



Natten til Europa

Ann Kristine Eriksen



Kære spiller

Tak fordi du vil køre scenariet *Natten til Europa*. I løbet af de næste 4-5 timer vil I stifte bekendtskab med tyske Edith og tjekkiske Beata, både i deres fælles nutid og i deres individuelle fortider under henholdsvis nazismen i Tyskland og kommunismen i Tjekkoslaviet. Scenariet har efterhånden taget mig en del år at skrive, så det betyder meget for mig, at du vil spille det og være med til at fortælle Edith og Beatas historier.

I dette dokument finder du en scenarietekst, en afviklingstekst, et scenekatalog, roller og oversigtsark. Hvis du har spørgsmål til scenariet, kan du skrive til mig på annkristine.eriksen@gmail.com eller finde mig på Fastaval 2020.

God fornøjelse
Ann

Tekst, Idé og layout: Ann Kristine Eriksen

Redigering og korrektur: Peter Fallesen

Spiltestere: Alex Uth, Anders Würtz, Anna Groth, Danny Wilson, Jofrid Regitzesdatter, Klara Rotvig, Louise Amalie Juul, Martin Sinding, Naya Nord, Nicolai Strøm Steffensen, Signe Hertel, Tina Hebøll Arbjørn og Troels Ken Pedersen.

Tak til Danny Wilson for sparring og moralsk opbakning. Tak til Peter Fallesen for at være en dejlig støttende mand under min laaaaange scenarieproces.

Tak til Mikkel Bækgaard for 'Bette Liverpool', Klaus Meier Olsen for 'Væk' og Troels Ken Pedersen for 'Dulche et Decorum', som er scenarier, der har inspireret mig undervejs.

K o l o f o n

Introduktion	4
Fortællingerne. Fortids- og nutidsspor	5
Tre akter	7
Roller	8
Tema og mekanik	11
Spillernes oplevelse	13
Sådan spilledes scenariet	14
Scener. Opbygning, indhold og klipning	18
Den historiske kontekst	20
Afvikling	22
Bilag	26

Introduktion

I efteråret 1976 arbejder to kvinder sammen på en gammel gård i Vesttyskland tæt på grænsen til Tjekkoslaviet. Edith, en ældre tysk kvinde, der har boet på gården alene i næsten 30 år. Beata, en tjekkoslovakisk flygtning, der prøver at tjene penge nok til at komme videre til Schweiz eller USA. Engang var Edith en dreven kvinde med ben i næsen og en drøm om en rigere tilværelse. Nu er hun en selvvalgt eremit, der efter et sparsomt liv har indset, at hun kommer til at dø alene. Tilbage i Prag var Beata et idealistisk menneske, som levede for at hjælpe andre. Nu er hun desillusioneret og på flugt for at skabe sig en ny tilværelse, langt væk fra alt det hun engang elskede. *Natten til Europa* er fortællingen om disse to kvinder, som på hver deres måde blev spundet ind i et totalitært system, og nu betaler prisen.

I *Natten til Europa* spiller I én nutid og to fortider. I nutiden følger I Edith og Beata i dagene før, under og efter en efterårsstorm, mens de arbejder sammen på den faldefærdige gård. Om aftenerne skiftes de til at fortælle hinanden om deres fortid i henholdsvis Tyskland under Anden Verdenskrig og i Tjekkoslaviet før og efter den sovjetiske besættelse under Foråret i Prag, 1968. Nutiden og stormen er rammefortællingen, mens to fortider i det nazistiske Tyskland og det kommunistiske Tjekkoslaviet spilles som flashbackscener.

I scenariet er der to versioner af Edith og Beata: Rollerne i fortiden og rollerne i nutiden.

I fortiden udspilles, de ting, som virkeligt skete den gang, og som formede Edith og Beata på godt og ondt. Fortiden har definitionsmagten i scenariet. I nutiden møder vi dem som knækkede mennesker og upålidelige fortællere: Nutids-Edith og -Beata har mulighed for at genfortælle fortidsscenerne og udstille den del af fortiden, de skammer sig mest over.

Natten til Europa er et scenarie der handler om mødet mellem to mennesker og hvordan de, gennem det møde, får muligheden for at bearbejde en skamfuld fortid. Det handler om hvordan totalitære systemer gennemsyrrer alle menneskelige forsøg på at leve et almindeligt liv. Og det handler om, hvordan vi genfortæller historien om os selv - om vores erindringer og de ting vi ikke tør indrømme, allermest for os selv.

Det er fortællingen om den lille historie, midt i den store historie.

Den historiske kontekst

Natten til Europa er et historisk scenarie og mange af de ting der sker i fortællingen, er stærkt inspireret eller referer direkte til virkelige historiske begivenheder. Men det er ikke nødvendigt at hverken du eller spillerne ved vildt meget om de historiske perioder. Historien kommer til at blive flettet ind som fortællesekvenser inden hver scene. Her kan spillerne vælge om de vil bruge informationen aktivt, eller om den udelukkende skal være baggrundsstemning.

Fortællingerne

Fortids- og nutidsspor

Natten til Europa kan opdeles i tre fortællespor - to i fortiden og et i nutiden. Nutiden er rammefortællingen. Det er herfra at rollerne ser tilbage på, og fortæller hinanden om, deres fortid. Det er i nutiden, de kan være uærlige, utroværdige, skamfulde og bortforklarende, når det kommer til et genfortælle fortiden. Fortidssporerne er derimod de hændelser, der virkelig skete og de handlinger, der virkelig blev gjort.

Nutidssporet

I 1976 bor og arbejder tjekkiske Beata og tyske Edith sammen på Ediths nedslidte gård i Vesttyskland. Beata er flygtet over grænsen fra Tjekkioslovakiet (i dag Tjekkiet), som på dette tidspunkt er en del af østblokken med stærke bånd til Sovjetunionen. Beata arbejder for at tjene penge nok til at komme videre til Schweiz eller USA for at starte et nyt liv. Edith er en selvvalgt eneboer, som har levet alene på gården siden lige efter krigen. Hun er plaget af gigtt og har brug for hjælp, til at holde gården kørende – i hvert fald for én sæson endnu. Derfor har hun ansat Beata. Efter næste sæson ved hun ikke, hvad der skal ske, og det er ikke sikkert, at I afklarer det i løbet af scenariet.

I efteråret 1976 truer en voldsom storm Ediths gård. Nutidsporet udspiller sig i dagene før, under og efter stormen. I optakten til stormen er alting trykket. Barometeret falder, dyrene opfører sig mærkeligt og Beata opdager, at der er gået råd i det gamle æbletræ.

Her udspilles de små spændinger mellem rollerne. Som stormen tager til, knækker vejrhnen af gavlen, strømmen går og en af gederne løber væk. Måske kan de ikke få geden fanget, inden de to kvinder selv må søge ly i huset. Efter stormen besigtiges skaderne, og Beata og Edith forsøger at fikse, hvad fikses kan.

Om aftenerne sidder de to kvinder i stuen og fortæller hinanden om fortiden. Her klipper scenariet mellem nutiden og de to fortidsspor. De to roller får både mulighed for at genfortælle hvad der virkelig skete og for at stille spørgsmål til hinandens beretninger. Men de får også mulighed for at være utroværdige fortællere og dække over sandheden.

Fortidsspor 1 Tyskland

Edith er vokset op fattig i skyggen af 1. verdenskrig. Efter at have slidt og slæbt på sine forældres gård, rejser hun til byen for at skabe et bedre liv og en rigere tilværelse. Hun får ansættelse på fabrikken Topf und Söhne som den ene af to sekretærer for direktøren Ludwig Von Topf. Edith tilslutter sig Nazistpartiet og havner i et trekantsdrama mellem hende, direktøren og hans elskerinde, Ediths kollega Martine. Imens trekantsdramaet står på, behandler Topf und Söhne en stor ordrer for SS-korpset: de krematorieovne og ventilationssystemer, som SS anvendte i de tyske udryddelseslejre. Men hverdagslivets drama og Ediths ambitioner for fremtiden fylder mere end de forbrydelser hun bliver en del af. Da krigen slutter, begår Ludwig selvmord, og Edith står ufrivilligt tilbage alene med sin samvittighed.

Ved scenariets begyndelse ved I meget lidt om, hvad der præcist er sket i de to fortidsspor. Jeg har tegnet de overordnede linjer op, men alt fyldet mangler. I løbet af scenariet er det jeres fælles opgave at udfylde de huller, som er i fortællingerne. I skal sammen spille jer frem til, hvad der helt præcist skete for Edith dengang i Erfurt og for Beata tilbage i Prag.

Fortidsspor 2 Tjekkoslavakiet

Beata vokser op i et idyllisk landbrugskollektiv, med stærke kommunistiske værdier og en tro på, at hun er et godt menneske, og at det samfund hun lever i et godt samfund. Som ung kvinde flytter hun til Prag for at blive sygeplejerske. I 1968, efter Foråret i Prag, besætter Sovjetunionen Tjekkoslavakiet og indsætter en ny regeringen, som strammer grebet om befolkningen. Beatas tidligere forlovede, lægen Leo (som hun stadig har et forhold til), er en systemets mand, der presser på, for at få Beata til at overvåge sine patienter. Det stiller Beata i et svært dilemma. Hun har nemlig knyttet sig følelsesmæssigt til sin patient, den skleroseramt kvinde Nika, der radikalt kæmper mod det kommunistiske system af frygt for at blive tvangsinstitutionaliseret. Beata fanges mellem at være en god kommunist og et godt menneske. Hun ender med at få enten Leo eller Nika institutionaliseret, mister sit job og rejser hjem igen.

Stemningen

Natten til Europa er et scenariet, hvor stemningen gerne må være trykket og mørk. Både i fortiden og i nutiden. Det er et langsomt scenarie, hvor der skal være plads til tavshed og lange blikke.

Tre akter

Natten til Europa har tre akter, som hver tager sin begyndelse i nutiden, og indeholder tre scener fra hvert fortidsspor i løbet af hver akt. Første akt begynder dagen før storm, anden akt handler om dagen under stormen, og tredje akt om dagen efter stormen. Hver akt slutter med at Edith og Beata går i seng, efter de har snakket om den sidst fortalte fortidsscene.

Første akt

Første akt er en præsentation af scenariets roller, konflikter og relationer, både i fortiden og i nutiden. I nutiden møder vi Edith og Beata og stifter bekendtskab med deres små konflikter omkring gården. Her skal spillerne bliver komfortable med scenariets struktur og rollernes forhold til hinanden og til deres fælle arbejde.

I fortidssporene handler det også om at etablere hovedrollerne og deres forhold til hver deres sæt af biroller og til de samfundsideoologier, de lever under.

Det er i første akt, at karaktererne tager det første skridt hen, mod at blive medskyldige i systemet. For Beata begynder det, da Leo beder hende om at overvåge sine patienter. For Edith starter det, da hun bliver bekendt med hvad de ovne fabrikken producerer bruges til.

Anden akt

I anden akt tilspidises konflikterne i fortiden, mens Edith og Beata sammen må sikre gården mod stormen og derigennem får mulighed for at komme tættere på hinanden.

FortidsEdith besøger en koncentrationslejr sammen med Ludwig og Martine. Martine er jaloux på Edith, fordi Ludwig søger Ediths selskab mere og mere. Måske udvikler de et forhold.

FortidsBeata bliver presset til at hjælpe sin radikale, antikommunistiske patient Nika, og forsøger sideløbende at genoptage forholdet til Leo. Alt imens tager Beates frygt for at hun selv bliver overvåget til.

Tredje akt

I tredje akt beser Edith og Beata ødelæggelserne fra stormen. Her finder de ud af hvad, hvis noget, der kan reddes.

I Ediths fortid taber Tyskland krigen, og Edith bliver af Ludvigs selvmord ufrivilligt trukket med ned i skylden.

I Beatas fortid besøger hun en institution for handikappede og psykisk syge. Hun ser med egne øjne, hvordan systemet behandler de mennesker, som hun selv altid har ønsket at hjælpe. Og hun ender med at stikke enten Nika eller Leo til systemet--måske dem begge to. Selv mister hun sit job.

Roller

Scenariet har to roller fordelt på fire spillere. To af spillerne spiller Edith og Beata i nutiden, mens to spiller Beata og Edith i fortiden. Alle roller indeholder tre dele.

- » En tidslinje med vigtige årstal, både for rollen og historiske nedslag
- » Baggrundsinfo om rollens opvækst, håb og drømme. Denne del er ens for både nutidsrollen og fortidsrollen.
- » Beskrivelser af rollens relationer (fortidsrollen) eller en retrospektiv beskrivelse af tiden frem til nutidssporet (nutidsrollen).

Rollerne lægger op til to forskellige typer af spil. Nutidssporet er en mere introvert oplevelse fyldt med tavshed og mavespil. Karakterudviklingen er subtil, og meget af rollespillet ligger i beskrivelser og stemning. Det er samtidig nutidsrollerne, som har ansvar for den store 'samlede fortælling' om Edith og Beata. De har magten over hvilke hændelser fra fortiden, der genfortælles og hvordan.

Fortidssporet er den mere klassiske rollespiloplevelse. Her sættes der klare scener og spillerne ved i grove trækt, hvad de skal spille hen imod. Fortidsrollerne har derudover definitionsretten, over hvad der er sket i fortiden.

Fortids-Edith er en ambitiøs kvinde, som vil frem i livet – koste hvad det vil. Hun er vokset op i armod, og forsøger nu ihærdigt at skabe en bedre tilværelse. Hun er ansat som sekretær hos virksomheden Topf und Söhne, der bygger krematorieovnene til de tyske koncentrationslejre. Men Edith er så fokuseret på at komme frem i livet og væk fra sin fattige opvækst at hun ignorerer de åbenlyse grusomheder, hun konfronteres med undervejs.

Fortids-Edith har klare motivationer og ønsker, der er lette at spille på. Her kan spilleren både være aktiv og medskabende, men rollen fungerer også for en mere stille spiller, der gerne vil flyde med historien.

Nutids-Edith er gammel gigtplaget kvinde, som bor og arbejder alene på en nedslidt gård. Hun bryder sig ikke om andre menneskers selskab, og trives bedst med sine dyr og planter. Men Edith kan snart ikke klare arbejdet mere, så hun har hyret Beata som hjælp. Edith står over for sit sidste år på gården, inden hun må opgive den.

Nutids-Edith er en rolle til en moden spiller. Der er meget stemningsskabelse og stille spil i nutiden. Edith er den karakter, som har den største byrde af skam, og derfor også flest kompleksiteter at spille på, når det kommer til at genfortælle fortiden.

Fortids-Beata er både empatisk og ideologisk. Hun tror på det bedste i det system, hun lever i, og i de mennesker, hun omgiver sig med. Beata arbejder som sygeplejerske på et hospital i Prag, og lever for at hjælpe andre mennesker. I scenariet fanges hun i et system, hvor hun kan ikke forene sin idealisme med sin medmenneskelighed.

Fortids-Beata er en rolle med moralske dilemmaer, som kan træffe mange valg undervejs. Det ideologiske tankegods i kommunismen fylder også en del for rollen, så en smule viden om kommunismen kan være en fordel for spilleren.

Nutids- Beata er en kvinde på flugt fra både sin fortid og sit hjemland. Hun har opgivet sine ideologiske drømme og søger desillusioneret mod USA eller Schweiz for at starte et nyt liv i den kapitalistiske verden. Nutids-Beata er ligesom fortids-Edith en rolle med fokus på stemningsspil og på genfortælling. Den er god at give til en spiller, der syntes det er fedt at fortælle.

Ud over deres primære karakter får alle spillerne også en birolle i fortidssporene. Fortids- og Nutids-Beata spiler biroller i Ediths fortidsspor og Fortids- og Nutids-Edith spiller biroller i Beatas fortidsspor. Alle birollerne er koblet til fortidsrollens drømme og ønsker, eller til det system, som de er en del af.

Ludwig von Topf er Ediths chef på fabrikken. I løbet af scenariet får hun mulighed for at indlede et forhold til ham. Ludwig er en romantikker og skørtejæger, der flyder med strømmen og ikke tør se rigtigt på den verden, der omgiver ham. Ludwig repræsenterer velstanden og de materielle goder, som Edith drømmer om.

Ludwig spilles af Fortids-Beata

Martine er Ediths kollega og Ludwigs elsker. Hun er passioneret nazist og kæmper partiets sag med dedikation. Martine repræsenterer det grusomme system, som kommer tættere og tættere på Edith. Men det er også gennem Ediths interaktioner med Martine, at Ediths egen egoisme og blinde ambitioner bliver tydelige.

Martine spiles af Nutids-Beata

Nika er sklerosepatient og Beatas ven. Hun er radikal aktivist. Nikas handlinger kan tvinge Beata til at gå imod alt det, Beata tror på. Gennem Nika bliver Beata tvunget til at vælge om hun vil være en god kommunist eller et godt menneske. Nika repræsenterer den del af kommunismen, som Beata ikke vil erkende eksisterer—ringeagten for menneskelivet og de anderledes.

Leo spilles af Nutids-Edith

Leo er Beatas tidligere forlovede og læge på hendes afdeling. Han er en systemets mand, der udnytter Beatas følelser for ham til at få hende til at indberette patienter og kollegaer. Men Leo er også selv syg og Beata har flere gange dækket over ham. Leo og Beatas dysfunktionelle forhold er et varsel om, hvordan Beata selv ender med at blive fanget i systemet.

Nika spilles af Fortids-Edith

Menneske vs. system

Det overordnede tema i scenariet er mennesker vs. systemer. Både Edith og Beata ønsker mest af alt, at leve to helt almindeligt liv, med alt hvad det indebærer af drømme, ønsker og håb for fremtiden. Men den samfundsorden de lever i griber uundgåeligt ind i alle dele af deres eksistens og påvirker alle aspekter af deres liv. Hverdagen, kærligheden, ens moral og forholdet til medmennesker. De er fanget i en fælde, hvor deres drøm om et godt liv, automatisk gør dem til medskyldige i et totalitært system.

Genfortælling, erindring og den upålidelige fortæller

Scenariets anden gennemgående tema om genfortælling. Hvordan vi fortæller historien om os selv, vores usikre erindringer og om de ting, vi ikke ønsker at få frem i lyset. Det er især i nutidssporet at genfortælling spiller en stor rolle. Her oplever spillerne, hvordan rollerne vælger at genfortælle dele af fortidssporet med rettelser og udeladelse af detaljer, de måske ikke er klar til at dele med at andet menneske.

Karaktererne Edith og Beata er upålidelige fortællere. De hændelser, de fortæller hinanden i nutiden, stemmer ikke altid overens med de hændelser, som de udspiller i fortiden. Måske forsøger rollerne aktivt at skjule hvad de har gjort, måske husker de simpelthen fortiden anderledes.

En mekanik understøtter genfortællingstemaet aktivt. Det er genfortællingsmekanikken som du kan læse om på næste side. Den giver nutidsspilleren mulighed for at redigere den fortælling som udspiller sig i fortiden. Samtidigt har spillerne ikke adgang til alle detaljer om fortidspointerne i starten af scenariet. I løbet af scenariet vil der uundgåeligt opstå dissonans mellem fortid og nutid. Hvordan det påvirker Karakterernes forhold og udvikling i nutiden, er op til spillerne.

Genfortællingen af fortiden

I nutiden foregår store dele af spillet ved at Edith og Beata sidder sammen om aftenerne og skiftevis fortæller om deres fortid. I scenariet skal I ikke spille jer henimod, hvorfor de vælger at dele deres tidligere liv med hinanden. Det er bare præmissen for scenariet. Det interessante er ikke, hvordan eller hvorfor de begynder at fortælle om fortiden, men hvad de udelader, når de fortæller om fortiden.

Når I har spillet en scene i fortiden og klipper tilbage til nutiden, må I ikke bare genoptage rollespillet med det samme. I stedet skal nutidsrollen have lov til at komme med korrektioner til den fortidsscene, vi lige har set. Det fungerer praktisk ved, at du spørger rollen direkte, om der er ting, som hun vil genfortælle anderledes. Derefter kan I vende tilbage til scenen mellem Edith og Beata. Det er op til spilleren, hvor meget eller hvor lidt der skal rettes. Nutidsspilleren kan også altid rette sin genfortælling senere i scenariet, hvis vedkommende ønsker en specifik karakterudvikling.

Fordi fortidsscenerne viser de ting, der virkelig skete for Edith og Beata, ved alle tilstede i spillokalet, når karaktererne ikke fortæller sandheden. Spillerne kan bruge det aktivt mod hinanden. Nutidsrollerne kan presse hinanden med spørgsmål. Fortidsrollerne kan tage spillet i bestemte retninger, alt efter hvad nutidsrollerne skjuler.

Alt efter hvilken spilgruppe du har, kan det variere, hvordan du skal spørge ind til rollens genfortælling, hver gang I klipper til nutiden. Hvis spillerne hurtigt finder ud af at få overgangen mellem nutiden, genfortællingen og samtalen til at køre sømløst, kan du læne dig mere tilbage her. Men omvendt kan der også være spilgrupper, som har meget brug for at du er på, stiller de rigtige spørgsmål, og hjælper dem tilbage i samtalen mellem Edith og Beata.

Men hvad skete der så?

Det kan næsten ikke undgås at nutidsrollerne på et tidspunkt stiller hinanden spørgsmålet, "Men hvad skete der så?" Nutidsspillerne kender fortællingens overordnede linjer, men detaljerne kommer først på plads, når fortidsscenen spilles.

Selv om spilleren ikke kan svare på spørgsmålet, må rollen gerne forsøge at svare på spørgsmålet. Også selv om det senere viser sig, at svaret ikke er rigtigt. Det er alt sammen en del af fortællingen om Beata og Ediths som upålidelige fortællere.

Dissonans mellem fortid og nutid er ikke et problem for spillet, så længe alle spillere er opmærksomme på at det vil forekomme og er en del af fortællingen.

Natten til Europa er et scenarie designet til at blive spillet siddende, uden props og kostumer. Det eneste I skal bruge, er et bord og stole nok til alle – gerne lidt flere. Spillerne sidder ned og fortæller historien til hinanden eller taler sammen som deres roller. Det er et scenarie hvor semi-live (altså at man går, står og bevæger sig som sin rolle) ikke giver mening.

Scenariet veksler mellem spilleders beskrivelser og historisk information, dialog i førsteperson mellem to karaktere (i enkelte tilfælde tre) og spillernes beskrivelser af deres rolle i tredjeperson. Spillerne kan forvente at du indimellem afbryder dem, og beder dem om at svare på spørgsmål som deres rolle eller beskrive ting.

I løbet af scenariet vil der maksimalt være tre spillere i en scene ad gangen (oftest kun to), så alle spillerne vil have tidspunkter, hvor de er tilskuere til de andres rollespil.

Scenariet behandler nogle tunge emner og det skal spillerne være forberedt på. Der er indlagt pauser mellem alle akterne, men hvis en spiller har brug for det, så kan I altid tage en ekstra pause eller hvis nødvendigt helt stoppe scenariet.

Sådan spillede scenariet

Natten til Europa kan ikke køres direkte fra bladet. Scenebeskrivelserne er til tider lange, med mange enkelte trin. Der er meget oplæsning og information, som skal fortælles undervejs. Som spilleder er det vigtigt, at du er på, og guider spillerne gennem fortællingerne. Mange af fortidssporenes detaljer skabes undervejs i spillet og kendes ikke på forhånd af spillerne (eller af dig). Du skal derfor sørge for at de ikke bliver usikre på hvad de må gøre og hvor de skal hen.

Som spilleder er det din opgave at sætte og klippe scener. Du skal klæde spillerne på til at skabe stemning og fortælle scenariets historier. Du skal præsentere scenariets muligheder på en overskuelig måde for spillerne og så skal du udfylde de narrative huller, der måtte opstå.

Her har jeg samlet nogle værktøjer, som forhåbentligt gør det fedt at være spilleder på scenariet.

Under scenariets bilag finder du et oversigtsark med de forskellige værktøjer, som er beskrevet her.

Du er også medfortæller

Du er ligeså vigtig som spillerne, når det kommer til at fortælle historierne i scenariet. Ligesom spillerne ved du heller ikke præcist hvor, fortidssporene vil bevæge sig hen. Du har adgang til de overordnede linjer i fortællingerne, mine grå bokse, kommentarer og variation over scener. Men du må til hver en tid uddybe ting for spillerne, stille rollerne spørgsmål eller bede dem om beskrivelser af deres følelsesliv eller handlingsforløb. Som spilleder må du også gerne have holdninger til hvilke historier, der skal fortælles, og i hvilken retning spillet skal.

Spørgsmål til rollerne

Spørgsmål stillet direkte til rollerne er et godt værktøj - både i nutiden og fortiden. Spørgsmål kan opklare misforståelser for spillerne og blottlægge karakternes følelsesliv og motivationer, så alle i spillokalet forstår hvor fortællingen er på vej hen.

De grå bokse i sceneoplæggene kommer med forslag til spørgsmål, du kan stille til karaktererne undervejs i scenen. Men det kan også være, at der sker noget jeg ikke har forudset. Her er det op til dig at stille de rigtige spørgsmål.

Bed om beskrivelser

Henvend dig direkte til karakteren. Spørg "Beata, hvordan kan det være at du ikke ringede til Leo?", "Edith, hvorfor fortæller du ikke Martine om Ludwigs gave?" eller "Beata, hvad føler du i det øjeblik?". Du kan stille rollerne spørgsmål både i fortiden og i nutiden. Spørgsmål kan også bruges til at udstille rollerne som upålidelige fortællere. Især i anden og tredje akt er det oplagt at presse nutidsrollerne på genfortællingerne. "Men hvorfor vil du ikke fortælle mere om det, Edith?", "Tror du, hun vil dømme dig, når hun hører sandheden?", "Hvad er det du i virkeligheden er bange for?". Som spilleder må du gerne være synlig gennem de spørgsmål, du stiller.

Spillokalet

Jeg anbefaler at du deler spilrummet op i tre afsnit. Et sted hvor du sidder med dine papirer og hvor fortidsspillerne kan sidde, hvis de ikke spiller med i en scene. To stole overfor hinanden hvor nutidsscenerne foregår og tre stole ved siden af hinanden, hvor fortidsscener skal spilles. Opdeling af rummet og spillerne kan især være hjælpsomt, når man skal holde styr på hvem der spiller hvem i nutid og fortid, og hvem der spiller hvilke biroller.

Lige som spørgsmål til karaktererne, kan du dreje spillet i bestemte retninger ved målrettet at bede spillerne om at beskrive ting og handlingsforløb. Det kan især være en god ide mellem scener i fortiden, hvor der tidsmæssigt er gået lang tid. Eller hvis der er sket et spring i fortællingen, som savner en forklaring. Beskrivelser kan også bruges som værktøj, hvis du vil have spillet i en bestemt retning eller spillerne mangler tematik eller fremdrift i en scene.

I sceneoplæggene har jeg indlagt en række oplæg til beskrivelser, som skal indgå, når I spiller scenariet. Nogle fremgår af teksten, andre forefindes i de grå bokse. Der kan dog opstå tidspunkter, hvor det giver mening at puffe spillet i en bestemt retning, eller der kan opstå situationer, jeg ikke har forudset.

Beskrivelser hjælper både dig og spillerne. Det giver spillerne agens over fortællingen og skaber klarhed for alle til stede. Men det giver også dig mulighed for at puffe fortællingen i den rigtige retning, alt efter hvad du beder spillerne om at beskrive.

Her er nogle eksempler på hvordan du målrettet kan brug beskrivelser i scenariet.

Luk hullerne i fortællingen

"Beskriv hvordan Edith og Ludwigs forhold har udviklet sig, siden deres rejse sammen."

"Beskriv hvad der er hændt Nika siden sidst"

Skab fremdrift i en scene

"Beskriv hvordan Edith går igennem bygningen, og hvad hun ser"

Drej en scene i en bestemt retning og gør følelser og tematikker tydeligere.

"Beskriv hvad Edith hadede mest ved sit barndomshjem"

"Beskriv engang Leo var rigtig syg"

"Beskriv hvorfor du er stolt over at bo i dit hjemland"

Skab kontrast mellem nutid og fortid

"Beskriv hvordan Edith husker Ludwig fra dengang"

"Beskriv hvordan Beata husker at blive overvåget"

Fortæl spillerne hvordan de skal rollespille

Scenariet veksler meget mellem beskrivelser i tredjeperson og samtaler i førsteperson. For nogle spilgrupper vil det komme helt naturligt at glide fra beskrivelser over i en dialog, men for andre grupper kan det være lidt sværere. Derfor er det helt i orden, at du eksplicit beder spillerne om at rollespille en samtale mellem to karakterer, så de ikke kun beskriver, hvad karaktererne gør. Det kan især være nødvendigt i nutiden, når Edith og Beata arbejder på gården, samt i samtalerne om aftenen, efter du har klippet fra fortiden til nutiden.

Du vurderer selv hvordan balancen mellem dialog og beskrivelser skal være, bare du er opmærksom på samtaler mellem karaktererne er vigtige. Se det som et værktøj på lige fod med spørgsmål og beskrivelser.

Klipning og pacing af scener

Scenariet må gerne være lidt langsomt og dvælende. Det gør ikke noget, at der er tidspunkter, hvor spillerne ikke siger så meget, men hvor tavsheden får lov til at fylde. Det betyder også, at du ikke behøver at klippe scenerne super hårdt, så snart at samtalen står lidt stille. Men klipning er et godt værktøj til at skabe følelser og spænding og hvornår du klipper scenerne, er vigtigt for tempoet i scenariet.

Første akt handler om at få etableret karaktererne, deres omgivelser, relationer og konflikter. Her behøver scenerne ikke være helt vildt udstrakte og lange. Du må gerne klippe lidt hårdt, hvis spillerne kommer med for langstrakte beskrivelser.

I anden og tredje akt må tingene derimod godt tage lidt tid. Klip på dramatiske højdepunkter eller hvis rollerne har fået en emotionel mavepuster. Læg mærke til både nutidsroller og fortidsrollerne inden du klipper. Det kan ligeså vel være at scenen skal afsluttes, fordi det giver mening for nutidsrollen og ikke kun fortidsrollen.

Det kan også være at spillerne i fortiden er ved at spille sig hen i et hjørne, der ikke giver mening for fortællingen.

Så kan du med fordel klippe scenen hurtigt, og vende tilbage til nutiden, hvor nutidsrollerne kan sætte tingene i perspektiv.

Det kan også være at spillerne i fortiden er ved at spille sig hen i et hjørne, der ikke giver mening for fortællingen.

Så kan du med fordel klippe scenen hurtigt, og vende tilbage til nutiden, hvor nutidsrollerne kan sætte tingene i perspektiv. Du kan altid samle fortidsspillerne op i næste scene ved at bede fortidsspillerne om at beskrive, 'hvad der skete sidste gang' eller bede dem om at 'udfylde tiden mellem denne og sidste scene'.

Støt aktivt op om spillernes ideer

I løbet af fortidssporene kan der ske ting, som måske påvirker hvordan en scene falder ud, og hvor karaktererne ender henne. Hvis spillerne er meget kreative og skaber elementer i løbet af scenariet som måske ikke passer 100% med sceneoplægget kan du altid ændre på detaljer i sceneoplægget. Scenerne er skabt for at give struktur og rammer til spillernes oplevelser og fortælling, men hvis detaljerne ikke passer, så er det vigtigere at du ændrer på scenerne end at du retter spillerne.

Hvis alt går galt og du gerne vil tilbage til mit oplæg, så mind spillerne om, at de ikke kan ændre deres tidslinje. Bed dem beskrive, hvorfor rollen ikke tager et specifikt valg alligevel.

Scener

Opbygning, indhold og klipning

Der er tre typer af scener i *Natten til Europa*. Dagsscener og aftenscener, som udspilles i nutiden og fortidsscener. I alle tre typer af scenerne skal der ikke kun tales, men også beskrives en hel del. Der vil være bestemte historiske begivenheder, som du skal formidle 1:1 til spillerne. Men ellers håber jeg, at du lader dig inspirere og sammen med spillerne sætter dit eget præg på fortællingen.

Her kan du læse en beskrivelse af hvordan scenariets scener er opbygget, hvad de indeholder og hvordan du sætter og klipper de forskellige scenetyper. Du finder det fulde scenekatalog under bilag på side 26.

Dagsscener

Hver akt indledes med en dagsscene i nutiden. Her er det kun Nutids-Edith og Nutids-Beata tilstede. Dagscenerne handler om at fortælle, skabe stemning. De undersøger hvordan Edith og Beata arbejder sammen på gården, både gennem beskrivelser og dialog mellem rollerne. Alt efter hvilken dag det er, opstår der små problemer og udfordringer omkring stormen, som spillerne kan bruge til at udvikle karaktererne og deres relation.

Dagsscenerne er dvælende, og karakterernes konflikter ligger altid under overfladen. Det kan handle om jordslået vasketøj, en vildfaren ged eller et råddent æbletræ – det er de små ting, som er på spil.

Aftenscener

Den anden type nutidsscene foregår om aftenen. Her fortæller Edith og Beata hinanden om deres fortid, og der klippes frem og tilbage mellem nutidssporet og fortidssporene. Aftenscenerne er primært dialogscener. Her stiller karaktererne spørgsmål til hinanden, og taler om det, der lige er blevet fortalt (den fortidsscene, som lige er blevet spillet).

Fortidsscener

Scenerne i de to fortidsspor har henholdsvis Fortids-Beata og Fortids-Edith i centrum, støttet af to biroller i hvert spor. Der er i alt 18 fortidsscener i scenariet. Tre i hver akt og hvert land.

Fortidsscenerne har meget indhold, ofte med flere små scener og sekvenser i én. De er bygget op som en trappe, som du skal gå op ad et skridt ad gangen. Forsøg ikke at bringe al scenens indhold i spil på en gang. Afslut i stedet et element, før du går videre til det næste. Scenen kan afsluttes, når I har udspillet alle elementerne. Herfra kan klippe tilbage til nutiden eller videre til den næste fortidsscene.

Du bestemmer om I spiller 1, 2 eller 3 fortidsscener (fra det samme fortidsspor), før I klipper tilbage til nutiden. Men jeg anbefaler ikke, at du vender tilbage til nutiden mellem hver fortidsscene - det kommer til at gøre scenariet meget langsomt.

Fortidsscenerne skal spilles i kronologisk rækkefølge, men det er op til dig hvilket

Hvis du syntes at strukturen på scenariet er kompliceret, så anbefaler jeg, at du i alle akter udspiller alle scenerne i ét fortidsspor, før du rykker videre til det andet.

Fortidsscenerne kan indeholde følgende elementer

- » Beskrivelser af den historiske kontekst, som du skal læses op for spillerne. De fleste scener begynder sådan.
- » Scenebeskrivelse. Her etableres tid, sted og konflikt mellem fortidsrollen og bipersonen.
- » Instruktioner om at beskrive omgivelser eller historiske begivenheder løbende, mens spillerne er i gang med en scene.
- » Instruktioner til hvordan spillerne skal beskrive og fortælle om omgivelser, handlinger, følelser, etc.

Fortidsscenerne kan indeholde en eller flere af disse grå bokse. Her finder du forslag til spørgsmål du kan stille til rollerne og information, som kan dreje scenen i en bestemt retninger.

Den historiske kontekst

Tyskland

Du og spillerne behøver ikke have noget større kendskab til de historiske perioder, som scenariet handler om. Historien bliver indført i fortællingen gennem små tekstbidder i fortidsscenerne. Her får spillerne den historiske information de behøver for at kunne spille scenen. Nogle gange vil den historiske kontekst relatere sig direkte til scenen, andre gange er historien mere et baggrundstæppe for fortællingen

Scenariet aldersgrænse er sat til 16 år. Så du kan gå ud fra at stort set alle spillerene har historiekendskab på 9. klasses-niveau. Men tal alligevel med dine spillere om den historiske kontekst, som jeg ridser op her, så alle har en nogenlunde overlappende forståelse.

Anden verdenskrig (i Tyskland) varer fra 1939-45. Tyskland ledes af Adolf Hitler og hans nazistparti, der gerne vil føre landet tilbage til en udefineret 'storhedstid'. Landet har siden 1918 været igennem lange perioder med usikkerhed, fattigdom og økonomisk nedtur efter nederlaget i Første Verdenskrig. I løbet af Anden Verdenskrig bygger nazisterne koncentrationslejre i blandt andet Tyskland, Polen og Tjekkoslaviet, hvor de myrder mere end 5.000.000 jøder, romaer, homoseksuelle, politiske fanger og krigsfanger. Skalaen hvormed landet organiserer disse massedrab er ikke set før eller siden. Mange dele af tysk industri og den tyske arbejdskraft var direkte involveret i produktionen af materiel, som blev brugt i udryddelsen af mennesker.

Den nazistiske ideologi er drevet frem af især to ting. Ideen om racerenhed og ideen om en ny tysk storhedstid. De mennesker, som blev udryddet, blev i den brede befolkning set og fremstillet som fjender af landet og/eller som umennesker hvis gener der ikke var plads til, i det nye glørværdige Tyskland.

Scenariets tyske fortidsspor omhandler årene 1942-45.

Tj e k k o s l o v a k i e t

Tjekkoslavakiet (i dag to lande, Tjekkiet og Slovakiet) var en kommunistisk stat siden efter anden verdenskrig. Landet havde stærke udenrigspolitiske bånd til Sovjet og de omkringliggende lande Polen, Bulgarien og Ungarn. Lige som de andre østbloklande havde Tjekkoslavakiet kun et lovligt parti, nemlig kommunistpartiet. Partiet havde kontrol med alle arbejdspladser, uddannelsesinstitutioner, hospitaler, radio- og tv-stationer og alle andre institutioner. For at kunne arbejde, blive uddannet, komme på hospitalet og lignende skulle man være en 'problemfri' borger. Der var censur og strenge straffe for at tale dårligt om systemet og partiet. I foråret 1968 begyndte regeringen overraskenden nok at vende sig mere mod vesten. De åbnede op for grænserne, afskaffede censuren og etablerede en afart af kapitalisme. På grund af disse nye tiltag blev landet invaderet og besat af Sovjetunionen. Under pres fra regeringen i Moskva blev de gamle regler genindført, med mere overvågning, censur og strengere straffe. Perioden mellem 1969 og 89 kaldes 'normaliseringen'.

Kommunisme hviler på en ideologisk idé om at fællesskabet ejer produktionsmidlerne (fabrikker, landbrug, råvarer) samt afskaffelse af den private ejendomsret.

Scenariets tjekkoslovakiske fortidsspor omhandler årene 1968 og 69.

Jeg ikke er historiker og jeg er fuldt ud klar over, at historien omkring disse to perioder er langt mere kompliceret og nuanceret, end hvad jeg kan formidle på et scenarie. Jeg forventer heller ikke, at I spiller scenariet ud fra et princip om historiske korrekthed. Det er langt vigtigere at I skaber jeres egen fortælling.



Afvikling



Når I kommer ind i spillokalet starter du med at byde velkommen til spillerne og tage en navnerunde. Hav en kort snak med spillerne om hvad jeres rollespilserfaring er, og hvorfor I har tilmeldt jer scenariet. Du må gerne spørge ind til hvad spillerne forventer sig af oplevelsen, og hvilken type roller og rollespil de normalt foretrækker. Fortæl også gerne hvad du har af forventninger til scenariet. Hvis du er ny spilleder, så vær ærlig overfor spillerne. På den måde kan I bedre hjælpe hinanden undervejs.

Start med at fortælle spillerne, at selv om I skal spille et historisk scenarie, så forventes det ikke at de ved meget, om de historiske perioder. *Natten til Europa* handler om den lille fortælling i den store historie. Og som spilleder skal du nok komme med den historiske kontekst, så de kan koncentrere sig om rollespillet.

Gennemgå derefter følgende elementer af scenariet

Opbygning, fortælling og stemning

Beskriv i store træk hvad scenariet handler om og hvordan det fungerer med nutidsspor og fortidsspor. Oprids de tre akter og fortællingerne både i fortiden og i nutiden. Fortæl spillerne at spillet handler om, at I sammen skal udfylde hullerne i fortidssporet. Stemning i scenariet skal være dvælende og trykket, og det gør ikke noget, at det går lidt langsomt.

Rollerne

Præsenter rollerne både i fortiden og i nutiden. Fortæl spillerne hvilken type oplevelser man kan forvente som fortidsrolle og som nutidsroller. Præsenter til sidst bipersonerne, og hvordan de relaterer sig til rollernes fortælling. Spillerne må gerne give udtryk for, hvis der er en rolle de er interesseret i, men vent med casting til efter opvarmningen.

Scenariets temaer

» Menneske vs. system. Rollerne er almindelige mennesker fanget i et totalitært system, som griber ind i alle dele af deres liv.

» Rollerne som upålidelige fortællere. Der kommer til at være dissonans mellem fortiden og genfortællingen i nutiden, fordi rollerne ikke fortæller hinanden hele sandheden. Både fordi, de husker ting anderledes end de hændte, og fordi der er ting, de ikke tør indrømme.

Genfortællingsmekanikken

Gennemgå hvordan det kommer til at fungere, når der klippes fra fortiden og tilbage til nutiden. Fortæl spillerne at I kommer til at øve fortællemechanikken i opvarmningen.

Men hvad skete der så?

Snak med spillerne om forskellen mellem fortidsscenerne og de ting rollerne måske fortæller hinanden i nutiden. Husk at dissonans ikke er et problem for fortællingen og at nutidsrollerne gerne må sige at, der sket noget, selv om spillerne ikke ved endnu, hvad der kommer til at ske i fortidssporet.

Den historiske kontekst

Spørg ind til hvor meget spillerne ved om de historiske perioder og gennemgå afsnittet med den historiske kontekst. Fortæl også spillerne, hvordan den store historie er integreret i scenerne. I nogle scener vil den historiske kontekst have direkte indflydelse på spillet, mens det i andre scener mere et stemningsfuldt baggrundstæppe.

Hvad kan spillerne forvente?

Fortæl spillerne hvad de kan forvente af scenariet. Både i forhold til typen (sidde ned, førstepersons samtale, beskrivelser) og mængden af spil, de kan forvente.

Husk! Spillerne kan altid stoppe spillet, hvis de af en eller anden grund skal have en pause fra scenariet. Men der er også indlagt pauser mellem hver af de tre akter.

Spørgsmål

Svar på eventuelle spørgsmål.

Selv om I skal sidde ned under scenariet kan det være en god idé at starte opvarmningen ståenden, bare for at bryde isen lidt. Lav eventuelt en enkelt standard dramaøvelse for at komme igang.

Tælle. I skal stå i en cirkel og forsøge at tælle til 20. På skift siger I et tal hver, uden at vide
» eller gøre tegn til den næste. Hvis to siger et tal samtidig, skal I starte forfra.

Hilse på hinanden. I skal stå i en cirkel og skiftes
» til at sig hej til hinanden på forskellige måder.
Lav en to-tre runder så alle finder på mere end en ting

Tag derefter en runde, hvor I på skift fortæller hinanden om engang I genfortalte noget, der ikke stemte overens med virkeligheden. Det kan både være fordi, man huskede tingen anderledes, og derfor sagde noget forkert. Men det kan også være fordi man bevidst ikke ville fortælle sandheden. Du starter runden. Hvis du ikke har en god historie at dele, må du gerne bare finde på noget.

Spil derefter opvarmningsscenen som du finder under bilag til allersidste i scenariet.

Når I har spillet scenen, skal du uddele rollerne. Det sidste I gør inden I begynder scenariet, er at beskrive rollerne for hinanden. Så har I styr på, hvem der spiller hvem og du får en forståelse for hvordan spillerne ser deres karakter.

Spillerne må selv bestemme om de vil læse alle birollerne, eller kun den de selv skal

Når I er færdige med scenariet, så brug lidt tid på at snakke med spillerne om spiloplevelsen. Hvis spillerne gerne vil snakke med mig, skal de være velkomne til at finde mig på Fastaval.



Bilag



Hjælpearke til spilleleder

» **Medfortæller:** Du er også medfortæller og du må gerne have holdninger til hvor fortællingen skal hen.

» **Spørgsmål:** Stil spørgsmål til rollerne både i fortiden og nutiden. Spørgsmål blotlægger rollernes følelsesliv og motivation.

» **Beskrivelser:** Bed rollerne om at beskrive. Gennem beskrivelser kan du lukke huller i fortællingen, gøre tematikker tydeligere og skabe kontrast mellem fortid og nutid.

» **Genfortællemekanismen:** Når du klipper tilbage fra en fortidsscene, må spillerne ikke gå i gang med nutidsscenen med det samme. I stedet skal du spørge ind til, hvilke dele af fortidsscenen som bliver fortalt og hvilke der ikke gør.

"Beskriv hvordan Edith og Ludwigs forhold har udviklet sig, siden deres rejse sammen"

"Beskriv hvad Edith hadede mest ved sit barndomshjem"

"Beskriv engang Leo var rigtig syg"

"Beskriv engang du var stolt over at bo i dit hjemland"

"Beskriv hvordan Edith husker Ludwig fra dengang"

"Beskriv hvordan Beata husker at blive overvåget"

Rollerne

Fortids-Edith
Biperson: Nika

Nutids-Edith
Biperson: Leo

Fortids-Beata
Biperson: Ludwig von Topf

Nutids-Beata
Biperson: Martine

Beata Staneck

Fortiden



Kære spiller

Dette er Beata Staneck, som hun er i fortidssporet. Rollen indeholder følgende.

1. En tidslinje.
2. En beskrivelse af Beatas liv inden fortidssporet begynder.
3. Tre vigtige forhold i hendes liv - relationerne til Leo og Nika, som begge er biroller, og hendes syn på hospitalet i Prag, hvor meget af handlingen foregår. Gennem scenerne har jeg tegnet nogle overordnede linjer op i fortidssporet, men det er op til dig at udfylde hullerne Beatas fortælling. Sammen med de andre spillere skal du finde ud af, hvad der skete dengang i Prag, og hvorfor Beata ender med at flygte til Vesttyskland.

De handlinger, du spiller ud i fortidssporet, er de ting, som virkeligt er sket i Beatas liv. Det betyder, at du med denne rolle definerer sandheden for Nutids-Beata.

- 1945** Født/Anden Verdenskrig slutter i Europa
- 1948** Begyndelsen på den Kolde Krig
- 1965** Flytter til Prag for at uddanne sig til sygeplejerske
- 1966** bliver forlovet med Leo
- 1967** Får arbejde på hospitalet
- 1967** Bryder forlovelsen
- 1968** Foråret i Prag, Fortidssporet begynder (maj)
- 1968** Sovjetunionen invaderer Tjekkoslaviet (august)
- 1969** Mister sit job og flytter hjem igen. Fortidssporet slutter.
- 1975** Flygter til Vesttyskland
- 1976** Får arbejde på Edith Hoffmands gård (august)
- 1976** Nutidssporet begynder (oktober)

Beata vokser op med drømmen om kommunismen. Med ubetinget optimisme og tro på systemet. Hele sin barndom bor Beata på en gård med sine forældre. Det er et idealistisk kollektiv, hvor de deler plads, mad og arbejde med en håndfuld andre familier. Om dagen arbejder de i marken og med dyrene. Om aftenen synger de tjekkoslovakiske folkesange, læser højt fra kommunistiske tekster og diskuterer politik.

Beatas mor og far er begge uddannede fra universitetet i Prag, men sammen beslutter de at flytte på landet for at dyrke jorden. Både for at komme væk fra byen med deres lille datter, men også for at bevise for omverden, at de ikke alene kan tale ægte kommunisme, de kan også gøre den. På gården bliver der sået, høstet, malket og plukket. Familien er i harmoni med både landet og naturen. De deler alt og ejer intet. Det perfekte, kommunistiske minisamfund. Et år kommer der endda et tv-hold fra det tjekkoslovakiske stats-tv, der filmer kollektivet i en forårsparade. De producerer blandt andet filmklip med lille Beata, der sidder på sin fars skød på et vognlæs hø, som genspilles år efter år efter år.

Beatas barndom er enormt beskyttet. Langt mere end de andre børn, hun ellers møder i samfundet omkring sig og på skolen. Hun er et følsomt barn, som holder af dyr, blomster og andre smukke ting. Hun sørger over dyrene, når de bliver slagtet og det fylder hende med en enorm tristhed, når vinteren kommer og alle planterne visner. Beata er ret gammel, omkring 10 år, da hun opdager betingelserne for det landbrugskollektiv, hun bor i.

En nabodreng fortæller hende, at der engang boede en anden familie på gården, som blev tvunget til at flytte væk af staten. Der skulle skabes plads til de unge kollektivister inde fra Prag. Tanken om disse andre mennesker, som har mistet deres hjem på grund af hende, ryster unge Beata i sin grundvold. Men da hun konfronterer sine forældre med historien, slår de det hen som en nødvendighed og en trivialitet. Og med tiden begynder Beata at gøre det samme. Som hendes far siger - nogle gange må man gøre noget forkert, for i sidste ende at skabe noget rigtigt. Alligevel tænker Beata tit på de mennesker, som aldrig får deres hjem at se igen.

Beata vokser op med den samme idealisme som sine forældre. Hun tror på, at kommunismen er endemålet for den menneskelige civilisation og den eneste samfundsform, som giver økonomisk og moralsk mening. Hun engagerer sig i verden omkring sig, og ønsker brændende at gøre den til et bedre sted. Da Beata bliver færdig med skolen, beslutter hun sig at rejse til Prag for at blive sygeplejerske. På den måde kan hun give noget til de mennesker, der har brug for det. Hun kan vise verden, at hun er et godt menneske.

Som sygeplejerskeelev i Prag konfronteres Beata for første gang med, hvor stor og forskellig verden er. Mange af hendes veninder og medstuderende kommer fra helt andre familier, med andre opfattelser af verden, end hun gør. Ofte bliver hun mødt med latter, når hun fortæller om sin barndom, eller om sin oprigtige tro på det samfund hun lever i.

De andre fortæller hende, at hun ikke har oplevet det virkelige liv og ikke har set systemets sande ansigt. Men Beata ved, at hun mere end nogen anden i verden har oplevet det potentiale for lykke og sammenhørighed, der ligger i en ren kommunistisk stat.

Også derfor føler hun sig svigtet, da Tjekkoslavakiets regering langsomt begynder at åbne sig mere mod Vesten. Hvad nytter det at have adgang til Cola, jeans og vestlig musik, når det er hele landets mulighed for lykke, som står på spil. Vesten er det dekadente og egoistiske samfund. Beata drømmer derimod om være en del af et fællesskab, som er gavmildt, fælleskabsorienteret og lige for alle.

Leo

Leo var et af de første mennesker, som Beata knyttede sig til, da hun var flyttet til Prag. Han var lægestuderende og et par år ældre end hende. De fandt hinanden i lægegerningen, troen på samfundet og drømmen om at gøre verden til et bedre sted. Der gik ikke mange måneder, før de også fandt hinanden romantisk. Efter få måneder sammen faldt Leo på knæ med en ring i hånden. Beata sagde ja med det samme, men der blev aldrig noget bryllup. Leo blev ramt af de mest forfærdelige nerveanfald, og de måtte udsætte brylluppet af flere omgange. Leo ville ikke have hjælp fra andre end Beata. I månedsvis dækkede over ham, både blandt venner og på arbejdet, og han krævede mere og mere, at hun var tilstede kun for ham. Han blev usikker og vred over sine svagheder, og ofte gik det ud over Beata. Leo er blevet rask igen siger han, men han er forandret, og Beata har brudt deres forlovelse. Et eller andet sted elsker hun ham dog stadig. Hans idealisme og drømme er jo stadig de samme som hendes, og i en anden virkelighed havde de været en lykkelig familie. De ser stadig hinanden ofte privat og på arbejdet. Sommetider frier han igen – men hun siger altid nej. Somme tider finder de sammen for en nat – men det føles ikke længere rigtigt. Det har været sådan i et år. Beata ønsker, at hun bare kunne få den gamle Leo tilbage.

N i k a

Nika var Beatas første patient. Nika lider af nervesygdommen sklerose, som over tid vil lamme det meste af hendes krop. Flere gange om året får hun anfald af muskelkrampe og lammelser, og efter hver gang er hendes krop lidt mere ødelagt. Hun kan aldrig blive hel igen. På hospitalet forsøger de at stoppe hendes anfald med eksperimentelle behandlinger, som indebærer indsprøjtninger med hormoner og elektrochok. Nika er blevet til meget mere end en patient for Beata, som har udviklet en dyb følelsesmæssig tilknytning til den unge kvinde. For Beata er Nika nu en tæt veninde, som skal hjælpes igennem en svær tid. Nika har selv svært ved at acceptere sin situation, og hun langer ud efter det system, der bare gerne vil hjælpe hende. Beata ved, at Nika er medlem af en radikal ungdomsorganisation, der bestemt ikke burde være lovlige. Men Beata ved også godt, at det er smerten, der taler. Nika kommer aldrig til at være et fuldbyrdet og ligeværdigt medlem af samfundet, og derfor er hun vred. Men det gode samfund skal nok også passe godt på dem, der er som Nika.

H o s p i t a l e t

Beata arbejder på det ældste hospital i Prag. Det er hele hendes verden, og arbejdet er en kilde til både stolthed og følelsen af at have et formål. Her har hun mulighed for at være det bedste menneske, hun kan. Hun plejer, lindrer og støtter sine patienter. Uddeler medicin og mad og lytter til bekymringer. Hospitalet er på mange måder et lille udsnit af verden udenfor. Her omgås alle typer af mennesker, fra alle lag af samfundet, og fra alle jobs. Her ligger professoren på stue med håndværkeren og minearbejderen, uden der bliver ikke gjort forskel. For Beata er hospitalet et mikrokosmos, der viser hvordan verden udenfor burde være.

Beata Staneck

Nutiden



Kære spiller

Dette er karakteren Beata Staneck i nutidssporet. Rollen indeholder tre dele. 1. En tidslinje. 2. En beskrivelse af Beatas liv, inden fortidssporet begynder. 3. En beskrivelse af hendes tanker og oplevelser op til nutidssporet begynder. Mellem rollens anden og tredje del ligger fortidssporet. Her er langt det meste ubeskrevet, for fortidssporet er noget, I skaber sammen i igennem spillet.

De handlinger som udspilles i fortidssporet, er de ting, som virkeligt er hændt Beata. Det betyder, at det langt hen ad vejen er fortids-Beata, som definerer, hvad der skete dengang i Prag, og hvad Beata er flygtet fra. Det er til gengæld dig, som udspiller Beatas forhold til sin fortid. Du bestemmer over karakterens følelsesliv, og du kontrollerer hvilke ting, Beata er villig til at indrømme om fortiden og hvilke ting, hun fortier. Vigtigst af alt udvikler du scenariet emotionelle kerne, Beatas forhold til karakteren Edith. Det er også dig, som i sidste ende skal finde ud af, hvilket menneske Beata ender med at være.

- 1945** Født/Anden Verdenskrig slutter i Europa
- 1948** Begyndelsen på den Kolde Krig
- 1965** Flytter til Prag for at uddanne sig til sygeplejerske
- 1966** bliver forlovet med Leo
- 1967** Får arbejde på hospitalet
- 1967** Bryder forlovelsen
- 1968** Foråret i Prag, Fortidssporet begynder (maj)
- 1968** Sovjetunionen invaderer Tjekkoslaviet (august)
- 1969** Mister sit job og flytter hjem igen. Fortidssporet slutter.
- 1975** Flygter til Vesttyskland
- 1976** Får arbejde på Edith Hoffmands gård (august)
- 1976** Nutidssporet begynder (oktober)

Beata vokser op med drømmen om kommunismen. Med ubetinget optimisme og tro på systemet. Hele sin barndom bor Beata på en gård med sine forældre. Det er et idealistisk kollektiv, hvor de deler plads, mad og arbejde med en håndfuld andre familier. Om dagen arbejder de i marken og med dyrene. Om aftenen synger de tjekkoslovakiske folkesange, læser højt fra kommunistiske tekster og diskuterer politik.

Beatas mor og far er begge uddannede fra universitetet i Prag, men sammen beslutter de at flytte på landet for at dyrke jorden. Både for at komme væk fra byen med deres lille datter, men også for at bevise for omverden, at de ikke alene kan tale ægte kommunisme, de kan også gøre den. På gården bliver der sået, høstet, malket og plukket. Familien er i harmoni med både landet og naturen. De deler alt og ejer intet. Det perfekte, kommunistiske minisamfund. Et år kommer der endda et tv-hold fra det tjekkoslovakiske stats-tv, der filmer kollektivet i en forårssparade. De producerer blandt andet filmklip med lille Beata, der sidder på sin fars skød på et vognlæs hø, som genspilles år efter år efter år.

Beatas barndom er enormt beskyttet. Langt mere end de andre børn, hun ellers møder i samfundet omkring sig og på skolen. Hun er et følsomt barn, som holder af dyr, blomster og andre smukke ting. Hun sørger over dyrene, når de bliver slagtet og det fylder hende med en enorm tristhed, når vinteren kommer og alle planterne visner. Beata er ret gammel, omkring 10 år, da hun opdager betingelserne for det landbrugskollektiv, hun bor i.

En nabodreng fortæller hende, at der engang boede en anden familie på gården, som blev tvunget til at flytte væk af staten. Der skulle skabes plads til de unge kollektivister inde fra Prag. Tanken om disse andre mennesker, som har mistet deres hjem på grund af hende, ryster unge Beata i sin grundvold. Men da hun konfronterer sine forældre med historien, slår de det hen som en nødvendighed og en trivialitet. Og med tiden begynder Beata at gøre det samme. Som hendes far siger - nogle gange må man gøre noget forkert, for i sidste ende at skabe noget rigtigt. Alligevel tænker Beata tit på de mennesker, som aldrig får deres hjem at se igen.

Beata vokser op med den samme idealisme som sine forældre. Hun tror på, at kommunismen er endemålet for den menneskelige civilisation og den eneste samfundsform, som giver økonomisk og moralsk mening. Hun engagerer sig i verden omkring sig, og ønsker brændende at gøre den til et bedre sted. Da Beata bliver færdig med skolen, beslutter hun sig at rejse til Prag for at blive sygeplejerske. På den måde kan hun give noget til de mennesker, der har brug for det. Hun kan vise verden, at hun er et godt menneske.

Som sygeplejerskeelev i Prag konfronteres Beata for første gang med, hvor stor og forskellig verden er. Mange af hendes veninder og medstuderende kommer fra helt andre familier, med andre opfattelser af verden, end hun gør. Ofte bliver hun mødt med latter, når hun fortæller om sin barndom, eller om sin oprigtige tro på det samfund hun lever i.

De andre fortæller hende, at hun ikke har oplevet det virkelige liv og ikke har set systemets sande ansigt. Men Beata ved, at hun mere end nogen anden i verden har oplevet det potentiale for lykke og sammenhørighed, der ligger i en ren kommunistisk stat.

Også derfor føler hun sig svigtet, da Tjekkoslovaekiets regering langsomt begynder at åbne sig mere mod Vesten. Hvad nytter det at have adgang til Cola, jeans og vestlig musik, når det er hele landets mulighed for lykke, som står på spil. Vesten er det dekadente og egoistiske samfund. Beata drømmer derimod om være en del af et fællesskab, som er gavmildt, fællesskabsorienteret og lige for alle.

Beata prøvede at fortsætte sit liv i Prag, efter hun mistede sit job, men hun kunne ikke holde ud at være i byen mere. Alle steder mindede hende om Nika og Leo. Hun så aldrig nogen af dem igen, og hun ved ikke hvad der er blevet af dem. Måske er de ikke engang i live længere. Først rejste Beata hjem til sine forældre, for at bo og arbejde i kollektivet, I starten var det svært at holde livet på gården ud. Hendes forældres smukke tanker om idealisme og det gode kommunistiske samfund virkede nu naive for Beata. Hver dag arbejdede hun dog hårdt og monotont. Hun sled sin krop og holdt sin kæft. På en måde var det lindrende.

Hun fortalte ikke ret meget om sin tid i Prag, og der var aldrig nogen der spurgte ind til det. For hendes forældre blev den brudte forlovelse med Leo en naturlige fortælling om, hvorfor hun var kommet hjem. De så hende ikke som stærkere. De forstod aldrig, at det handlede om meget mere end bare et knust hjerte. Folk i kollektivet begyndte at omtale hende som gammeljomfruen. Pigen med den tabte ungdom og det spildte potentiale. På en måde havde de jo ret.

Et eller andet sted vidste Beata hele tiden, at hendes hjemvenden ikke kunne vare evig. Hun skulle starte forfra et helt nyt sted. Væk fra det hele – forældre, fortid og samfund. Skabe sig en ny tilværelse og forsøge at blive et nyt menneske. Et bedre menneske end sidste gang. Måske Schweiz eller USA?

Steder der førhen virkede frastødende, kaldte nu på hende. De dekadente og egoistiske samfund er det, hun fortjener. Hellere et egoistisk samfund end et sygt samfund.

Beata forlod sine forældres hjem uden at fortælle hvor hun skulle hen. Hun rejste tilbage til Prag en sidste gang, hvor hun med hjælp fra et undergrundsnetværk blev smuglet over grænsen i bagagerummet på en bil. De satte hende af i Tyskland på en øde mark. Derefter var hun alene. Beatas bedstemor var tysk, og hun kunne lidt af sproget, men de første uger var hårde. Hun havde ikke noget mad, og vidste ikke hvordan hun skulle komme videre. Gennem hele sin barndom havde hun lært at Vesten var et fremmed, giftigt sted, og nu stod hun her midt i fjendeland. Der var ikke nogen større by i nærheden, kun gårde, skov og marker. Hun tiggede sig til lidt mad og ly med hjælp fra sit begrænsede tysk, men få var villige til at hjælpe hende. Det smukke Tjekkoslaviet, med den smilende og venlige befolkning og hendes forældres varme stue virkede pludselig meget langt væk. Men at tage tilbage var ikke en mulighed.

At hun mødte Edith var mere held end noget andet. Den gamle, giftplagede kvinde bor alene på en alt for stor, faldefærdige gård, men nægter at flytte. Hun har hyret Beata til at hjælpe på gården, så den kan køre rundt en sæson endnu. Derefter ved Beata ikke, hvad der skal ske. For Beata er der noget beroligende ved Edith.

Hun har brug for hjælp, og Beata vil stadig gerne hjælpe. Det ligger stadig dybt i hende at bekymre sig og ville lindre. Men Edith tager ikke gerne imod. Hun holder sig for sig selv, og de snakker sjældent sammen, når de arbejder. Kun om aftenen, når det er allermest mørkt og de er allermest trætte, snakker de sparsomt sammen. Om deres barndom, om forskellen på Tyskland og Tjekkoslaviet, og om gårdens drift. Med der er helt sikkert meget mere. Et sted inde bag ved Edith grå øjne findes et menneske, som også bærer rundt på en fortid.

Edith Hoffmann

Fortiden



Kære spiller

Dette er Edith Hoffmann, som hun er i fortidssporet. Rollen indeholder en tidslinje, en beskrivelse af Ediths liv inden fortidssporet begynder og tre vigtige forhold - relationerne til Ludwig von Topf og Martine, som begge er biroller, og hendes syn på nazismen og nazistpartiet. Gennem scenerne har jeg tegnet nogle overordnede linjer op i fortidssporet, men det er op til dig at udfylde hullerne i Edith fortælling. Sammen med de andre spillere skal du finde ud af, hvad der skete dengang i Erfurt, og hvorfor Edith ender som en ensom, gammel kone på en nedslidt gård.

De handlinger du spiller ud i fortidssporet, er de ting, som virkeligt sker i Ediths liv. Det betyder, at du med denne rolle også definerer sandheden for Nutids-Edith.

1916 Født

1918 Første Verdenskrig slutter

1933 Nazistpartiet overtager magten i Tyskland

1939 Flytter hjemmefra for at uddanne sig i maskinskrivning

1939 Anden Verdenskrig begynder

1942 Får arbejde som sekretær hos virksomheden Topf und Söhne i byen Erfurt

1942 Fortidssporet begynder (April)

1945 Tyskland taber krigen. Fortidssporet slutter.

1947 Rejser fra Erfurt og køber gården

1948 Begyndelsen på den Kolde Krig og Tysklands deling i Øst- og Vesttyskland.

1976 Ansætter flygtningen Beata Staneck (august)

1976 Nutidssporet begynder (oktober)

Edith

De unge år

Edith vokser op i skyggen af Første Verdenskrig. Det første hun husker fra sin barndom, er den gnavende sult, som bliver hendes følgesvend de første år af hendes liv. Edith glemmer aldrig den følelse. Hun er for lille til at forstå, hvad krigen var, men hun forstår, at den er skyld i familiens trange kår. Hun har en lillebror, men han dør inden han fylder to. Det er også krigens skyld.

Efter hendes far kommer hjem fra fronten, flytter Edith og hendes forældre ud på en gård for at dyrke jorden. Her slider Edith og hendes mor som bæster for nogenlunde at holde gården oven vande, mens hendes far bliver mere og mere mærkelig. Han låser sig ofte inde i det mørke skur, hvor han drikker og græder alene. Når han er fuld, slår han og bebrejder dem for, at der ikke er mad nok. Da Edith er otte går han ud i skoven og skyder sig selv. Det var er mange fædre, der gør. Især dem der er kommet hjem fra krigen. Edith savner ham ikke.

Edith og hendes mor bliver boende på gården og fortsætter det hårde arbejde. Det er slidsomt, og som Edith vokser op, hader hun stedet mere og mere. Hendes mor bliver knuget og indadvendt, det daglige arbejde foregår i rungende tavshed. Det hader Edith næsten endnu mere.

I skolen blomstrer Edith til gengæld. Hun er intelligent og flittig, på trods af det hårde arbejde hjemme på gården. Lærerne roser hende for vid og evnen til at suge læring til sig, men på andre punkter står hun ubemærket hen blandt de andre børn.

Hendes slidte tøj, fedtede hår og landlige facon giver hende ikke mange venner, og hun misunder de piger, som hver dag kommer i skole med pæne kjoler, sløjfer i håret og farverige strømper i skoene. Edith drømmer om at blive en af de piger. På et tidspunkt stjæler hun en klassekammerats silkehårbånd, men hun ender med at brænde det, for der er ikke noget sted, hun kan have det på. Edith drømmer om at tjene sine egne penge, så hun selv kan købe alle de hårbånd hun vil og gå med dem, når det passer hende.

Ediths eksamen er den bedste i klassen. Med hjælp fra den lokale kirke får hun mulighed for at komme først i realskolen, og derefter på maskinskrivningskursus. Hun vil til byen og arbejde på et kontor med bløde tæpper på gulvene. Et sted hvor man kan have smukke sko og silkestrømper på. Langt, langt væk fra gården, sulten og det meningsløse slid. Edith er klar til at underlægge sig verden og skabe et rigere og smukkere liv.

Da Edith rejser fra gården, græder hendes mor for første gang i mange år. Hun tigger og beder hun Edith om at blive. Hun ryster, klager sig og fortæller om sin frygt for at dø alene. Men Edith rokker sig ikke. Endeligt skal hun til at leve livet, og ikke engang hendes mor skal stå i vejen for hendes drømme. To år efter hun flytter til byen, dør Ediths mor. Edith savner hende ikke. Hun er fri.

Efter endt uddannelse bliver Edith ansat på fabrikken Topf und Söhne, som ligger i byen Erfurt. Det er en respektabel fabrik, der fremstiller byggemaskiner, varmelegemer og ovne. Ikke videre romantisk, men lønnen er god, og Edith bliver tiltrukket af den glamourøse livsstil, som fabrikkens direktør lever. I disse år drømmer Edith store drømme om champagne, dans, uniformsklædte mænd og et liv fyldt med alle de materielle goder, hun aldrig fik som barn.

Det er som at flytte til en anden verden, og hun føler, at et helt nyt Tyskland ligger for hendes fødder. Et spirende økonomisk opsving står for døren, og tusindvis af arbejdspladser kalder på driftige unge mennesker. Edith har både viljen og evnerne til at komme frem i verden. Hun er ikke ansvarlig for andre mennesker end sig selv og sin egen lykke. Hun lover sig selv, at aldrig mere skal hun sulte eller slide sig selv halvt ihjel for føden.

Ludwig Von Topf

Ludwig er fabrikkens ejer og direktør. Han er levemand og gentleman af den gamle skole, og Edith bliver den ene af hans to personlige sekretærer. Edith lærer hurtigt at Herr von Topf har en svaghed for unge kvinder, og at han mere end en gang har haft forhold til sine meget yngre sekretærer. Ludwig er født til sin formue og har aldrig skulle arbejde hårdt eller kæmpe for sig selv. Edith ser hans mange svagheder. Han magter ikke at træffe vigtige beslutninger, og når ting bliver svære, gemmer han sig væk i sin glamourøse verden i stedet for at drive sin fabrik. I Ludwig von Topf møder Edith et følsomt og venligt menneske. Han er naiv og nem at manipulere, men han er også charmerende, og det er svært ikke at være tiltrukket af ham. Ludwig er generøs og livsglad på en måde, som Edith aldrig har oplevet det før. Edith kan se hvor stærkt et hold, de ville være. Både professionelt, men måske også som noget mere.

Martine

Martine er Ludwigs førstesekretær og elskerinde. Martine ansatte Edith på kontoret og er gennem Ediths første tid hjælpsom og venlig. Hun lader Edith falde godt på plads i jobbet, men hjælper hende også af med hendes bondepigeudseende og -manerer. Edith har nok været lidt at velgørenhedsprojekt for Martine, men Edith er heldigvis lærenem og skal nok blive mesteren en dag. Martine får også meldt Edith ind i nazistpartiet. Martine har været passioneret politisk lige siden Hitler blev valgt og hun tror glødende på partiet og sagen. Der er noget beundringsværdig over folk som Martine, der virkelig brænder for en større sag. Martine er intelligent og hun kan gennemskue det meste, men hun er blind i hendes forhold til Ludwig. Hun tror stadig inderligt på at hun en dag bliver Frau von Topf. Edith ved godt, at det aldrig kommer til at ske.

Nazismen

Edith er ikke et politisk væsen, men i 30ernes Tyskland er nazistpartiet langt mere end bare en politisk organisation. Det er et socialt hierarki, som man kan kravle op ad. Det er her de smukke, de succesfulde og de ambitiøse færdes blandt hinanden. Det er her, hun kan blive set. Edith ved godt, hvad partiet står for, det ved alle, men hun ser ikke noget galt med deres politik – den er hård, men den er bestemt også nødvendig. Edith hader ikke personligt jøderne, hun kender ikke engang nogen jøder. Men de er ikke tyske, så hvorfor skal de være i Tyskland. Nogen siger endda, at jøderne var medskyldige i, at Tyskland tabte krigen dengang. At jøderne har været med til at skabe den armod og fattigdom, Edith voksede op i. Derfor må de finde et andet sted at være end Tyskland, det siger jo sig selv.

Edith er ikke medlem af partiet, fordi hun har en dyb politik tro. Men hårdt arbejde og charme kan kun få en så langt, og i sidste ende skal man være medlem af partiet for at komme frem i verden. Ved møder og rallyer tales der om hvordan Tysklands storhed skal gendannes. Edith håber på, at det sker en dag - at Tyskland løfter sig ud af skyggen og ind i solen. Men Edith ved også, at hun prioriterer sit eget liv og sin egen fremtid mest af alt.

Edith Hoffmann

Nutiden



Kære spiller

Dette er Edith Hoffmann i nutidssporet. Rollen indeholder tre dele. 1. En tidslinje. 2. En beskrivelse af Ediths liv inden fortidssporet begynder. 3. En beskrivelse af hendes tanker og oplevelser op til nutidssporet begynder. Mellem rollens anden og tredje del ligger fortidssporet. Her er langt det meste ubeskrevet, for fortidssporet er noget I skaber sammen i spillet.

De handlinger, som udspilles i fortidssporet, er de, ting som virkeligt er sket i Ediths liv. Det betyder, at det langt hen ad vejen er fortids-Edith, som definerer, hvad der skete dengang i Erfurt og hvad Edith er flygtet fra. Det er til gengæld dig, som udspiller Ediths forhold til sin egen fortid. Du bestemmer over karakterens følelsesliv, og du kontrollerer hvilke ting, hun er villig til at indrømme om fortiden og hvilke hændelser, hun fortier. Vigtigst af alt udvikler du scenariets emotionelle kerne: Ediths forhold til Beata. Det er også dig, som i sidste ende skal finde ud af hvilket menneske, Edith ender med at være.

1916 Født

1918 Første Verdenskrig slutter

1933 Nazistpartiet overtager magten i Tyskland

1939 Flytter hjemmefra for at uddanne sig i maskinskrivning

1939 Anden Verdenskrig begynder

1942 Får arbejde som sekretær hos virksomheden Topf und Söhne i byen Erfurt

1942 Fortidssporet begynder (April)

1945 Tyskland taber krigen. Fortidssporet slutter.

1947 Rejser fra Erfurt og køber gården

1948 Begyndelsen på den Kolde Krig og Tysklands deling i Øst- og Vesttyskland.

1976 Ansætter flygtningen Beata Staneck (august)

1976 Nutidssporet begynder (oktober)

Edith

De unge år

Edith vokser op i skyggen af Første Verdenskrig. Det første hun husker fra sin barndom, er den gnavende sult, som bliver hendes følgesvend de første år af hendes liv. Edith glemmer aldrig den følelse. Hun er for lille til at forstå, hvad krigen var, men hun forstår, at den er skyld i familiens trange kår. Hun har en lillebror, men han dør inden han fylder to. Det er også krigens skyld.

Efter hendes far kommer hjem fra fronten, flytter Edith og hendes forældre ud på en gård for at dyrke jorden. Her slider Edith og hendes mor som bæster for nogenlunde at holde gården oven vande, mens hendes far bliver mere og mere mærkelig. Han låser sig ofte inde i det mørke skur, hvor han drikker og græder alene. Når han er fuld, slår han og bebrejder dem, at der ikke er mad nok. Da Edith er otte går han ud i skoven og skyder sig selv. Det er der mange fædre, der gør i de år. Især dem der er kommet hjem fra krigen. Edith savner ham ikke.

Edith og hendes mor bliver boende på gården og fortsætter det hårde arbejde. Det er slidsomt, og som Edith vokser op, hader hun stedet mere og mere. Hendes mor bliver knuget og indadvendt og det daglige arbejde foregår i rungende tavshed. Det hader Edith næsten endnu mere.

I skolen blomstrer Edith til gengæld. Hun er intelligent og flittig, på trods af det hårde arbejde hjemme på gården. Lærerne roser hendes vid og evnen til at suge læring til sig, men på andre punkter står hun ubemærket hen blandt de andre børn.

Hendes slidte tøj, fedtede hår og landlige facon giver hende ikke mange venner, og hun misunder de piger, som hver dag kommer i skole med pæne kjoler, sløjfer i håret og farverige strømper i skoene. Edith drømmer om at blive en af de piger. På et tidspunkt stjæler hun en klassekammerats silkehårbånd, men hun ender med at brænde det, for der er ikke noget sted, hun kan have det på. Edith drømmer om at tjene sine egne penge, så hun selv kan købe alle de hårbånd hun vil og gå med dem, når det passer hende.

Ediths eksamen er den bedste i klassen. Med hjælp fra den lokale kirke får hun mulighed for at komme først i realskolen, og derefter på maskinskrivningskursus. Hun vil til byen og arbejde på et kontor med bløde tæpper på gulvene. Et sted hvor man kan have smukke sko og silkestrømper på. Langt, langt væk fra gården, sulten og det meningsløse slid. Edith er klar til at underlægge sig verden og skabe et rigere og smukkere liv.

Da Edith rejser fra gården, græder hendes mor for første gang i mange år. Hun tigger og beder hun Edith om at blive. Hun ryster, klager sig og fortæller om sin frygt for at dø alene. Men Edith rokker sig ikke. Endeligt skal hun til at leve livet, og ikke engang hendes mor skal stå i vejen for hendes drømme. To år efter hun flytter til byen, dør Ediths mor. Edith savner hende ikke. Hun er fri.

Efter sin uddannelse bliver Edith ansat på fabrikken Topf und Söhne, som ligger i byen Erfurt. Det er en respektabel fabrik, der fremstiller byggemaskiner, varmelegemer og ovne. Ikke videre romantisk, men lønnen er god, og Edith bliver tiltrukket af den glamourøse livsstil, som fabrikkens direktør lever. I disse år drømmer Edith store drømme om champagne, dans, uniformsklædte mænd og et liv fyldt med alle de materielle goder, hun aldrig fik som barn.

At flytte til byen er som at flytte til en anden verden. Hun oplever hun et helt nyt Tyskland, som ligger for hendes fødder. Et spirende økonomisk opsving står for døren, og tusindvis af arbejdspladser kalder på driftige unge mennesker. Edith har både viljen og evnerne til at komme frem i verden. Hun er ikke ansvarlig for andre mennesker end sig selv og sin egen lykke. Hun lover sig selv, at aldrig mere skal hun sulte eller slide sig selv halvt ihjel.

Men det var kun for en kort stund Edith fik lov til at udleve sine drømme. Efter krigen blev driften af Topf und Söhne stoppet, og Edith forlod Erfurt for al tid. De mennesker, hun kendte og holdt af, var der ikke mere og endnu engang stod hun alene tilbage. I en kort periode mens krigen rasede, havde hun al den luksus, hun havde ønsket sig. Edith havde dog aldrig troet, at det ville komme med sådan en pris.

I årene efter krigen blev nazipartiet optrævet. Retssagerne, dokumentationen fra lejrene, dødskamrene. I begyndelsen troede hun ikke på det, men sandheden blev mere og mere uundgåelig. Hun vidste jo godt, hvad der foregik. Hun vidste godt, at hun også havde skyld i det. Fabrikkens bidrag til lejrene blev almindeligt kendt. De industrielle krematorieovne og ventilationssystemer som Topf und Söhne havde udviklet og bygget på eget initiativ. Planer hun selv havde set og været med til at godkende. Edith hadede jo aldrig jøderne sådan rigtigt – hun var bare ligeglad. Havde kun tænkt på sig selv, sine egne lidelse og sine egne behov.

Edith flyttede øst på og købte en gård. Der var noget tragisk, men også poetisk, i at vende tilbage til landet. Selvpåførte pinsler, som hun finder velfortjent. Gården er god men slidt, og Edith har arbejdet på den lige siden.

For det meste holder hun sig væk fra verden omkring sig, føler hun fortjener sin isolation. Som årene er gået, trives hun også bedst i sit eget selskab. Hun er ikke egnet til verden længere, der er sket for meget derude siden sidst.

Hver dag prøver Edith at tænke lidt på den tid og de mennesker, hun kendte dengang, og som er døde i dag. Mest for at mindes sine synder, men sommetider også for de gode stunder, som var. Martine der på trods af sine passionerede politiske holdninger, hjalp en ung Edith fra landet med at falde til i byen. På trods af hvordan deres venskab endte, havde de vidunderlige stunder sammen. Edith så aldrig Martine igen efter krigen. Mon hun forblev tro mod partiet frem til sin død? Edith husker også sin gamle chef Ludwig. Det elskelige skvat, hun snoede om sin lillefinger, og som gav hende all den glamour, hun ønskede sig. Han kunne ikke leve med vægten af det hele og tog sit eget liv lige efter krigen. Som årene er gået, husker hun det mere og mere som om, de virkelig elskede hinanden. Men tiden grøder erindringerne, så hvem ved efterhånden, hvad der virkelig skete mellem dem.

I sommers måtte Edith indse, at hun ikke længere kan klare gården alene. Hendes krop er nedslidt, og især gigten i fingrene hæmmer arbejdet. Ved et tilfælde har hun mødt en ung kvinde, Beata, der er flygtet fra Tjekkoslavakiet. Hun har hyret Beata som hjælp for sæsonen, så gården kan drives videre lidt endnu.

Egentligt vil Edith helst være i fred. Hun har ikke brug for selskab og er ikke interesseret i at være ven med sin nye hjælper. Hvorfor hun er flygtet fra sit hjemland? Hvorfor hun vil videre til Schweiz? Det rager ikke Edith. Men det er en god gerning at give Beata en håndsækning, og Edith skylder verden én god gerning før hun dør.

Når sæsonen slutter og året er gået, må Edith se, hvad der så skal ske. Måske kan hun sælge gården og tage imod et plejetilbud fra staten. Måske skulle hun bare gøre en ende på det hele, mens hovedet stadig virker. Bare gå ud i skoven med en riffel og hunden. Først skyde hunden, og derefter sig selv. Det virker som en passende slutning på det hele.

Ludwig Von Topf

Direktør for fabrikken Topf und Söhne og Ediths chef

Spiller: FortidsBeata

Det var Ludwigs far som grundlagde fabrikken og Ludwig er vokset op med en sølvske i munden. Og så i en tid præget af dyb armod. Ludwig er en gentleman af den gamle skole, men også en levemand, med et stort forbrug af hurtige biler, champagne og kvinder. De sidstnævnte henter han ofte blandt fabrikkens ansatte. Han overøser dem med komplimenter og gaver, men hans forhold varer sjældent længe. Dog sætter han en stor ære i at tage ansvar for sine ekskæresters videre skæbner. Ludwig er kun politisk af nødvendighed. Han er medlem af nazistpartiet, men mest for at fremme sin forretning og for æstetikken. Når det kommer til partiets politik, har han skyklapper på. For Ludwig har jo ikke noget imod jøder personligt, og familien har altid haft mange jødiske venner. Ludwig er et stort, charmerende men egoistisk barn, der ikke ønsker at kende verdens grusomheder. Ludwig ønsker for evigt at leve i en glitrende, kunstig verden.

Ved scenariets begyndelse er Ludwig i et forhold med Ediths kollega Martine.

Martine

Privatsekretær for Ludwig Von Topf og Ediths kollega

Spiller: NutidsBeata

Det er Martine, som hjælper Edith med at falde til på fabrikken, da hun først bliver ansat. De bliver tætte veninde, og Martine viser Edith, hvordan hun skal begå sig i det nye job hun har fået. I Edith ser Martine en klodset pige fra landet, der har brug for hjælp til at blive en smuk svane. Martine er en omsorgsfuld, omend lidt spydig, og har igennem et par år har haft et forhold til chefen Ludwig von Topf. Hun er stærkt dedikeret til den nationalsocialistiske sag, og hun presser på for at få Ludwig mere engageret i partiet. I modsætning til andre mennesker omkring hende, er Martines tro på nationalsocialismen den ægte vare. Hun kæmper med hud og hår for en sag, der er større og vigtigere end bare at tjene penge til en fabrik. Hun er intelligent og kan gennemskue det meste, men når det kommer til Ludwig, er hun naiv. Selvom hun kender hans forhold til unge kvinder, er hun overbevist om, at hun nok en dag skal blive Fru Ludwig Von Topf.

Ved scenariets begyndelse ser Martine ikke Edith som en konkurrent. Martine behandler derimod mere Edith som en lidt enfoldig slægtning fra landet, der har brug for hjælp til at kunne klare sig i storbyen.

Ludwig Von Topf

Direktør for fabrikken Topf und Söhne og Ediths chef

Spiller: FortidsBeata

Det var Ludwigs far som grundlagde fabrikken og Ludwig er vokset op med en sølvske i munden. Og så i en tid præget af dyb armod. Ludwig er en gentleman af den gamle skole, men også en levemand, med et stort forbrug af hurtige biler, champagne og kvinder. De sidstnævnte henter han ofte blandt fabrikkens ansatte. Han overøser dem med komplimenter og gaver, men hans forhold varer sjældent længe. Dog sætter han en stor ære i at tage ansvar for sine ekskæresters videre skæbner. Ludwig er kun politisk af nødvendighed. Han er medlem af nazistpartiet, men mest for at fremme sin forretning og for æstetikken. Når det kommer til partiets politik, har han skyklapper på. For Ludwig har jo ikke noget imod jøder personligt, og familien har altid haft mange jødiske venner. Ludwig er et stort, charmerende men egoistisk barn, der ikke ønsker at kende verdens grusomheder. Ludwig ønsker for evigt at leve i en glitrende, kunstig verden.

Ved scenariets begyndelse er Ludwig i et forhold med Ediths kollega Martine.

Martine

Privatsekretær for Ludwig Von Topf og Ediths kollega

Spiller: NutidsBeata

Det er Martine, som hjælper Edith med at falde til på fabrikken, da hun først bliver ansat. De bliver tætte veninde, og Martine viser Edith, hvordan hun skal begå sig i det nye job hun har fået. I Edith ser Martine en klodset pige fra landet, der har brug for hjælp til at blive en smuk svane. Martine er en omsorgsfuld, omend lidt spydig, og har igennem et par år har haft et forhold til chefen Ludwig von Topf. Hun er stærkt dedikeret til den nationalsocialistiske sag, og hun presser på for at få Ludwig mere engageret i partiet. I modsætning til andre mennesker omkring hende, er Martines tro på nationalsocialismen den ægte vare. Hun kæmper med hud og hår for en sag, der er større og vigtigere end bare at tjene penge til en fabrik. Hun er intelligent og kan gennemskue det meste, men når det kommer til Ludwig, er hun naiv. Selvom hun kender hans forhold til unge kvinder, er hun overbevist om, at hun nok en dag skal blive Fru Ludwig Von Topf.

Ved scenariets begyndelse ser Martine ikke Edith som en konkurrent. Martine behandler derimod mere Edith som en lidt enfoldig slægtning fra landet, der har brug for hjælp til at kunne klare sig i storbyen.

Ludwig Von Topf

Direktør for fabrikken Topf und Söhne og Ediths chef

Spiller: FortidsBeata

Det var Ludwigs far som grundlagde fabrikken og Ludwig er vokset op med en sølvske i munden. Og så i en tid præget af dyb armod. Ludwig er en gentleman af den gamle skole, men også en levemand, med et stort forbrug af hurtige biler, champagne og kvinder. De sidstnævnte henter han ofte blandt fabrikkens ansatte. Han overøser dem med komplimenter og gaver, men hans forhold varer sjældent længe. Dog sætter han en stor ære i at tage ansvar for sine ekskæresters videre skæbner. Ludwig er kun politisk af nødvendighed. Han er medlem af nazistpartiet, men mest for at fremme sin forretning og for æstetikken. Når det kommer til partiets politik, har han skyklapper på. For Ludwig har jo ikke noget imod jøder personligt, og familien har altid haft mange jødiske venner. Ludwig er et stort, charmerende men egoistisk barn, der ikke ønsker at kende verdens grusomheder. Ludwig ønsker for evigt at leve i en glitrende, kunstig verden.

Ved scenariets begyndelse er Ludwig i et forhold med Ediths kollega Martine.

Martine

Privatsekretær for Ludwig Von Topf og Ediths kollega

Spiller: NutidsBeata

Det er Martine, som hjælper Edith med at falde til på fabrikken, da hun først bliver ansat. De bliver tætte veninde, og Martine viser Edith, hvordan hun skal begå sig i det nye job hun har fået. I Edith ser Martine en klodset pige fra landet, der har brug for hjælp til at blive en smuk svane. Martine er en omsorgsfuld, omend lidt spydig, og har igennem et par år har haft et forhold til chefen Ludwig von Topf. Hun er stærkt dedikeret til den nationalsocialistiske sag, og hun presser på for at få Ludwig mere engageret i partiet. I modsætning til andre mennesker omkring hende, er Martines tro på nationalsocialismen den ægte vare. Hun kæmper med hud og hår for en sag, der er større og vigtigere end bare at tjene penge til en fabrik. Hun er intelligent og kan gennemskue det meste, men når det kommer til Ludwig, er hun naiv. Selvom hun kender hans forhold til unge kvinder, er hun overbevist om, at hun nok en dag skal blive Fru Ludwig Von Topf.

Ved scenariets begyndelse ser Martine ikke Edith som en konkurrent. Martine behandler derimod mere Edith som en lidt enfoldig slægtning fra landet, der har brug for hjælp til at kunne klare sig i storbyen.

Ludwig Von Topf

Direktør for fabrikken Topf und Söhne og Ediths chef

Spiller: FortidsBeata

Det var Ludwigs far som grundlagde fabrikken og Ludwig er vokset op med en sølvske i munden. Og så i en tid præget af dyb armod. Ludwig er en gentleman af den gamle skole, men også en levemand, med et stort forbrug af hurtige biler, champagne og kvinder. De sidstnævnte henter han ofte blandt fabrikkens ansatte. Han overøser dem med komplimenter og gaver, men hans forhold varer sjældent længe. Dog sætter han en stor ære i at tage ansvar for sine ekskæresters videre skæbner. Ludwig er kun politisk af nødvendighed. Han er medlem af nazistpartiet, men mest for at fremme sin forretning og for æstetikken. Når det kommer til partiets politik, har han skyklapper på. For Ludwig har jo ikke noget imod jøder personligt, og familien har altid haft mange jødiske venner. Ludwig er et stort, charmerende men egoistisk barn, der ikke ønsker at kende verdens grusomheder. Ludwig ønsker for evigt at leve i en glitrende, kunstig verden.

Ved scenariets begyndelse er Ludwig i et forhold med Ediths kollega Martine.

Martine

Privatsekretær for Ludwig Von Topf og Ediths kollega

Spiller: NutidsBeata

Det er Martine, som hjælper Edith med at falde til på fabrikken, da hun først bliver ansat. De bliver tætte veninde, og Martine viser Edith, hvordan hun skal begå sig i det nye job hun har fået. I Edith ser Martine en klodset pige fra landet, der har brug for hjælp til at blive en smuk svane. Martine er en omsorgsfuld, omend lidt spydig, og har igennem et par år har haft et forhold til chefen Ludwig von Topf. Hun er stærkt dedikeret til den nationalsocialistiske sag, og hun presser på for at få Ludwig mere engageret i partiet. I modsætning til andre mennesker omkring hende, er Martines tro på nationalsocialismen den ægte vare. Hun kæmper med hud og hår for en sag, der er større og vigtigere end bare at tjene penge til en fabrik. Hun er intelligent og kan gennemskue det meste, men når det kommer til Ludwig, er hun naiv. Selvom hun kender hans forhold til unge kvinder, er hun overbevist om, at hun nok en dag skal blive Fru Ludwig Von Topf.

Ved scenariets begyndelse ser Martine ikke Edith som en konkurrent. Martine behandler derimod mere Edith som en lidt enfoldig slægtning fra landet, der har brug for hjælp til at kunne klare sig i storbyen.

N i k a

Beata ven og patient med sklerose
Spiller: FortidsEdith

Sklerose er en nervesygdom som over tid nedsætter musklernes funktion. Flere gange om året får Nika anfald af muskelkramper og lammelser, og efter hver gang er hendes krop lidt mere ødelagt. En dag vil hun ikke mere kunne gå eller bevæge sig. Nika ved, at samfundet er ikke nådigt overfor folk som hende. Hun ved, at de handikappede og de anderledes langsomt forsvinder eller spærres inde. Mantraet lyder: I en sund kommunistisk stat findes de degenererede ikke. Derfor kæmper Nika i mod. Hun er medlem af en radikal modstandsgruppe, og når hun er indlagt, bruger hun hospitalet til at gemme ulovlige skrivelser og genstande. Nika var en af Beatas første patienter, og de har kendt hinanden i mange år. Beata er naiv og nem at gemme ting for. Beata tror oprigtigt på, at det tjekkoslovakiske samfund vil alle det bedste. Men Beata er samtidigt et hjertensgodt menneske, og Nika kan ikke andet end at holde af hende. Beata ser nemlig andet end sygdommen – hun ser mennesket. Gennem tiden har de formet et aparte venskab. Hvor der både er plads til deres uenigheder, men også ømhed og oprigtighed.

Ved scenariets begyndelse er Nika indlagt på hospitalet.

L e o

Læge på hospitalet og Beatas tidligere forlovede.
Spiller: NutidsEdith

Leo og Beata møder hinanden, mens de begge stadig er studerende. De bliver hurtigt forlovet, men efter et halvt år bryder Beata deres forlovelse, blandt andet fordi Leo lider nervøse anfald og nervevanskeligheder. Med Beatas hjælp holder han sin tilstand skjult for andre. Hun støtter ham gennem flere måneder, og får ham på arbejde og igennem dagen. Leo er på højkant nu, men Beata er ikke klar til at de gifter sig – lige nu. Leo er stadig overbevist om, at det nok skal ske en dag. Han mener fuldt og fast at han, og Beata er skabt for hinanden. Han beundrer især hendes passionerede, ideologiske tro på det sunde, gode kommunistiske samfund og han ser Beata og ham som det ideelle tjekkoslovakiske par. Selv om Leo teknisk set er Beatas overordnede, er dynamikken mellem dem nu vendt på hovedet. Leo kan ikke udstå, at Beata nu ser ham i et andet lys. Han vil tilbage til dengang, han var stærk og usårlig. For at stige hurtigere i hospitalshierarkiet og måske genvinde Beata, har han påtaget sig opgaver for det hemmelige politi StB. De indebærer blandt andet at overvåge, og indberette både ansatte og patienter.

Ved scenariets begyndelse er det et år siden at Beata brød forlovelsen, men de ser stadig hinanden.

N i k a

Beata ven og patient med sklerose
Spiller: FortidsEdith

Sklerose er en nervesygdom som over tid nedsætter musklernes funktion. Flere gange om året får Nika anfald af muskelkramper og lammelser, og efter hver gang er hendes krop lidt mere ødelagt. En dag vil hun ikke mere kunne gå eller bevæge sig. Nika ved, at samfundet er ikke nådigt overfor folk som hende. Hun ved, at de handikappede og de anderledes langsomt forsvinder eller spærres inde. Mantraet lyder: I en sund kommunistisk stat findes de degenererede ikke. Derfor kæmper Nika i mod. Hun er medlem af en radikal modstandsgruppe, og når hun er indlagt, bruger hun hospitalet til at gemme ulovlige skrivelser og genstande. Nika var en af Beatas første patienter, og de har kendt hinanden i mange år. Beata er naiv og nem at gemme ting for. Beata tror oprigtigt på, at det tjekkoslovakiske samfund vil alle det bedste. Men Beata er samtidigt et hjertensgodt menneske, og Nika kan ikke andet end at holde af hende. Beata ser nemlig andet end sygdommen – hun ser mennesket. Gennem tiden har de formet et aparte venskab. Hvor der både er plads til deres uenigheder, men også ømhed og oprigtighed.

Ved scenariets begyndelse er Nika indlagt på hospitalet.

L e o

Læge på hospitalet og Beatas tidligere forlovede.

Spiller: NutidsEdith

Leo og Beata møder hinanden, mens de begge stadig er studerende. De bliver hurtigt forlovet, men efter et halvt år bryder Beata deres forlovelse, blandt andet fordi Leo lider nervøse anfald og nervevanskeligheder. Med Beatas hjælp holder han sin tilstand skjult for andre. Hun støtter ham gennem flere måneder, og får ham på arbejde og igennem dagen. Leo er på højkant nu, men Beata er ikke klar til at de gifter sig – lige nu. Leo er stadig overbevist om, at det nok skal ske en dag. Han mener fuldt og fast at han, og Beata er skabt for hinanden. Han beundrer især hendes passionerede, ideologiske tro på det sunde, gode kommunistiske samfund og han ser Beata og ham som det ideelle tjekkoslovakiske par. Selv om Leo teknisk set er Beatas overordnede, er dynamikken mellem dem nu vendt på hovedet. Leo kan ikke udstå, at Beata nu ser ham i et andet lys. Han vil tilbage til dengang, han var stærk og usårlig. For at stige hurtigere i hospitalshierarkiet og måske genvinde Beata, har han påtaget sig opgaver for det hemmelige politi StB. De indebærer blandt andet at overvåge, og indberette både ansatte og patienter.

Ved scenariets begyndelse er det et år siden at Beata brød forlovelsen, men de ser stadig hinanden.

N i k a

Beata ven og patient med sklerose
Spiller: FortidsEdith

Sklerose er en nervesygdom som over tid nedsætter musklernes funktion. Flere gange om året får Nika anfald af muskelkramper og lammelser, og efter hver gang er hendes krop lidt mere ødelagt. En dag vil hun ikke mere kunne gå eller bevæge sig. Nika ved, at samfundet er ikke nådigt overfor folk som hende. Hun ved, at de handikappede og de anderledes langsomt forsvinder eller spærres inde. Mantraet lyder: I en sund kommunistisk stat findes de degenererede ikke. Derfor kæmper Nika i mod. Hun er medlem af en radikal modstandsgruppe, og når hun er indlagt, bruger hun hospitalet til at gemme ulovlige skrivelser og genstande. Nika var en af Beatas første patienter, og de har kendt hinanden i mange år. Beata er naiv og nem at gemme ting for. Beata tror oprigtigt på, at det tjekkoslovakiske samfund vil alle det bedste. Men Beata er samtidigt et hjertensgodt menneske, og Nika kan ikke andet end at holde af hende. Beata ser nemlig andet end sygdommen – hun ser mennesket. Gennem tiden har de formet et aparte venskab. Hvor der både er plads til deres uenigheder, men også ømhed og oprigtighed.

Ved scenariets begyndelse er Nika indlagt på hospitalet.

L e o

Læge på hospitalet og Beatas tidligere forlovede.
Spiller: NutidsEdith

Leo og Beata møder hinanden, mens de begge stadig er studerende. De bliver hurtigt forlovet, men efter et halvt år bryder Beata deres forlovelse, blandt andet fordi Leo lider nervøse anfald og nervevanskeligheder. Med Beatas hjælp holder han sin tilstand skjult for andre. Hun støtter ham gennem flere måneder, og får ham på arbejde og igennem dagen. Leo er på højkant nu, men Beata er ikke klar til at de gifter sig – lige nu. Leo er stadig overbevist om, at det nok skal ske en dag. Han mener fuldt og fast at han, og Beata er skabt for hinanden. Han beundrer især hendes passionerede, ideologiske tro på det sunde, gode kommunistiske samfund og han ser Beata og ham som det ideelle tjekkoslovakiske par. Selv om Leo teknisk set er Beatas overordnede, er dynamikken mellem dem nu vendt på hovedet. Leo kan ikke udstå, at Beata nu ser ham i et andet lys. Han vil tilbage til dengang, han var stærk og usårlig. For at stige hurtigere i hospitalshierarkiet og måske genvinde Beata, har han påtaget sig opgaver for det hemmelige politi StB. De indebærer blandt andet at overvåge, og indberette både ansatte og patienter.

Ved scenariets begyndelse er det et år siden at Beata brød forlovelsen, men de ser stadig hinanden.

N i k a

Beata ven og patient med sklerose
Spiller: FortidsEdith

Sklerose er en nervesygdom som over tid nedsætter musklernes funktion. Flere gange om året får Nika anfald af muskelkramper og lammelser, og efter hver gang er hendes krop lidt mere ødelagt. En dag vil hun ikke mere kunne gå eller bevæge sig. Nika ved, at samfundet er ikke nådigt overfor folk som hende. Hun ved, at de handikappede og de anderledes langsomt forsvinder eller spærres inde. Mantraet lyder: I en sund kommunistisk stat findes de degenererede ikke. Derfor kæmper Nika i mod. Hun er medlem af en radikal modstandsgruppe, og når hun er indlagt, bruger hun hospitalet til at gemme ulovlige skrivelser og genstande. Nika var en af Beatas første patienter, og de har kendt hinanden i mange år. Beata er naiv og nem at gemme ting for. Beata tror oprigtigt på, at det tjekkoslovakiske samfund vil alle det bedste. Men Beata er samtidigt et hjertensgodt menneske, og Nika kan ikke andet end at holde af hende. Beata ser nemlig andet end sygdommen – hun ser mennesket. Gennem tiden har de formet et aparte venskab. Hvor der både er plads til deres uenigheder, men også ømhed og oprigtighed.

Ved scenariets begyndelse er Nika indlagt på hospitalet.

L e o

Læge på hospitalet og Beatas tidligere forlovede.
Spiller: NutidsEdith

Leo og Beata møder hinanden, mens de begge stadig er studerende. De bliver hurtigt forlovet, men efter et halvt år bryder Beata deres forlovelse, blandt andet fordi Leo lider nervøse anfald og nervevanskeligheder. Med Beatas hjælp holder han sin tilstand skjult for andre. Hun støtter ham gennem flere måneder, og får ham på arbejde og igennem dagen. Leo er på højkant nu, men Beata er ikke klar til at de gifter sig – lige nu. Leo er stadig overbevist om, at det nok skal ske en dag. Han mener fuldt og fast at han, og Beata er skabt for hinanden. Han beundrer især hendes passionerede, ideologiske tro på det sunde, gode kommunistiske samfund og han ser Beata og ham som det ideelle tjekkoslovakiske par. Selv om Leo teknisk set er Beatas overordnede, er dynamikken mellem dem nu vendt på hovedet. Leo kan ikke udstå, at Beata nu ser ham i et andet lys. Han vil tilbage til dengang, han var stærk og usårlig. For at stige hurtigere i hospitalshierarkiet og måske genvinde Beata, har han påtaget sig opgaver for det hemmelige politi StB. De indebærer blandt andet at overvåge, og indberette både ansatte og patienter.

Ved scenariets begyndelse er det et år siden at Beata brød forlovelsen, men de ser stadig hinanden.



Scenekatalog



Prolog

Det er efteråret, 1976. Edith og Beata befinder sig på Ediths gård i Vesttyskland, ikke langt fra den tjekkoslovakiske grænse. De sidste blade hænger stadig på træerne, og de sidste buske bærer stadig frugt. Men det varer ikke længe, før vinteren sætter ind.

Start med at bede Edith om at fortælle om gården. Hvordan ser den ud? Er livet nemmere nu, hvor Beata hjælper hende? Hvad synes Edith om Beata?

Spørg Beata hvordan livet har været, siden hun kom til gården? Er Edith rar ved hende? Hvad kan hun bedste lide ved gården? Hvad syntes Beata om Edith?

Prologen er udelukkende beskrivende. Gården skal etableres som et fysisk sted, og spillerne skal have en fornemmelse for Edith og Beatas forhold til hinandenden.

Første akt

Første akt handler om at etablere relationer både i fortiden og nutiden. Det er også i første akt, at fortidsrollernes forhold til henholdsvis kommunismen og nazismen skal fastslås.

Dagsscene

Luften har været tæt og trykket i dagevis. Ediths gigot driller mere end sædvanligt. Vasketøjet er ikke blevet hængt ordenligt op, og er nu jordslået på grund af fugten. Beata opdager at der er gået råd i det store æbletræ på gårdspladsen - det holder nok ikke en sæson mere.

Dagsscenen her i først akt må gerne være lidt langsom. Hvis spillerne ikke ved, hvad de skal gøre, kan du hjælpe dem med at sætte små scener rundt omkring gården. Spørg gerne ind til hvad de laver, og hvordan de løser problemerne.

Aftenscenen

Om aftenen sidder de sammen indenfor i lyset fra en enkelt lampe. De har spist aftensmad, og måske sidder en af dem og piller i noget sytøj eller lignende. Edith og Beata snakker lidt sammen.

Giv plads til at spillerne kan tale sammen her.

Spørg spillerne, hvordan Edith og Beata kom i gang med at fortælle om deres fortid til hinanden?

Hvad ved Edith og Beata om hinanden indtil videre?

Klip til den første scene i fortiden

Når alle fortidsscenerne er spillet, må du gerne give spillerne i nutiden lidt til at snakke om fortiden, inden akten slutter.

Hold gerne en pause mellem første og anden akt

Fortidsscener oversigt

Tyskland

Scene 1

Hjemme hos Martine

Edith og Martine gør sig klar sammen i Martines lejlighed. De skal til velgørenhedsfest i partiet.

Scene 2

Dans med Ludwig

Til festen danser Edith for første gang med sin chef Ludwig Von Topf

Scene 3

Overarbejde

Edith og Ludwig arbejder over sammen. De skriver et brev, om en forretningsrejserejse til en lejr i Polen

Tjekkoslaviet

Scene 1

Leo.. igen

Beata og Leo har sovet sammen igen, det var ikke meningen.

Scene 2

Nikas behandling

Beata plejer Nika efter en elektrochokbehandling

Scene 3

Leos nye job

Leo vise Beata sit ny kontor og presser hende til at informere for ham og overvåge hendes patienter

Tyskland

Scene 1

Hjemme hos Martine

Scenens formål:

At etablere Edith og Martines forhold og vise hvorfor nazistpartiet er attraktivt for Edith.

Den historiske kontekst: April, 1942. Krigen raser. Tyskland har erobret og besat det mest af vest-, nord- og østeuropa. Englænderne er slået tilbage over kanalen og London er blevet bombet. USA er gået ind i krigen, men har ikke foretaget sig meget i Europa. Moralen er høj i Tyskland. Ved en konference vedtager tyske partispidser i hemmelighed den 'endelige løsning' på det jødiske spørgsmål og massedeportationer af jøder og romaer begynder.

Scenebeskrivelse: Edith og Martine er ved at gøre sig klar til aftenens velgørenhedsfest. De drikker øl og ryger cigaretter i Martines lejlighed, som hun har fået af Ludwig von Topf. Krigen går godt og i aften fejres endnu er storslået sejer. I aften støtter de op Tysklands tapre landssønner med champagne og dans med partitoppen. Det er deres chef Ludwig von Topf, der har inviteret, og det er Edith første fest som partimedlem. Martine hjælper Edith med at finde en kjole, hun kan låne. Sammen gør de sig smukke. Det er Ediths første fest som medlem af partiet.

Edith beskriver: Bed Edith om at beskrive Martins lejlighed først, og derefter sit barndomshjem som kontrast.

Spil en scene mellem Edith og Martine.
Stemning er god og de kommer godt ud af det med hinanden.

Hvad snakker de om? Hvordan styler de sig?
Måske låner Martine noget af sit tøj til Edith.
Måske giver Martine Edith nogle gode råd med på vejen?

Klip scenen:Når du syntes det er et godt tidspunkt, men scenen behøver ikke være alt for lang.

Undervejs kan du spørge ind til, hvordan Edith har det. Er hun spændt? Hvordan føler hun sig i sit outfit, med håret sat og de nye sko. Føler hun sig fin nok til festen?

Tyskland

Scene 2

Dans med Ludwig

Scenens formål:

At udspille et glamourøst møde mellem Edith og Ludwig og skabe en snært af jalousi hos Martine.

Den historiske kontekst: Scenen foregår samme aften, som hvor den forrige scene stoppede. Edith og Beata er på vej ind til partifesten i Topf und Söhnes hovedkvarter.

Edith beskriver: Lad først Edith beskrive hvordan bygningen og interiøret ser ud, mens hun går ind ad hoveddøren og ind til festen. Spørg hende om hun føler sig godt tilpas her?

Scenebeskrivelse: Der hænger store røde flag med svastikaer ned fra loftet. De strækker sig helt ned til parketgulvet. Der er tykt af røg og mennesker. Smukke kvinder i lange kjoler og flotte mænd i uniform fylder lokalet. I hjørnet spiller et band musik og der dances. Martine forsvinder hurtigt i folkemængden, og efterlader Edith alene på gulvet. Men pludselig bliver Edith fejet ind på dansegulvet af en mand. Det er hendes nye chef Ludwig Von Topf, og det er første gang at de rigtig snakker sammen.

Spil en scene mellem Ludwig og Edith mens de danser.

Når samtalen er færdig, og scenen har brug for et blive brudt op, stopper dansen. Så henter Ludwig champagne til Edith, og Martine dukker op fra mængden. Hvad taler de om?

Hvis du synes, det passer i scenen, kan du lade Ludwig komme tilbage med champagne til Edith. Han er lidt fuld, fjollet og har glemt et glas til Martine.

Klip scenen: Når der er opstået en snært af spænding mellem Edith og Martine.

Tyskland

Scene 3

Overarbejde

Scenens formål:

At udvikle Ediths forhold til Ludwig, samtidig med at nazismens grusomheder bliver forvarslet.

Den historiske kontekst: December, 1942. England og USA har indledt en offensiv gennem Nordafrika. Der har været flere kampe mellem tyske og allierede tropper. Hitler har meddelt, at den russiske by Stalingrad er faldet, men der går rygter om, at en belejring stadig er i gang. Omkring 30.000 jøder henrettes i tyskinvaderede områder af Østeuropa.

Scenebeskrivelse: Ludwig har bedt Edith om at blive sent. Hun skal hjælpe ham med at formulere og renskrive et brev til en stor, ny kunde – nemlig SS (en tysk specialenhed som blandt andet har ansvaret for KZ-lejrene). Selv om det er vigtigt, er Ludwig mere interesseret i at snakke med Edith, end han er i sit arbejde.

Edith beskriver: Lad først Edith beskrive Ludwigs kontor, som ligger på anden sal i Topf und Söhnes hovedbygning.

Spil en scene Spil scenen mellem Edith og Ludwig, mens de arbejder over og skriver brevet.

Brevet er et svar til en Herr Løjtnant Wegner, SS. Det skal aftales et møde mellem Ludwig, fabrikkens ingeniører og SS-ledelsen. Mødet skal foregå i en "lejr" i Polen.

I brevet nævner Ludwig at ovnene og ventilationssystemerne løbende bliver testet grundigt, og snart kan kremere (brænde) den ønskede mængde biologisk materiale.

Klip scenen: Hvis/når det bliver intimt mellem Edith og Ludwig

Tjekkosllovakiet

Scene 1

Leo...igen

Scenens formål:

At etablere Beatas og Leos forhold

Den historiske kontekst: Maj, 1968. De kalder det Foråret i Prag. Censuren er ophævet og landet har langsomt åbnet sig mod Vesten. I gadebilledet begynder man at høre amerikansk musik og se unge mennesker i amerikansk mærketøj. Det Tjekkoslovakiske kommunistparti, landets eneste parti, sidder ved magten. De kalder det 'Socialisme med et menneskeligt ansigt'.

Scenebeskrivelse: Leo og Beata ligger sammen i sengen. Igen. Det var ikke meningen, det skulle ske. Igen. Pludselig stod han bare der i døren og ville ind. I morgen skal de møde på arbejde på det samme hospital – den samme afdeling. Beata som sygeplejerske og Leo som læge. Her skal de finde ud af at være professionelle.

Spil scenen mellem Beata og Leo mens sidder sammen i sengen.

Undervejs kan du spørge ind til, hvordan Beata har det med situationen. Er hun glad for, at de var sammen, eller er hun nervøs omkring det?

Beata beskriver: Undervejs i scene skal du få Beata til at beskrive forholdet til Leo, da det var allerbedst. Dernæst skal hun beskrive forholdet, da det var allerværst.

Fortsæt samtalen mellem Beata og Leo efter Beata har beskrevet forholdet til Leo.

Klip scenen Når du syntes det er et godt tidspunkt, men scenen behøver ikke være alt for lang.

Tjekkosllovakiet

Scene 2

Nikas behandling

Scenens formål:

At etablere Beatas og Nikas forhold, Nikas sygdom og hospitalet.

Den historiske kontekst: Juni, 1968. Det er stadig Forår i Prag. Den nye, friere presse giver mere plads til radikale anti-sovjetiske stemmer, og et uafhængigt Socialdemokratisk parti er blevet dannet.

Scenebeskrivelse: Det var en voldsom behandling denne gang. De prøvede at genoplive Nikas slappe benmuskler gennem elektricitet af flere omgange. Det er stort set umuligt at bedøve sig fra det. Nika er blevet rullet tilbage til stuen. Hun er slap og træt.

Beata beskriver: Bed Beata om at beskriv hospitalet og afdelingen hvor Nika ligger. Bed hende også om at beskrive hvordan slappe ben med opsvulmede led ser ud, når der bliver sat strøm til dem.

Spil scenen mellem Beata og Nika, da en portør har rullet Nika ind på stuen. Beata sætter sig på stolen ved Nikas side.

I løbet af scenen trækker Nika nogle papirer frem, og beder Beata om at aflevere dem i hendes politiske ungdomsforening. Beata må helst ikke læse dem. Hun skal bare gøre Nika en tjeneste. Det er jo ikke ulovligt.

Klip scenen når Beata har truffet en beslutning om hun vil gøre Nika en tjeneste.

Tjekkoslavakiet

Scene 3

Leos nye job

Scenens formål:

At kaste Beata ind i det første dilemma mellem systemet og hendes samvittighed.

Beata beskriver: Beata skal beskrive, hvad hun er allermest stolt af ved sit land, og hvorfor hun mener, at Tjekkoslavakiets kommunistiske samfund er alle andre samfund overlegne.

Den historiske kontekst: September, 1968. For en måned siden rullede kampvogne ind i Prag og Tjekkoslavakiet blev besat. Ikke af amerikanerne, som mange først troede, men af tropper fra de andre sovjetlande, Polen, Hviderusland og Rusland. 137 mennesker er døde. Regeringen er blevet arresteret og ført til Moskva.

Scenebeskrivelse: Beata og Leo har taget elevatoren op til øverste etage. Leo har fået et nyt kontor. Han vil vise det til hende og fortælle om sit nye job. Leo er blevet hvervet af det Tjekkiske hemmelige politi StB. Han har fået ansvar for at overvågnings af hospitalet. Han vil gerne rekruttere Beata som informant. For fremtiden skal hun holde et vågent øje med både kollegaer og patienter på sin afdeling.

Spil scenen mellem Beata og Leo på Leos nye kontor.

Kom med små beskrivelse af Leo undervejs i scenen. Det er som om han ranker sig mere op. Som om han er lidt mere den gamle, stolte og stærke Leo, fra før han blev syg. Spørg også gerne ind til hvordan Leos nye kontor ser ud.

Klip scenen: Når Beata har taget en beslutning om, hvorvidt hun vil hjælpe Leo eller ej.

Anden akt

Anden akt er mere konfliktfyldt. Trekantsdramaet mellem Martine, Edith og Ludwig udvikler sig mens de er på forretningsrejse til Polen, hvor de besøger en koncentrationslejr. Beata bliver presset - både Leo af, som vil have hende til at informere om hendes patienter, og af Nika, som vil have hjælp til ulovlige handlinger mod systemet. Beatas moral bliver sat på prøve fra begge kanter.

Dagsscene

Morgenen starter stille. I radioen siger de, at en storm er på vej, og det kan stå på i flere dage. Blæsten tager til, og den gamle vejrhane på gavlen knækker og styrter ned. I løbet af formiddagen blæser lågen til køkkenhaven op, og Ediths to geder ser deres snit til at spise af både af kålen og porrerne. De skal fanges og bindes fast i deres lade. Hen på eftermiddagen må Beata og Edith søge indenfor, mens stormen raser. Lyset går ud.

Hvor på gården arbejder Beata og Edith henne, og hvordan løser de dagens problemer?

Aftenscenen

Om aftenen sidder de sammen indenfor. Der er ikke noget elektricitet, så Edith har fundet nogle gamle vokslys.

Hvordan lyder stormen udenfor? Tror de bygninger holder?

Giv plads til lidt samtale inden du klipper til den første fortidsscene i anden akt.

Sæt den første scene i fortiden:

Når alle fortidsscenerne er spillet, må du gerne give spillerne i nutiden lidt til at snakke om fortiden, inden akten slutter.

Hold gerne en pause mellem anden og tredje akt

Fortidsscener oversigt

Tyskland

Scene 1

En nat på et polsk hotel

Edith og Martine deler værelse sammen på et polsk hotel på vej til et forretningsmøde.

Scene 2

Lejren

De ankommer til en koncentrationslejr, som Edith kun ser udefra. Om natten trøster Edith Ludwig.

Scene 3

Venter på Føreren

Edith og Martine står med flag blandt folkemængde, og venter på at Hitler kører forbi. Edith vil hellere til selskab end stå i regnen.

Tjekkoslaviet

Scene 1

Normaliseringen

Nika presser Beata til at skaffe hende ulovlig smertestillende medicin.

Scene 2

En stille middag

Beata og Leo har en hyggelig middag sammen, da Leo afslører for Beata, at hun er blevet indgivet af en anonym kilde.

Scene 3

Nika beder om hjælp

Nika opsøger Beata en sen aften. Hun har fået et krampeanfald, men tør ikke tage på hospitalet.

Tyskland

Scene 1

En nat på et polske hotel

Scenens formål:

At skabe splid og mistro mellem Edith og Martine.

Den historiske kontekst: Marts, 1943. Amerikanske bombefly har bombet Tyskland for første gang, og de allierede vinder terræn i Afrika. Stalingrad er tabt, og tyske tropper har overgivet sig i Rusland. En særlig lejr for romaer er etableret i Auschwitz-Birkenau, og 55.000 jøder er deporteret fra Grækenland.

Scenebeskrivelse: Ludwig, Edith og Martine er kørt over den tyske grænse ind i Polen. Normalt kan man ikke forlade landet i krigstid, men de har fået specielle pas, fordi deres besøg er af en særlig fædrelandsnyttig karakter. Om aftenen må stoppe for natten på et lidt lurvet hotel i Polen.

Edith beskriver: Bed Edith om at beskrive hotellet og hvad hun synes om stedet.

Scenebeskrivelse fortsat: Martine og Edith deler værelse. Ludwig synes, det er for upassende at han og Martine skal sove sammen, når der er andre mennesker tilstede. Alligevel kommer Martine først ind på værelset efter kl. 24.00. Det var først i morges at Ludwig fortalte hende, Edith skulle med på forretningsrejsen.

Spil scenen mellem mellem Edith og Martine, da Martine kommer tilbage til værelset

Alt efter hvordan stemningen er, kan du hjælpe samtalen i forskellige retninger. Måske vil Martine gerne hævde sig over for Edith. I så fald kan du minde Martine om, at Ludwig lige har købt hende et meget dyrt smykke, som hun kan vise til Edith. Du kan også bede Edith om at beskrive, hvordan hende og Ludwig hyggede sig, sidst de arbejdede over.

Klip scenen: Når konflikten er godt tilspidset.

Tyskland

Scene 2

Lejren

Scenens formål:

At placere Edith midt i en koncentrationslejr, uden at konfrontere hende med det. I stedet handler det mere om, hvordan hun behandler Ludwig og hans moralske kvaler.

Scenebeskrivelse: De kører fra hotellet i Polen. Ludwig snakker højt, men da han sidenhen bliver træt og falder i søvn, er den eneste lyd i bilen hans snorken. Hvordan er stemningen? De kører flere timer uden at stoppe. Til at starte med er der spredte huse og bebyggelser, men jo længere de kører, desto mindre civilisation er der. På vejen bliver de overhalet af et tog. Det ligner et godstog med kreaturvogne. Da vejen drejer ind i skoven, bliver de mødt af en bom vogtet af tyske vagter. De kører næsten en halv time ned ad en grusvej, indtil de kommer til en gigantisk bebyggelse, hvor skoven er blevet ryddet. Edith kan se barakker—store røde murstensbygninger, hvor mange skorstene udspyer sort, tyk røg. Det hele er omkredset af et flere meter højt pigtrådshegn med strøm i. Bag hegnet kan Edith se spøgelsesagtige skikkelser i stribet tøj – det er fangerne. Men hun når ikke at komme tæt nok på, til at se deres ansigter, for bilen drejer væk fra lejren og hen til soldaternes og officerernes kvarter.

Edith beskriver: Bed Edith om at beskrive de bygninger hvor officererne og soldaterne bor. Er der rart? Virker det som om, de har det godt? Hvordan er stemningen og folks ansigtsudtryk?

Der er en gennemtrængende lugt på stedet. Bed Edith om at beskrive den.

Scenebeskrivelse: Den aften dækkes der fint op til middag, og Edith og Martine bliver underholdt af officererne, mens Ludwig bliver vist rundt i lejren og er til møde omkring levering af ordren. Om natten står Edith op for at tage et glas vand. Hun finder Ludwig siddende i en stol med et glas whisky – han er fuld, og virker ikke som sig selv.

Spil scenen mellem Edith og Ludwig

Klip scenen: Denne her scene må gerne være lidt dvælende og trække lidt ud. Det gør ikke noget med tavshed mellem spillerne.

Selve lejren og fangerne skal gerne forblive ubeskrevet her. Hvis spillerne på et tidspunkt begynder at snakke lidt for konkret om hvad der sker, så drej samtalen hen på noget andet. Det kan være et Ludwig kommer i tanke om, at han gerne vil give Edith en gave, når de kommer hjem.

Hvis du syntes det passer til scenen, så lad eventuelt Martine komme ind afbryde

Tyskland

Scene 3

Venter på Føreren

Scenens formål:

At vise kontrasten mellem Edith og Martines forhold til nazismen.

Den historiske kontekst: Oktober, 1943. Tyskland har nedkæmpet en opstand i den jødiske ghetto i Warszawa. Allierede styrker går i land på Sicilien. Den italienske leder Benito Mussolini afsættes, men danner en fascistisk regering i Norditalien. Resten af Italien går ind på de allieredes side, mens italienske jøder stadig sendes til koncentrationslejre. Krematorium III i Birkenau står færdigt.

Edith beskriver: Bed Edith om at beskrive hvordan hende og Martine har haft det med hinanden siden turen til Polen.

Scenebeskrivelse: Der har været en stor parade og rally i byen. Husene er pyntet op med blomster. Folk er stimlet sammen i gaderne med flag for at se Hitler køre forbi. På fabrikken har de fået fri for at deltage i optøget. Martine og Edith står sammen med en håndfuld andre kvinder fra fabrikken. Tilbage på kontoret holder Ludwig et muntert selskab, hvor Edith også er inviteret.

Spil scenen mellem Edith og Martine mens de venter på at Hitler kører forbi.

Undervejs kan du eventuelt spørge ind til, hvornår Edith sidst var til et møde i partiet? Eller om hun har uddelt de foldere, hun lovede hun ville? Du kan også nævne, hvor meget Martine har glædet sig til at se Hitler og måske møde ham.

Klip scenen: Når Beata har taget en beslutning om, hvorvidt hun vil hjælpe Leo eller ej.

Tjekkoslovakiet

Scene 1

Normaliseringen "

Scenens formål:

At konfrontere Beata med at systemets uretfærdighed, samtidig med hun får mulighed for

Den historiske kontekst:

Den historiske kontekst: November, 1968. Landet har fået en ny, russiskvenlig regering. Umiddelbart efter besættelsen placeres der over 20.000 mand og 300 kampvogne rundt omkring i landet for at opdæmme for protesterne. Censuren genindføres, grænserne lukkes. De kalder det en 'normalisering'.

Beata beskriver: Bed Beata om at beskrive første gang, hun fortalte Leo om en kollega (hvis hun har indvilliget i at informere). Hvad skete der med kollegaen? Hvor mange flere ting har Beata informeret om siden.

Scenebeskrivelse: Nika har været indlagt i nogle måneder nu, og hendes anfald er i bedring. Hun kan både gå og stå med hjælp fra krykker, men det er tydeligt, at hun snart ikke længere vil kunne gå selv. Beata har observeret, at mange af Nikas 'venner', der kommer på besøg, både henter og efterlader ting. Ting som Nika gemmer i sengetøjet eller i hovedpuden. Nogle gange også med hjælp fra Beatas kollegaer.

Spil scenen mellem Nika og Beata, da Beata kommer ind for at give Nika sin medicin.

Undervejs i scenen tigger Nika Beata om at skaffe hende smertestillende medicin nok til tre måneder.

Nika er kommet på en StBs 'observationsliste', og kan derfor ikke få udleveret smertestillende medicin, når hun skal udskrives om

Klip scenen: Når Beata har taget en beslutning om, hvorvidt hun vil hjælpe Leo eller ej.

Tjekkosllovakiet

Scene 2

En stille middag

Scenens formål:

Leo presser Beata yderligere og hun bliver konfronteret med, at også hun bliver overvåget. Her er også mulighed for at Beata presser Leo tilbage.

Den historiske kontekst: Januar, 1969. En ung student ved navn Jan Palach sætter ild til sig selv i protest mod besættelsen og det tjekkoslovakiske folks voksende apati. Han døde efter tre dage.

Beata beskriver: Bed Beata beskrive hvordan den unge mands hospitalstue ser ud, og hvorfor hun gik derind.

Hvordan så han ud? Hvad følte hun da hun så ham? Hvilke lyde og lugte var der? Havde hun ondt af ham, eller følte hun måske afsky?

Scenebeskrivelse: Efter at have siddet hos Jan tager Beata hjem for at spise middag med Leo. For en gang skyld har han ikke bare banket på en sen aften. I stedet har de lavet en rigtig aftale. De laver mad sammen i lejligheden og hører musik i radioen. Han virker næsten som den samme gamle Leo igen.

Spil scenen mellem Beata og Leo.
Stemningen er god.

Når samtalen har kørt noget tid, skifter Leo pludselig tone, og hans øjne bliver mørke. Han vil gerne tale om noget alvorligt. En anden af Beatas kollegaer har indgivet hende. Han vil gerne høre, hvad det drejer sig om, inden han tager det videre til den øverste ledelse.

Klip scenen: Scene kan ende på mange måder. Det kan være at Beata og Leo forsones, eller det kan være scenen ender konfliktfyldt. Klip scenen når dramaet er på sit højdepunkt.

Det kan sagtens være at Beata ikke har gjort noget. Men indgivelser behøver ikke komme på et sandt grundlag.

Hvis du mener, at Beata mangler et svar overfor Leo, så mind hende om alle de gange, hvor hun passede på Leo og dækkede over ham, dengang han var syg.

Få hende eventuelt til at beskrive engang Leo var helt til rotterne, og hvordan hun hjalp ham.

Tjekkosllovakiet

Scene 3

Hjælp Nika

Scenens formål:

At kaste Beata ind i det første dilemma mellem systemet og hendes samvittighed.

Den historiske kontekst: April, 1969. I månederne efter Jan Palachs begravelse mister 500.000 mennesker deres job og rettigheder. Der bliver gjort rent og statueret eksempler. Især blandt medlemmer af det tjekkoslovakiske kommunistiske parti. De bliver til ikke-personer--mennesker uden social eller retsmæssig status. De har ingen dokumenter, ingen ret til hjælp og ingen mulighed for selvforsørgelse. De bliver nationens spøgelse. .

Scenebeskrivelse: Det banker på døren en sen aften. Udenfor står to mennesker, Beata ikke kender, med Nika i favnen. De braser ind, lægger Nika på den lille sofa, og går med det samme. Politiet er efter dem. Nika har fået et krampeanfald under en politisk auktion og er blevet lammet i benene og den ene side af kroppen. Nika fortæller, at hun ikke tør tage på hospitalet. Hun er bange for at blive flyttet til en institution langt væk fra byen og sin familie – eller det der er værre.

Spil scenen mellem Beata og Nika.

Beata skal finde ud af, hvad hun skal stille op med Nika. Hun kan vælge at skjule hende eller ringe til Leo.

Undervejs i samtalen kan du fortælle kort om hvad Nikas auktion indebar. Sabotage mod et partikontor, ulovlige våben og lignende. Nogen er helt sikkert kommet til skade.

Klip scenen når Beata har taget en beslutning om, hvad hun skal stille op med Nika.

Tredje akt

I tredje akt er der ingen vej tilbage. Beata besøger en institution, og opdager hvad systemet gør mod dem, som hun ønsker at pleje og passe på. Hun bliver tvunget til enten at indgive Leo eller Nika, og hun mister sit job. For Edith slutter krigen og hun står tilbage med stumperne. Ludwig tager sit eget liv, og Edith må konfrontere sin egen skyld.

Dagsscene

Stormen fortsætter til langt ud på morgenen, inden den lægger sig og Beata og Edith kan besigtige ødelæggelserne.

Køkkenhaven lagt ned, dele af taget er randt af laden og det store, syge æbletræ ligger tværs over gårdspladsen. Hvad gør de ved det? En af gederne er blevet klemt inde af murbrokker. Den er ikke død, men den står ikke til at rede. Hvad gør de med geden? Bliver den begravet, eller bliver den parteret og gjort til mad? Og hvem fører kniven?

Aftenscene

Det har været en meget lang dag for Edith og Beata, og der er mange ting, de skal have styr på endnu. Men nu er det mørkt, og de sidder endnu en gang og taler inden de skal i seng,

Giv dem plads til at have en samtale om dagen begivenheder.

Klip derefter til den første fortidsscene.

Når alle fortidsscenerne er spillet, må du gerne give spillerne i nutiden lidt til at snakke om fortiden, inden akten slutter.

Fortidsscener oversigt

Tyskland

Scene 1

Alt er ikke tabt endnu

Edith og Ludwig arbejder sent på kontoret. Ludwig er opgivende og krigen er næsten tabt.

Scene 2

Vi vidste det jo alle sammen

Ludwig træffer en beslutning om at alle på fabrikken er medvidende og -skyldige i fabrikkens bidrag til koncentrationslejrene. Ham og Edith

Scene 3

Ludwigs hjem

Ludwig har begået selvmord. Edith opsøger hans lejlighed, hvor hun finder Martine.

Tjekkosllovakiet

Scene 1

Institutionaliseret

Beata og Leo besøger en institution for handikappede og psykisk syge. Leo får et psykisk tilbagefald.

Scene 2-a

De sidste timer (Spilles hvis Nika er blevet indgivet)

Beata finder ud af at Nika er blevet tvangsindlagt på institutionen. De har en konfrontation.

Scene 2-b

De sidste timer (Spilles Beata har hjulpet Nika)

Leo er forsvundet på institutionen, og Beata finder ham i en sølle tilstand.

Scene 3

Stb

Beata bliver hentet af det hemmelige politi Stb.

Tyskland

Scene 1

Alt er ikke tabt endnu

Scenens formål:

At lade Edith tage styringen over for Ludwig og give Edith mulighed for at vise sin kynisme

Den historiske kontekst: September, 1944. De allierede er gået i land i Nordmandiet og har langsomt ædt sig gennem Vesteuropa. Frankrig er befriet. Den røde hær kæmper sig gennem Østeuropa, og Ungarn og Bulgarien tilslutter sig. Tyskland vinder en sejr i Belgien, men er under pres fra alle sider. Der er fangeopstande i Birkenau og Auschwitz, hvor flere krematorier bliver ødelagt.

Scenebeskrivelse: Ludwig og Edith arbejder sent på kontoret. Sådan har det været i mange måneder. Nogle gange er Martine tilstede, men oftest er det bare det bare Ludwig og Edith. Fabrikken skal holde produktionen i gang, og der har været mange problemer. Især krigen gør det svært at skaffe transport og arbejdskraft. Ludwig har forandret sig siden deres tur til Polen. Han virker helt lille, som om han allerede har givet op. Edith har observeret, at han har en ring liggende i sin skrivebordsskuffe.

Edith beskriver: Bed Edith om at beskrive hvordan hendes og Ludwigs forhold har udviklet sig over de sidste måneder.

Hvilke ting har Ludwig foræret Edith? Tror hun Ludwig elsker hende? Tror hun Ludwig elsker Martine? Hvor meget ved Martine?

Spil scenen mellem Beata og Nika.

Beata skal finde ud af, hvad hun skal stille op med Nika. Hun kan vælge at skjule hende eller ringe til Leo.

Hvis det passer med stemningen og Ediths fortælling, kan du eventuelt lade Martine komme ind på kontoret efter noget tid. Måske vil hun hente Ludwig hjem? Måske henter hun sine ting?

Klip scenen på et følelsesmæssigt eller et dramatisk klimaks.

Tyskland

Scene 2

Vi vidste det jo alle sammen

Scenens formål:

At lade Ludwig svigte Edith og gøre det klart over for hende, at hun er medskyldig.

Den historiske kontekst: April, 1945. Krigen er på de sidste krampetrækninger. Tyskland har tabt. De er omringet fra alle sider. Den røde hær kommer marcherende mod øst og har befriet Auschwitz-Birkenau. Andre koncentrationslejre har Tyskland selv evakueret eller destrueret. De allierede er trængt ind i Faderlandet. Mange tyske byer er bombet sønder og sammen - Hamborg, Berlin, Dresden. Al infrastruktur er stoppet. Ingen har hørt fra Hitler i ugevis.

Scenebeskrivelse: Ludwig har været til møde med fabrikkens arbejderforening og alle ledende chefer. Edith har været med som sekretær, men har ikke haft noget at skulle have sagt. I fællesskab er fabrikkens officielle forklaring blevet besluttet. Hvor meget vidste de egentligt om 'den endelige løsning på jødeproblemet'? Det er ikke et spørgsmål om, hvis en efterforskning kommer, men et spørgsmål om hvornår den kommer.

Fabrikkens officielle forklaring: Man vedstår sig at have designet, bygget og installeret ovnene og ventilationssystemerne. Man vidste hvad de skulle bruges til, men kendte ikke til omfanget af lejrene eller detaljerne omkring udryddelserne. En forklaring der gør alle til medskyldige.

Spil scenen mellem Edith og Ludwig, efter den sidste person til mødet har forladt kontoret.

undervejs i scene kan du bede Edith beskrive sine følelse for Ludwig, i præcist det øjeblik det går op for hende, at han også har dømt hende som en medskyldig.

Klip scenen når Edith ikke har mere at sige til Ludwig, eller hun er helt afklaret omkring sin situation.

Tyskland

Scene 3

Ludwigs hjem

Scenens formål:

Et sidste møde mellem Edith og Martine, nu hvor alt er tabt.

Den historiske kontekst: Maj, 1945. Historien har gentaget sig og endnu engang står Tyskland som taberen af en verdenskrig. Hitler er død, det samme er lagt de fleste fra partitoppen. Millioner er døde, men det vides ikke endnu hvor mange. I Stillehavet fortsætter japanerne og amerikanerne krigen. Men den er slut i Europa. Kontinentet er i ruiner.

Scenebeskrivelse: Ludwig er død. De fandt ham på kontoret. Dagen inden havde de allieredes efterretningsfolk anholdt en af fabrikkens cheffingeniører. Ludwig skrev et afskedsbrev sent om aftenen på kontoret og spiste en cyanidkapsel. Edith får nyheden allerede tidligt næste morgen, og tager hen til Ludwigs lejlighed. Hun har nøglen.

Edith beskriver: Bed Edith beskrive hvordan Ludwigs lejlighed ser ud, og hvordan hun bevæger sig gennem værelserne.

I Ludwigs soveværelse står Edith ansigt til ansigt med Martine, som sidder apatisk på Ludwigs seng. Hun har grædt, og holder en pude i favnen.

Spil scenen mellem Martine og Edith i Ludwigs soveværelse.

Hvis det giver mening for scenen, kan du nævne Ludwigs selvmordsbrev.

Han skriver, at han aldrig var en rigtig nazist, og at han er uskyldig. Men han ved også, at han vil ende som syndebuk, og ser ingen anden udvej end at forlade verden ved egen hånd.

Klip scenen når du mener at fortids-Edith er færdig med at bestemme over fortællingen.

Tjekkosllovakiet

Scene 1

Institutionaliseret

Scenens formål:

At vise Beata hvad systemet stiller op med folk som Nika, der er anderledes, og som

Den historiske kontekst: Maj, 1969. Op gennem 60erne stiger antallet af anstalter og institutioner for handikappede i Østbloklandene. Mennesker med synlige handicap og psykisk syge forstyrrer gadebilleder, for man vil gerne vise, at den rene, kommunistisk stat er befolket af sunde og arbejdsduelige mennesker. Mange mennesker kan ikke få adgang til medicin, hvis ikke de lader sig indlægge. Endnu flere bliver indlagt via tvang. De fleste kommer aldrig ud fra institutionerne, men bor der til de dør. Langt væk fra resten af samfundet.

Beata beskriver: Bed Beata fortælle hvad der er sket mellem hende og Leo, siden de var sammen sidst. Hvis Beata besluttede sig til at hjælpe Nika, hvad er der så sket med hende?

Scenebeskrivelse: De kørte fra Prag tidligt den morgen og ud på landet til den mere tyndt befolkede del af landet. Her skal Beata, Leo og to andre kollegaer på fagligt besøg hos en institution for de handikappede, mennesker med fysiske defekter og de sindssyge. De kører gennem landet. En del af vejen kører de igennem Beatas hjemegen. Gåde og marker minder hende om det idylliske, lykkelige liv hun havde dengang. Hendes kommunistiske utopi. De to kollegaer sover på bagsædet, mens hun og Leo sidder oppe foran. Leo ved rattet, hende på passagersædet.

Spil scenen mellem Leo og Beata mens de kører bil.

Undervejs i scene kan du spørge ind til Beatas barndom og hendes ideologiske ståsted

Scenen fortsættes på næste side

Scenebeskrivelse fortsat: Efter de har kørt i flere timer ruller bilen ind på en gårdsplads foran en klynge af store, hvide bygninger og barakker. Her mødes de af kittelklædte mænd og kvinder, som viser dem rundt på de forskellige afdelinger. Her er klinisk og sterilt. Alle beboere er klædt ens, helt ned til samme frisure. De lever en komplet skemalagt hverdag. Leo bliver bleg, lige så snart han træder ind på institutionen.

Edith beskriver: Bed Beata beskrive hvad hun ser, som de bevæger sig gennem bygningerne. Hvordan er plejen? Hvordan ser beboerne, de mødes undervejs, ud? Hvordan lugter der? De overværer også den psykiatriske del af hospitalet. Hvordan reagerer Leo på det?

Gør det klar for Beata, at personalet er glade og stolte over institutionen. De er overbevist om, at de gør det rigtige. De taler med begejstring om stedet. Men Beata lægger også mærke til, at ingen beboere hun møder, kigger hende i øjnene. De er alle døde i blikket.

De overnatter på institutionen, inden de tager tilbage til Prag. Den nat kommer Leo ind til Beata, og er helt ude af den. Han tror "de" overvåger ham overalt.

Spil scenen mellem Beata og Leo

Undervejs i scenen fortæller Leo hende, at han også er under observation. Der har været alt for mange 'hændelser' på hospitalet. Han er bange for at de tror at han arbejder mod partiet.

Klip scenen når Beata på en eller anden måde har fået ro på Leo. Eller inden scenen bliver for dramatisk.

Tjekkoslovakiet

Scene 2 - a

De sidste timer

Scenen spilles kun hvis Beata har indgivet Nika

Scenens formål:

En konfrontation mellem Nika og Beata.

Scenebeskrivelse: Institutionen ligger hen i en let tåge den morgen. Der er stadig et par timer, inden de skal hjem. Leo er endnu ikke kommet ud fra sit værelse (eller hvor han er), og Beata beslutter at gå en tur i haven.

Beata beskriver: Personalet, der står i udkanten af gården og ser på hende og patienterne. Bed Beata om at beskrive sin gårtur og personalets blikke og deres udseende.

Beata ser en skikkelse, hun kender. Nika sidder spinkel og sammenkrøbet i en kørestol. Hun kigger på Beata med stirrende øjne.

Spil scenen mellem Beata og Nika.

Beskriv løbende Nikas vej til institutionen. Hvordan blev hun hentet af det hemmelige politi StB? Blev hun forhørt? Var det voldeligt? Kommer hun nogenside ud derfra.

Det kan også være at Leo kommer for at hente Beata.

Klip scenen når Nika og Beata ikke længere har noget at sige til hinanden.

Tjekkoslovakiet

Scene 2-b

De sidste timer

Scenen spilles kun hvis Beata har hjulpet Nika

Scenens formål:

En konfrontation mellem Leo og Beata. Beata for mulighed for at afsløre Leo eller efterlade ham på institutionen.

Scenebeskrivelse: Institutionen ligger hen i en let tåge den morgen. Der er stadig et par timer, inden de skal hjem, men ingen kan finde Leo. Folk spørger efter ham, og hun begynder at lede efter ham.

Beata beskriver: Hvordan finder hun Leo, og hvilken tilstand er han i?

Spil scenen mellem Beata og Leo

Hvad ender Beata med at stille op med Leo? Efterlader ham.
Får hjælp hos plejepersonalet?
Forsøger at ordne det selv?.

Klip scenen vi behøver ikke få et svar på hvad Beata stiller op med Leo. Du kan også klippe scenen på et emotionelt tidspunkt.

Tjekkoslovakiet

Scene 3

Stb

Scenens formål:

At afslutte Beatas fortælling, med et sidste dilemma. Denne scene er løsere end de andre scener. Alt efter hvad der er sket i de tidligere scener, er det op til dig, hvordan det skal ende for Beata.

Den historiske kontekst: Juli, 1969. I normaliseringsprocessen forventes det at alle observerer alle. Det forventes at alle indberetter alle. Fra skoleelever til undervisere til avisbuddet. Alle kigger på alle. Dem, som nægter, har det med at forsvinde. Nogle kommer aldrig tilbage.

Beata beskriver: Hvordan er hendes liv anderledes siden deres besøg på institutionen for to måneder siden.

Scenebeskrivelse: De venter på hende uden foran lejligheden. To mænd med alvorlige miner. De er fra Stb – det tjekkoslovakiske hemmelige politi. De behøver ikke præsentere sig, Beata ved allerede godt hvem de er. Hun tager frivilligt med.

Beata beskriver: hvordan forhørslokalet set ud og hvordan forhøret forgår, Hvilken information har de på hende? Bliver de voldelige eller truende? Hvad fortæller hun dem? I sidste ende skal hun give dem et eller andet, de kan bruge.

Det er ikke interesseret i hende, men i enten Leo eller Nika.

Efter forhøret skal du sætte en sidste scene mellem Beata og enten Leo eller Nika

Det kan være at Beata ved hvor Nika er, og mødes med hende en sidste gang, inden myndighederne finder Nika. Det kan være at hun opsøger Leo en sidste gang for at sige farvel? Det kan også være et Leo kommer og henter hende efter forhøret. Jeg lader det være op til dig, hvad der passer til jeres fortælling.

Beata mister sit job og bliver sat på en observationsliste. Hun har ikke lov til at arbejde som sygeplejerske mere. Derefter rejser hun hjem til sine forældre for at bo. Bed Beata beskrive hvordan hendes liv ser ud nu. **Klip scenen** når Beatas fortælling er slut.

Epilog

Vinteren er slut og foråret ankommet. Beata og Edith har boet sammen gennem de koldeste måneder, og nu begynder små blomster at skyde op gennem jorden igen.

Spørg Edith hvordan gården ser ud?

Spørg Beata om de har snakket mere om fortiden siden stormen i oktober?

I dag er det Beatas sidste dag på gården. I morgen er det meningen, hun skal rejse videre. Spil en scene mens Edith og Beata arbejde sammen den sidste dag på gården.

Når du slutter epilogen slutter scenariet.

Tak fordi du ville køre scenariet!

Opvarmningsscene

To af spillerne spiller mor og datter i fortiden og to af spillerne er mor og datter i nutiden.

Nutids-mor starter scenen med at beskrive hvilken type mor hun er og hvordan deres hus ser ud.

Nutids-datter beskriver hvilken type datter hun er og hvordan hendes værelse ser ud.

Scenebeskrivelse: Datter kom hjem i går fra en fest i går, alt for sent og hun har været ked af det hele dagen. Mor banker på for at snakke med hende.

Spil først lidt af samtalen mellem mor og datter og klip derefter til datterens fortidsscene.

Festen i går: Tilstede er fortids-datter og hendes crush (du vælger selv spilleren)

Fortids-datter starter med at beskrive festen og hendes forhold til sit crush.

Scenebeskrivelse: Det er ved at være sent og det har været en festlig aften. I har danset lidt, men ikke så meget, som du gerne ville. Dit crush har kigget meget på Camilla i stedet. Nu er Crush er på vej hjem og du fanger vedkommende på vejen ud.

Spil scenen mellem crush og datter.

Bagefter skal datter beskrive hvad hun gør efter crush er gået hjem. Klip derefter scenen.

Klip tilbage til nutiden mellem mor og datter. Her **skal** I bruge genfortælle mekanikken, før scenen mellem mor og datter bliver genoptaget.

Efter lidt spil klipper du til mors fortidsscene.

Festen for 28 år siden: Tilstede er fortids-mor og fortids-mors kæreste (du vælger selv spilleren)

Scenebeskrivelse festen er slut og folk er gået hjem. Din kæreste, har danset og fjollet rigtig meget rundt med en anden gæst. Nu ryder I op sammen.

Spil scenen mellem fortids-mor og kæreste.

Undervejs i scenen gør fortids-mor noget rigtig dumt. Spørg fortids-mor hvad der er og fortsæt derefter scenen.

Klip tilbage til nutiden mellem mor og datter. **Husk** at bruge genfortælle mekanikken.

Fortsæt samtalen mellem mor og datter lidt mere og klip derefter scenen.