségeik és érzelmi intelligenci-

¹⁰ Marlok Zsuzsa fontos különbséget tesz idézett tanulmányában a pedagógiai célú bibliodráma és az önismereti bibliodráma-csoport között. Bibliodráma a pedagógus..., i. m. (Lásd a 3. lábjegyzetet.)

ájuk fejlesztése is. (...) Azt is mondhatjuk, hogy a játékban megtapasztalt megbocsátás élménye olyan alap, amire biztosabban épülhet az erről szóló erkölcsi tanítás.”¹¹ Vagy éppen a kegyelemről szóló prédikáció.

7. Integrálás a közösségbe

A rendszeres bibliodráma támogatja az egymásra figyelmet. Álljon itt egy megható példa arra, hogy egy kiszorult kisfiút a csoportjáték bevont a közösségbe:

Kiskamaszokból álló csoport játszotta Noé történetét. Köztük volt egy olyan társuk, akit nehezen fogadott el a közösség. Szerepválasztása: „Egy férfi vagyok, aki egész napját a kocsmában tölti.” A játék a végkifejletéhez közeledett, már mindenki a bárkában volt. Noé kiadta a jelszót: indulás. Ekkor Noé egyik fia kiugrott a hajóból, s bevonszolta a részeg férfit a többiekhez. A számkivetettet sem hagyták veszni.

8. Vallás és szimbólum

Owe Wikström szerint a vallásos szimbólumok lehetővé teszik a létezés egyensúlyának, az egység és teljesség élményének megtapasztalását.¹² Közvetítenek a külső valóság és a belső élményvilág között, nemcsak az intellektuális szférát mozgatják meg, hanem „felélesztenek egy visszhangot, egy élményminőséget az emberben”.¹³

Friedrich Schweitzer hívja fel a figyelmet arra, hogy a vallási szimbólumok befogadják, teológiailag értelmezik az Erik H. Erikson által jellemzett fejlődési fokozatok kríziseit, és továbbleadó erőt is adnak. „Magukban hordozzák a konfliktust és annak megoldását.”¹⁴ E párhuzam szemléltetésére Schweitzer a kamaszkori identitáskrízis vallási szimbólumokban való megfeleltetésénél a hit, a közös meggyőződés, a szenvedésben szolidáris Isten, az elidegenedés és a megváltás szimbólumait látja fontosnak.

Az erőteljesen ható médiában olyan szimbólumokkal is találkozunk a fiatalok, amelyek részben konkurenciát jelentenek, illetve ellentmon-

danak a vallási szimbólumoknak. Ezek is az emberi alaptapasztalatokat veszik célba (otthonosság, biztonság stb.), de többnyire tisztavág-életűek (lásd reklámok). Az a kamasz, aki a bibliodrámán vallási szimbólumokkal is dolgozik, azok erejével elősegíti személyisége megerősödését.

A játékok során többször is sor került imádságra, amelyet térdelve mondtak a szereplők. Felekezeti hovatartozásuktól függetlenül, ösztönösen és odaillő módon vették fel az imádságnak ezt a gesztusát. Ennek mindig felszabadító ereje volt.

Az igalmas samaritánus példázata volt az egyik játék témája (Lk 10,25–37). A pap és a lévita már megérkeztek a jeruzsálemi templomba, és közös gyónást tartottak arról, hogy mi történt velük az úton, miért nem segítettek a bajbajutottnak. A végén térdre borulva együtt imádkoztak érte, egymást pedig feloldozták. A papot játszó fiatal valószínűleg a feloldozás miatt nagyon jól érezte magát ezután. A csoportülés elején, a nonverbális bejelentkezéskor az ő mozdulata bűnbánó, síró mozdulat volt.

Ugyanennek a játéknak egy másik szereplője, a rabló titokban visszacsempészte a fogadóba a bajbajutottnak a lopott holmit (az óráját), vigyázva nagyon, ne tudják meg, hogy ő volt az elkövető. Itt – szemben a pappal és a lévitával – elmaradt a gyónás, nem is lett igazi bűnbocsánat, csak büntudat, amint a záró körben a játékos utalásából érezni lehetett. Ez egy sorozat része volt, és a rablószeret után a következő találkozásra ő érkezett elsőnek. Átlátszó műanyag dobozban vizet és kagylókat hozott magával. Kelléknek szánta. A víz sok minden mellett az anyaság szimbóluma. Ezzel az ajándékával fejezte ki azt a vágyát, hogy mi csoportvezetők fogadjuk el őt a múlt alkalom játékaival együtt.

Egy következő alkalommal ugyanez a játékos Márta szerepében (Lk 10,38–42) gyertyaöntéssel foglalkozott. Így várta Jézust – aki a világ világossága. A gyertya az áldozathozatal, a másokért végzett szolgálat szimbóluma is.

11 Uo. 136–137. ■ 12 Wikström, Owe: *A kifürkészhetetlen ember*. Budapest, 2000, Animula, 79. ■ 13 Uo. 78. ■ 14 Schweitzer, Friedrich: *Vallás és életút*, i. m. 172. (Lásd az 1. lábjegyzetet.)

Térjünk vissza az Apostolok cselekedeteinek korábban már felidézett történetére: börtönjelenet Filippiben. Pál, Silás és a börtönőr hármását két változatban is eljátszottuk. Az első jelenet szereplői egy zöld pehelyaplan választottak börtönfalnak. Bennem aggályok voltak, hogy a paplan gyenge szimbólum lesz ehhez.

Nagyon hitelesen játszottak. Pál megrendítően szép imát mondott a börtönben. A börtönőr többször csendre utasította őket: „Most már aludjatok, este van.” A kollégium esti hangulata idéződött meg ezzel, amikor takarodó után a nevelőnk csendesítik a lányokat. A pehelyaplan falat a börtönőr egyszer csak könnyedén elengedte, és békésen megtért. A fal leomlása után Pál finoman megérintette Silást: „Ne menj ki!”

A záró körnél megkérdeztem a börtönört játékos fiattól, miért engedte ki a kezéből a paplant, azaz miért dőlhetett le a fal. A válasz: „Belső kényszer volt Pál imájára.”

Silás azt mondta Pálról: „Ennek az embernek van ereje.” A Pál apostol szerepét megformáló lány pedig pozitív megerősítést kapott a csoporttól énekeire vonatkozóan. Ő maga azt jelezte vissza, hogy számára a börtönben sem voltak falak. Boldog volt.

9. Az istenkép változásai

A bibliodrámá szíven csiszolhatja a kamaszban élő Jézus- és istenképet. Egy hét alkalomból álló sorozat első játékában – a tanítványok elhívása (Jn 1,35–51) – valaki a csoportból még Jézus ellenlábasaként lépett fel. A harmadik alkalommal már azt jelezte vissza találkozásuk után: „Ezt a Jézust el tudom fogadni” – bár nem tudott mellette maradni. Egy későbbi alkalommal pedig Pilátus szerepében nem akarta kimondani az ítéletet Jézus felett.

Egy másik csoporttal is az elhívástörténetet játszottuk. Kaotikusan indult, de aztán szépen körvonalazódott. Sok volt az interakció, szólították, gyözködtek, hívták egymást. Két tábor alakult ki a csoporton belül: Jézus (Bori) köre: Péterrel (Lea) és Nátánaellel (Emőke), valamint Keresztelő Jánossal (Ibi) és a vénasszony Juliska néniel (Bianka). A Kételkedő (Zsófi) köre: Andrással (Hanna) és Fülöppel (Kira),

akik Jézushoz kívánták terelni a Kételkedőt, de meggyőzhetetlennek tűnt.

A két csoportot a színek is szimbolizálták. Bori (Jézus) fehér pólóban, Zsófi (a Kételkedő) pedig fekete pulóverben volt. Zsófi saját életében is hasonlókat tapasztal: nehezen bízik. Mély sajátélményt érintett a játéka, ha ezt konkrétan nem is tudta vagy akarta megfogalmazni. A háritás része volt az is, ahogy ragaszkodott ahhoz, hogy a szerepben nem kell neki név: ő „a Kételkedő”.

Bianka (Juliska néni) belső ellenzékként lépett fel, észérvekre támaszkodva próbálta lebeszélni a többieket Jézus követéséről. Itt ő volt a legdinamikusabb. Lea (Simon Péter) nagy beleéléssel játszott, ő vitte az érzelmi oldalt. Már a halászkunyhóját is nőies finomsággal rendezte be.

A játékban a Kételkedő és a vénasszony agnosztikusra hangolt beszélgetései elhangozhattak volna akár egy hittanóra után is az iskola folyosóján, a hallottak cáfolataként.

A záró körben Bori elmondta, hogy Jézus szerepében megtisztelve érezte magát, nehéz volt neki a megváltásról beszélni, ugyanakkor jó volt átélnie, hogy tud hatni másokra, s hogy csodálják. Az osztály fizikusaként a hétköznapiakban is átéli ezt.

Lea Péterként élvezte a szerepét, jó érzések születtek benne közben. Most is azt tapasztalta meg, hogy ha hisz, az valóra válik.

Emőke Nátánaelként nem tudta beleélni magát a szerepébe, de azért követte Jézust, mert „aranyos” volt.

A sikemi országgyűlés jelenetét játszottuk máskor ugyanezzel a csoporttal (Józs 24). Józsue és a nép szemben áll egymással. Józsue próbálja választásra bírni a népet: az Urat vagy a kánaáni isteneket akarják-e szolgálni? A népet játszó nagyban belendültek, ostromolták Józsue-t a kérdéseikkel. Heves vitatkozások voltak. Nagyon hitelesek. A színpad egyik felén Józsue, a másikon a csoport többi tagja. Ilyen mondatok hangzottak el Józsue felé: „Hol az Isten?” „Melyik az igazi, miért pont őt választam?” „Egy perc alatt nem lehet dönteni!” „És egyáltalán honnan tudod, hogy van Isten?”

Józsue lelkes volt, de távolságtartó. Egyetlen eszköze a verbalitás, nem mozdult el a helyéről,

mintha egy szószerűen állt volna. Végül nem bírta tovább a felé zúduló kérdéseket, vádakot, és kilépett a játékból. Leült egy székre, majdnem sírt. Erre a fő ellenlábasa, akit Zsófi személyesített meg, rögtön visszazokott.

Néhány mondat a visszajelző körből. A Józsue szerepét alakító Lea mondta: „Azért próbáltam ki ezt a szerepet, mert küzdök ezekkel a kérdésekkel. Hogyan lehet Istenhez vezetni? Most haragszom Istenre.” A tömegeből egy fiatal zsidó férfit alakító Sári: „Az életben is hasonló kérdéseim vannak. Például van-e Isten?” Bianka, aki egy tizenhét éves lány szerepét választotta: „Ugyanez van az életben, sokszor nem veszik komolyan a véleményemet, de most legalább egyvalaki meghallgatott. Viszont jó, hogy nincs felelősségem.”

James W. Fowler fokozatelméletében ezek a példák megfelelnek az egyénív és gondolkodóvá váló hit kategóriájának.¹⁵ Ebben egyszerre van jelen erőssége, a saját véleményalkotás és a kemény kritika a hagyománnyal szemben. A mitológiai elképzeléseket „butaságként” utasítja el. Itt utalhatunk Friedrich Schweitzerre, aki felhívja a figyelmet a hit és a vallás közötti kritikai különbségtételre.¹⁶

A bibliodramatikusként azt is szem előtt kell tartania, hogy a hit ajándék, tehát mi magunk nem vagyunk képesek kifejleszteni magunkban, sem másokban. Még ha a vallásnak célja is, hogy az ember megtalálja élete végső értelmét, azt nem vagyunk képesek megragadni önmagunkban. Az élet értelme sokkal inkább a hitben, vagyis az önátadásban és a ráhagyatkozásban talál meg bennünket és a ránk bízottakat.

10. A játék örömforrás

A teljesítményre orientált iskolákban kamaszaink számára a bibliodráma annak megtapasztalását jelenti, hogy mindenki egyformán fontos. Itt nem fenyeget a számonkérés szorongató érzése. A játékot nem lehet elrontani, legfeljebb kimaradni lehet belőle. A játékban nem húz le a megfelelés kényszere, hanem lelkesít az öröm.

Szűcs Ferenc egyik művében a tízparancsolat szombatnapra vonatkozó magyarázatában elemzi a munka és a pihenés kapcsolatát, és ennek során a játék teológiai megközelítésére is kiténik:

„Az ember játéka is ezt az önfeledt örömet kellene, hogy tükrözze. A transzcendáló képzelet szabadsága a játék, amelyben ugyanaz a kreativitás jelenik meg, mint a művészetben. Vajon miért veszíti el a kreatív erőt a felnőtt? Nem azért korholja Jézus a kortársait, mert azokhoz a beteg lelkű gyermekekhez hasonlítanak, akik a piacon ülve nem hajlandók egymással játszani? (Mt 11,16–17) A játék szimbolikus jelentőségű, mert részvétel, az empátiakészség kifejezője is. Aki nem tud játszani, az nem tud társ lenni sem.

A játékot a munkától az különbözteti meg, hogy a spontaneitás nincs benne alárendelve a rendnek, a lehetséges a szükségesnek, az entuziasztikus az értelmesnek, a csodálatos a törvényszerűnek. A pusztán racionalitásra, rendre és törvényszerűsége berendezett világ ellenpólusa tehát a játék, amely ismer ugyan szabályokat, mégis szabadon fogadja el a korlátokat, a győzelmeket és a veszteséget.”¹⁷

15 Fowler az 1970-es években fejlesztett ki egy fokozatelméletet, amelyben a hit fejlődését mutatja be. Idézi Schweitzer, Friedrich: *Vallás és életút*, i. m. 134–136. (Lásd az 1. lábjegyzetet.) ■ 16 Úo. 202–213. ■ 17 Szűcs Ferenc: *Teológiai etika*. Budapest, 1993, Református Zsinati Iroda Tanulmányi Osztálya, 189–190.