

Birkenau



Indhold

Introduktion	2
Stemning og temaer	3
Struktur, spillestil og historisk kontekst	4
Fortælling og roller	5
Virkemidler	7
Sådan kører du scenariet	8
Inspirationskilder	11
Roller	
Den jødiske tro	
Scenekatalog	
Sceneoversigt	
Spillederens vejledning	
Navneliste og tidsplan	

Skrevet til Fastaval 2018 under scenarieansvarlige Tina Heebøll Arbjørn og Anders Frost Bertelsen.

Tekst, ide og layout: Jonas Sanberg Jensen.

Sparring: Jeppe Bergmann Hamming, Thor Fejerskov Jensen og Simon Steen Hansen.

Korrekturlæsning: Jeppe Bergmann Hamming og Thor Fejerskov Jensen.

Spiltestere: Maria Bergmann Hamming, Marie Wolfsberg Oscilowski, Jeppe Bergmann Hamming og Thor Fejerskov Jensen.

Tak til alle, der har hjulpet i løbet af skriveprocessen med alt fra ide til det færdige resultat.

En særlig tak til Pernille for uendelig støtte, forståelse og kærlighed.

Introduktion

Birkenau er et mørkt drama om fire jøders oplevelser før og under Anden Verdenskrig. De fire mødes på toget mod Auschwitz-Birkenau og bliver venner, da de tvinges ind i lejrens fangeorkester. Som musikere er de vidne til udryddelsen af deres eget folk og må vælge, om de vil gøre modstand mod overmagten. Samtidigt tænker de fire tilbage på tiden før lejren, og konfronteres med fortidens synder. Selv hvis de overlever, kan intet blive som før.

Scenariets varighed er 4-5 timer med opvarmning.

Birkenau handler om jødisk identitet, modstand og musik. Hver af rollerne må tage stilling til hvad det betyder for dem at være jøde, beslutte sig for om de vil gøre modstand mod overmagten og finde ud af, hvilken rolle musikken skal have i deres liv. Stemningen er tragisk og trykket.

Scenariet består af tre akter med faste scener. Scenerne foregår enten i koncentrationslejren, som er scenariets nutid, eller i fortiden. Der veksles imellem de to scenetyper. Scenariet spilles semi-live; det vil sige at rollerne spilles i første person, og man spiller i rummet, ikke rundt om bordet.

Spillerne har hver én hovedrolle, som de spiller igennem hele scenariet. Hver rolle har en prædefineret udfordring og en motivation for at overleve koncentrationslejren. Samtidigt har hver rolle indskrevet et valg, som skal træffes i rollens fortidsscener. De fire hovedroller er:

Varighed

Stemning, temaer

Struktur, spillestil

Roller

Den unge violinist, som ikke ønsker at være jøde. Han har brudt med sin familie, men lider alligevel under sit ophav.

David Müller

Den korrekte bogholder, der altid har gjort, hvad han er blevet bedt om.

Samuel Bercow

Den stærke arbejdsmand, der har set sin familie sygne hen i ghettoen og nu er fyldt med had.

Meyer Hirsch

Den gamle købmand, der nægtede at tro på, at chikane ville blive til forfølgelse.

Jakob Loew

Birkenau anvender to primære virkemidler: et fastlagt fysisk scenerum og musik. Alt spil foregår i en 2 x 2 m firkant på gulvet. Denne opdeles yderligere, så scener kan foregå i helt rum (2 x 2 m), halvt rum (1 x 2 m) eller kvart rum (1 x 1 m). Rummet kan skifte størrelse i løbet af den enkelte scene.

Virkemidler

Der er desuden specifik baggrundsmusik, som skal spilles i hver af de to forskellige scenetyper, henholdsvis nutids- og fortidsscener.

Som spilleleder skal du sætte scener, afslutte dem og spille biroller. Dette gør du blandt andet ved at stille rollerne spørgsmål. Det er også din opgave at præsentere scenariet og læse prolog samt epilog op for spillerne. Allervigtigst skal du give spillerne plads til tavshed og eftertænkning.

Spillelederens rolle

Stemning og temaer

Birkenau er et mørkt scenarie, der anvender musik, tavshed og intensitet. Stemningen er bevidst mørk og trykket, og kan blive ubehagelig efterhånden som spillerne lever sig mere og mere ind i roller, der bliver udsat for overgreb, og scenerummet bliver gradvist mindre.

Stemning

Det er vigtigt, at der er tid og plads til tavshed, samt at man inden scenariet har en ærlig snak omkring det faktum, at scenariet behandler tunge emner. For at bibeholde intensitet anbefales det, at man ikke holder pause i scenariet når først man er i gang.

Birkenau beskæftiger sig med tre primære temaer: jødisk identitet, modstand og musik.

Temaer

Jødedommen er en religion, men også en kultur. Ikke kun handler den om forholdet til Gud, men også hvordan man lever sit liv og opfatter sig selv. Jødisk identitet kan være religiøs, kulturel eller nedarvet. Den jødiske kulturelle særegenhed er stærk, fordi jøder traditionelt har været forfulgt. I scenariet skal spillernes roller forholde sig til deres egen status som jøder. De kommer alle fra jødiske familier, men har forskelligt ophav i forhold til hvor meget de har isoleret sig fra ikke-jøder, og hvor meget de har accepteret deres jødiske tro.

Jødisk identitet

“Jeg er jøde, fordi næsten alle i min familie før mig var jøder. Jeg er jøde, fordi jeg ikke vil være russer, tjekke eller tysker. Jeg er jøde, fordi jeg allerede som tyveårig fortalte jødiske vittigheder, fordi jeg er mere bange for forkølelse end for krig, og fordi jeg anser sex for vigtigere end litteratur.”

- Maxim Biller

Et andet vigtigt tema i scenariet er modstand mod overmagten. Rollerne er alle fanget i koncentrationslejren, hvor andre har fuld kontrol over deres liv og død. De skal hver især beslutte sig for om de vil gøre modstand, selvom de godt ved, at det i sidste ende kan fremskynde deres død. I scenariets fortid skal de også beslutte sig for, hvorvidt de vil følge strømmen eller gøre modstand. Handlingerne er ofte fysisk små, men symbolsk store.

Modstand

Birkenau er et scenarie fyldt med klassisk musik. Musikken er en vigtig del af alle rollernes fortid, enten som klassisk musik, jødisk folkemusik eller begge dele. En pointe i scenariet er, at musikken drukner larmen fra koncentrationslejren og skaber trøst, samtidig med at den pacificerer fangerne. En del af spillernes mulighed for at gøre modstand mod overmagten handler om valget mellem at spille eller lade være.

Musik

Struktur, spillestil og historisk kontekst

Fortællingens struktur og scener er fastlagt fra starten, så det er spillernes opgave at fokusere på rollernes handlinger og sindstilstand i de enkelte scener. Scenerne er organiseret i tre akter, forudgået af en spillederoplæst prolog, og afsluttes med en spillederoplæst epilog. Alle scener spilles én gang og i forudbestemt rækkefølge. Der findes to typer scener, der blandes i løbet af scenariet:

Scener i scenariets nutid, det vil sige i koncentrationslejren. Alle spillerroller er til stede i alle disse scener. Scener i rollernes fortid. En enkelt spillerrolle og oftest en birolle, spillet af spillederen, er til stede i disse scener.

Scenariet spilles i et enkelt lokale, hvor alle spillerne er til stede under hele scenariet. Det spilles semi-live og således direkte med tale, gestikulation og berøring som i et skuespil. Der forekommer ingen særlige rekvisitter eller kostumer.

Spillet bør være primært udadvendt, så rollernes følelser kommer direkte til udtryk i scenerne, men der er også et element af indadvendt spil, idet spillerne igennem indlevelse, skal kæmpe med rollernes indre konflikter.

Scenariet foregår før og under Anden Verdenskrig i dele af Tyskland og Polen. Årene op til Anden Verdenskrig er præget af tiltagende jødeforfølgelser og fattigdom. Jøderne mister langsomt deres

Struktur

Scenetyper

Spillestil

Setting

ejendom og rettigheder, mens den tyske krigsmaskine buldrer igennem Europa.

Birkenau er et scenarie inspireret af virkelige begivenheder, men er ikke en genfortælling af virkeligheden. Rollerne er baseret på virkelige personer og fortællinger, og er sat i en historisk korrekt verden. Fortællingen er således dramatiseret. Alle eksempler på lidelser i fortællingen har fundet sted og er indsamlet fra tilgængelige beretninger fra overlevende.

Der er ikke fra spillerne eller spilleder behov for mere end et overfladisk kendskab til Anden Verdenskrig, musik eller jødedom. Scenariet går ikke op i årstal eller hvorvidt det ville være logisk, at en tysk jøde skulle til den ene eller den anden koncentrationslejr. Anden Verdenskrig fungerer som ramme for fortællingen, men er ikke fortællingen. Skulle enkelte scener kræve specifik baggrundsviden, vil det være en del af scenens oplæg, Samtidigt får spillerne udleveret et ark med informationer, Den jødiske tro, som de kan bruge ved behov.

I det hele taget skal hverken spillere eller du som spilleder spille tid og kræfter på, hvorvidt noget er historisk korrekt i en grad, hvor det ”passer ind” i historien. Hvis det passer ind i scenen, så passer det ind i historien, så længe det er i tråd med scenariets overordnede stemning og temaer.

Historisk kontekst

Fortælling og roller

Birkenau begynder, da de fire jødiske hovedpersoner mødes i en kreaturvogn på vej gennem Tyskland. De er alle blevet indfanget af de tyske myndigheder og ved ikke hvad der skal ske med dem. Toget stopper og passagererne har nået deres destination: koncentrationslejren Auschwitz-Birkenau.

Fortælling

De fire jøder gennes igennem en udvælgelsesproces, som de overlever. Iført pjalter sættes de fire i tvangsarbejde, hvor de lærer hinanden at kende. Netop som de tror, at de ikke kan klare mere, opdager vagterne deres fælletæk: at de alle er musikere. Deres redning bliver pladser i lejrens orkester, men de tvinges stadig til at være vidner til tortur og overgreb, og indser at deres instrumenter har tilhørt afdøde medfanger.

Mens de fire bruger musikken som flugt fra lejrens rædsler, mindes de deres tilværelser før krig og elendighed. De konfronteres med valg i fortiden, hvor de har måtte vælge imellem trosfæller og familie. Der har de haft mulighed for at gøre modstand mod nazisternes forfølgelser. Samtidigt har det kostet dem alt.

Tilbage i lejren bliver situationen mere og mere desperat. Det er tydeligt, at målet er fuldstændig udryddelse, og orkestret spiller sagte baggrundsmusik til udvælgelsen af nye fanger. Henrettelserne bliver endnu mere tilfældige og meningsløse.

Fangeorkesteret gør et stille oprør: de nægter at spille videre og spillerne skal vælge, om de vil gøre modstand mod overmagten. Deres små handlinger har konsekvenser og lidelserne fortsætter. På Yom Kippur, Soningens Dag, må de fire hver især finde ud af, hvad deres tro og liv betyder for dem. De har en sidste mulighed for at spille musik sammen for deres egen skyld, inden de enten tvinges videre på dødsræs eller efterlades døde.



Nedenfor er en kort beskrivelse af scenariets fire roller. Alle spillere har én af disse hovedroller igennem hele scenariet. I løbet af scenariet skal hver rolle i fortidsscener træffe et vigtigt valg, som er med til at definere rollen. Rollerne indeholder også motivationer for at overleve og udviklingsmuligheder. Nedenstående er korte beskrivelser og du bør som spiller læse de fulde roller, som de udleveres til spillerne.

Roller

David har aldrig tænkt på sig selv som jøde. Da hans familie ikke ville lade ham spille musik, forlod han sit jødiske ophav og gjorde sig selv helt tysk: Han giftede sig med den ærketyske Ingrid og tog hendes efternavn. Han blev en dygtig violinist, men hans jødiske arv kostede ham alt, da forfølgelserne blev værre. I fortiden har David måtte vælge, om han ville redde sin hustru, ved at tvinge hende til at lade sig skille fra sig.

David Müller

Samuel er en duknakket mand, der hele sit liv har gjort alt for at følge reglerne, uanset om det er i sit arbejde som bogholder eller i sit meget stringente og korrekte cellospil. Egentlig har han aldrig gjort noget særligt ud af det at være jøde, sådan har han jo altid bare været. I fortiden har Samuel skulle vælge mellem at redde sine døtre eller forråde sine trosfæller, da nazisterne tilbød at lade døtrene slippe ud til gengæld for en liste over byens jøder.

Samuel Bercow

Livet i ghettoen har givet Meyer ar på sjælen. Efter at have set sin familie sygne hen og dø, er den bomstærke arbejdsmand blot en skygge af sig selv. Når han lukker øjnene, kan han stadigvæk huske de mange fester i det lille fattige hjem, hvor han selv spillede på sin klarinet, og alle dansede. Men den tid er ovre og nu er musikken kun en måde at fastholde de smertefulde minder om en familie, der ikke er længere. Nu er der kun vrede og had tilbage. Meyer har måtte vælge, om han ville tage livet af sin hustru, for at spare hende for flere lidelser i ghettoen.

Meyer Hirsch

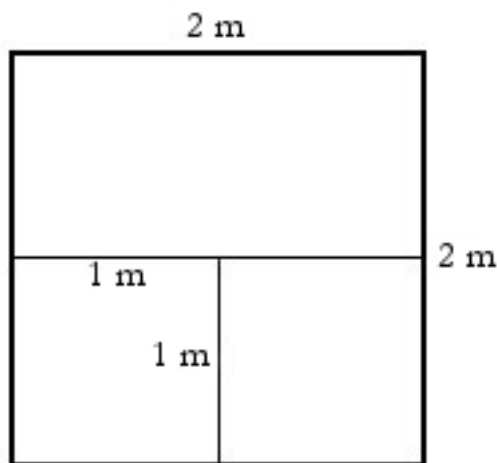
Igennem hele sin tilværelse har Jakob fundet sig i lidt af hvert. Som stærk troende jøde har alt hvad han har måtte lide af overgreb og hån, kun gjort ham mere sikker i sin tro på Gud. Hans familie har klaret sig godt, og med overskuddet fra den lille købmandsforretning har Jakob endda kunne sende sin ældste søn til Amerika. Jakob var en mand, som der var respekt omkring i synagogen, ikke mindst fordi han altid er villig til smilende at spille melodier på sin bratsch. Nu i sit livs efterår med en krop, der værker, bliver han udsat for den største prøvelse i sit liv. Han har mistet sin yngste søn på Krystalnatten, hvor nazisterne smadrede jødisk ejendom, og måtte vælge, om han ville begrave ham på den korrekte måde til gengæld for at risikere resten af familiens liv.

Jakob Loew

Virkemidler

Birkenau anvender to primære virkemidler: størrelsen af scenerummet og baggrundsmusik.

Det anvendte (scene)rum består af et 2x2m kvadratisk område, som spillederen inden scenariets start markerer på gulvet med malertape. Efter det hele scenerum er optegnet, deles dette med endnu en linie, så rummet består af to halve. Herefter deles det ene halve rum endnu engang, så optegningen svarer til figuren nedenfor:



Igennem scenariet anvendes de tre forskellige størrelser af rum, således at man i hver scene har et spilområde på 1 m², 2 m² eller 4 m². Størrelsen af rummet kan ændre sig i løbet af en scene og i beskrivelsen af de enkelte scener er angivet, hvorvidt scenen udspiller sig i helt, halvt eller kvart rum.

Rum

Hvis spillerne i løbet af en scene forlader scenerummet, er de udenfor fiktionen. Sørg for at placere et par stole i scenerummet, som spillerne kan anvende, hvis de ønsker. Muligheden for at anvende forskellige størrelser rum er et virkemiddel, der giver mulighed for at øge nærhed og klaustrofobisk fornemmelse.

Som spilleleder skal du under scenariet afspille musik. Du skal derfor bruge et lydanlæg, helst lidt større end en mobiltelefon. En bærbar computer, gerne med et par små højtalere, er tilstrækkeligt.

Musik

Der foreligger et soundtrack til scenariet, hvor alle scener sat i nutiden (i koncentrationslejren) har fælles temamusik, undtagen Akt 2, Scene 6: "Børnesang". Scener der foregår i fortiden, har en anden fælles temamusik. Musikken skal gentages, hvis den er færdig inden scenen er afsluttet. Musikken er som følger:

From Jewish Life: 1, Prayer af Ernest Bloch
Atlantico af Robert Cacciapaglia
Mester Jakob af Gunnar Nyborg-Jensen

Nutidsscener

Fortidsscener

Akt 2, Scene 6

Samlet liste kan findes på Spotify under navnet: Birkenau – Fastaval 2018 eller via adressen <http://sptfy.com/D6p>

Playlist

Sådan kører du scenariet

At spillede Birkenau er på mange måder som at spillede andre scenarier, dog med få vigtige undtagelser. Du skal som spilleleder sætte alle scener og beskrive undervejs samt klippe scener. Du skal læse prolog og epilog op for spillerne. Du skal også sørge for, at scenariets baggrundsmusik, som beskrevet under virkemidler, spiller under scenariet.

Scenerne er konstrueret således, at der er forslag til introduktioner og afslutning, men du er naturligvis velkommen til at improvisere over disse, så længe budskabet er intakt. Hver scene i scenekataloget indeholder en række formalia. **Når du sætter scenen, skal du fortælle spillerne scenens titel, størrelsen på scenerummet, hvilke roller som er med samt hvornår scenen slutter.** De øvrige informationer er til dig som spilleleder, så du kender formålet med scenen og dens handling.

Eftersom spillerne har hver deres hovedrolle, som de spiller igennem hele scenariet, skal du spille alle biroller i scenariet. Der er maksimalt én birolle per scene og hyppigst i fortidsscenerne. Birollerne er beskrevet i de relevante scener.

I forbindelse med afvikling af scenariet, er der tre specifikke elementer, som kan adskille sig væsentligt fra andre scenarier, og som du derfor skal være opmærksom på. Disse er:

At sætte scener

Biroller

Særlig fokus

Normalt vil man som spilleleder have tendens til at klippe scener meget stramt og efterlade meget lidt plads til tavshed i scenerne. Det er essentielt, at spillerne får lov til at være tavse og tænke. Lad derfor være med at klippe scenerne for stramt, men giv plads.

På grund af scenerummets størrelse, vil spillerne skulle stå og handle meget tæt på hinanden rent fysisk. Det er ganske bevidst. I dette scenarie er det helt acceptabelt at stå så tæt, hvilket du kan informere spillerne om, hvis de er skeptiske.

Du skal anvende spillerne til at beskrive i nogle af scenariets scener. Når du anvender spørgsmål til rollerne for at beskrive i scenerne, så er det rollerne, og ikke spillerne, der stilles spørgsmål. Det vil sige, at spillerne bør svare i førsteperson og ud fra deres rolles perspektiv.

I alle rollebeskrivelserne er nævnt begivenheder i fortiden, som spillerne i løbet af scenariet selv skal spille. Disse er bevidst beskrevet uden for mange detaljer i rollerne, da spillerne selv har indflydelse på udfaldet i fortidsscenerne. Spillerne må forholde sig til det materiale, som er præsenteret i rollerne og du må inden scenariets begynde fortælle dem, at dele af deres roller vil blive uddybet i fortidsscenerne.

Giv plads

Fysisk nærhed

Spørg rollerne!

Rollernes fortid

Inden scenariet skal du forberede rummet: det vil sige, at du skal skabe scenerummet som beskrevet under virkemidler. Det anbefales at bruge almindelig afdækningstape, der kan fjernes uproblematisk efterfølgende. Samtidigt skal der være mulighed for at spille baggrundsmusik, hvilket også er beskrevet under virkemidler.

Du skal også sørge for, at det skrevne materiale er tilgængeligt for dig og for spillerne. Som spilleleder bør du under afviklingen have adgang til Scenekatalog, Sceneoversigten, Spillelederens vejledning og Navneliste og tidsplan. Spillerne skal hver have én af de fire hovedroller og faktaarket Den jødiske tro.

Inden scenariet skal spilles, skal du informere spillerne om scenariets temaer, format og virkemidler. Du finder en liste over emner, der bør introduceres før opstart af scenariet i Spillelederens vejledning.

Fordi scenariet behandler tunge emner som død, folkemord og det at miste, er det vigtigt at du inden scenariet fortæller, at scenariet er tungt og behandler tragiske emner. Det er også vigtigt at diskutere, hvor hver enkelt spillers fysiske grænser er, da man står meget tæt. Scenariet er ikke seksualiseret, men nogle kan godt have det svært med at stå meget tæt på andre. Som spilleleder kan du gå forrest ved at starte med at fortælle dine præferencer som inspiration og vejledning til andre.

Sørg for, at man i jeres gruppe har fælles holdning til, hvad man gør, hvis det bliver for meget for en eller flere spillere. Det skal være okay at trække sig, hvis

Forberedelse

Opstart

Sikkerhed

man ikke kan være med mere.

Herefter skal du som spilleleder gennemgå opdeling af scenerummet, at hver enkelt scene har en defineret størrelse rum og at det kan ændre sig i løbet af scenen. Fortæl også, at hvis man forlader rummet, så er man ude af scenen. Lad spillerne stå og bevæge sig i de forskellige størrelser rum for at vænne sig til det.

Herefter bør du udlevere roller og faktaarket Den jødiske tro til spillerne.

Når spillerne har læst deres roller og fået besvaret eventuelle spørgsmål, skal du facilitere opvarmning. Der er tre korte opvarmningsøvelser beskrevet nedenfor, som bør udføres inden spilstart.

Alle spillere sidder på hver deres stol og skal lukke øjnene. Du beder dem om at trække vejret stille og roligt. Når de har fundet en rytme, beder du dem forestille sig deres rolle og mærke den i kroppen. Du beder dem forestille sig hvordan roller føler glæde, vrede, had, lykke, tristhed. Du beder dem igen trække vejret rytmisk, mærke kroppen og de må åbne øjnene igen.

Alle spillere stiller sig med god afstand i lokalet og lukker øjnene. Du beder dem igen trække vejret stille og roligt, mens de skal forestille sig deres rolle. De må nu åbne øjnene, og du beder dem gå omkring, hvor de skal finde deres rolles gang og statur. Lad dem fortsætte indtil de har fundet rollens udtryk.

Forklar rummet

Rolleudlevering

Opvarmning

Øvelse 1

Øvelse 2



Lad spillerne fortsætte med at gå omkring. Bed dem **Øvelse 3**
nu om at opsøge hinanden, give hinanden hånden og
fortælle hinanden deres rolles navn og alder. Lad dem
blot hilse på hinanden flere gange, så du er sikker på
at de alle kender hinandens navne.

Herefter bør du så hurtigt som muligt starte
scenariet. Hvis der skal være en pause i forbindelse
med opstart af scenariet, så anbefales det at pausen
holdes inden opvarmningsøvelserne.

Når scenariet er afsluttet, er det vigtigt at du tager en **Debriefing**
snak med spillerne. Spørg dem ind til hvad deres
smukkeste oplevelse i scenariet var, og sørg for at den
stemning, der forventeligt er noget trykket og mørk,
bliver lettet. Nogle spillere vil have et behov for at
tale om, hvad der sker med deres roller efter
fiktionens afslutning. Nogle vil gerne tale om
enkeltscener fra fortællingen. Giv plads, vær
opbyggende og sæt tid af.

Hvis der er behov, så kan du anvende en variant af
første opvarmningsøvelse, hvor du beder spillerne
lukke øjnene, trække vejret stille og roligt, og
langsomt giver slip på rollen igennem de forskellige
følelser (glæde, vrede, had, lykke og tristhed). Rollen
forsvinder ud, mens de trækker vejret stille og roligt.
De åbner øjnene og er klar til at forlade fiktionen.

Inspirationskilder

Der findes en stor mængde tilgængeligt materiale omkring Anden Verdenskrig og jødeforfølgelser. Nedenfor finder du nogle specifikke værker, som du kan opsøge, hvis du har lyst til at kende mere til dette scenarier inspirationskilder:

Viktor Frankl, 1967: Ein Psycholog erlebt das Konzentrationslager / Psykologi og eksistens
Guido Fackler, 2007: This Music is Infernal: Music in Auschwitz.

Skrevne værker

Simon Schama, 2013: The Story of The Jews.
Claude Lanzmann, 1985: Shoah
Alain Resnais, 1956: Nuit et Brouillard / Night and Fog.

Dokumentarfilm

The US Holocaust Memorial Museum:

<http://www.ushmm.org>

Yad Vashem: <http://yvng.yadvashem.org/>

Mémorial de la SHOAH:

<http://www.memorialdelashoah.org/>

Hjemmesider



Roller

David Müller



“Jeg fortalte ham, at jeg ikke troede de kunne brænde folk i vores moderne tid. At menneskeheden aldrig ville acceptere det...”

- Elie Wiesel

David Müller

29 år gammel, kreativ, kærlig, udadvendt, nægter at være jøde

At være kunstner er ikke altid nemt, især ikke hvis man kommer fra en familie, hvor økonomisk succes er vigtig. Det måtte David sande, da han på trods af et stort talent for musikken, blev tvunget ind i familievirksomheden. Ulykkelig og nedbrudt stak han af fra sine forpligtelser, uddannede sig som klassisk musiker og fandt lykken i Berlin. Ikke mindst fordi han giftede sig med den ærketyske **Ingrid Müller**. De tog lidt utraditionelt hendes navn for at tage afstand til Davids familie.

Beskrivelse

David var flamboyant, kreativ og udadvendt. Han spillede hele natten på Berlins mange jazzklubber, men levebrødet blev sikret med plads som violinist i et lokalt symfoniorkester og med elever, der blev undervist i egen stue. Han havde aldrig troet, at nazisterne for alvor ville forfølge gode mennesker. På trods af alle hans forholdsregler, betød hans jødiske ophav, at han mistede sin plads i symfoniorkesteret. Så forsvandt eleverne stille og roligt - ingen tyskere ville have deres børn undervist af en jøde, og ingen jøde ville have undervisning af én, der fornægtede sin tro. Da jøderne blev flyttet til særlige områder måtte David og Ingrid give afkald på deres store lejlighed og behagelige liv. Da David blev taget og sendt østpå, blev Ingrid ikke taget med, men han ved ikke om hun undslap uskadt.

Fortid

David betragtede ikke sig selv som jøde – han havde i mange år været stolt af at være tysker. Siden han stak af fra sin familie havde han ikke set sig tilbage og var ikke kommet i synagogen. At vælge Ingrids efternavn var også en måde at distancere sig fra sin jødiske arv, symboliseret i Davids oprindelige efternavn Iskowitz. Han husker mest de jødiske traditioner som hyggelig overtro. David huskede dog med glæde på sin bedstefader **Moshe Iskowitz**, der altid støttede ham, trods resten af familiens uvilje mod musikken.

At genfinde sine rødder og acceptere dem.

Udfordring

At genforenes med sin hustru Ingrid og aldrig forlade hende igen.

Motivation for at overleve

I løbet af scenariet får du igennem personlige scener mulighed for at opleve tiden før krigen. Du får her mulighed for at træffe valg omkring Davids fortid og skal igennem scenerne beslutte dig for følgende:

Er du villig til at tvinge din hustru til at forlade dig for at redde hende?

Valg

Violinen er et strygeinstrument med fire strenge. Violinen er et af de vigtigste instrumenter indenfor klassisk musik: dens klang og tydelige lyd skiller sig ud fra andre instrumenter og gør det fordelagtigt at bruge violinen til at holde en melodi.

Violinen

Samuel Bercow



*“Monstre eksisterer, men de er for få i tal til for alvor at være farlige.
Farligere er de almindelige mennesker, funktionærerne som er klar til
at tro og handle uden at stille spørgsmål”*

- Primo Levi

Samuel Bercow

48 år gammel, forsigtig, pligtopfyldende, skal lære at handle, savner sine døtre.

Samuel har altid været et ordentligt menneske, både som privatperson og i sit arbejde som bogholder. Han har altid gjort, hvad der er blevet forventet af ham som søn, ægtemand og fader. Kort efter han vendte hjem fra krigstjeneste i skyttegravene under Første Verdenskrig, giftede han sig med sin ungdomskæreste **Esther**. Sammen fik de to kønne døtre, **Katrin** og **Hannah**, og bosatte sig i Frankfurt. Første Verdenskrig vækkede noget i Samuel, der ellers af mange blev betragtet som lidt af en svækling, som aldrig havde slået igen. En spirende trang til at hævde sig, og ikke finde sig i overgreb, havde slået rod efter han kæmpede for Tyskland. I hverdagen forblev han forsagt og fredelig.

Musikken har fyldt meget i Samuels liv. Som ung forelskede han sig i at spille cello, men hans fader mente, et godt arbejde som bogholder var mere realistisk end livet som musiker. Om aftenen har Samuel ofte spillet sine yndlingsstykker på celloen, mens Esther lyttede. Det gav ro i sindet.

Samuel har altid været en god jøde, men aldrig fanatisk. Han har fulgt traditioner, påbud og forbud, fordi det var forventet af ham, men han har ikke sendt en ærlig bøn til Gud siden skyttegravene. Da forfølgelserne tog til, blev livet hårdere, men Samuel bøjede nakken og fortsatte med at arbejde. Han

Beskrivelse

Musik

Jødisk tro

forsøgte at redde sine døtre ved at købe falske pas for sine sidste penge. Samuel satte dem på et tog mod Paris. Hustruen Esther forsvandt sporløst mens Samuel var på arbejde og i sin desperate søgen efter hende, blev han selv samlet op af nazisterne. Nu var han alene.

At blive handlekraftig og gøre modstand.

At blive genforenet med sine døtre.

I løbet af scenariet får du igennem personlige scener mulighed for at opleve tiden før krigen. Du får her mulighed for at træffe valg omkring Samuels fortid og skal igennem scenerne beslutte dig for følgende:

Er du villig til at forråde andre jøder for at redde din familie?

Celloen er det næststørste strygeinstrument kun overgået af kontrabassen. Dens fire strenge er stemt dybere end bratschen og violinen. Instrumentets størrelse gør, at musikeren må sidde på en stol med instrumentet mellem benene for at kunne spille på det. Klangen er blød, dyb og betragtes ofte som melankolsk.

Udfordring

Motivation for at overleve

Valg

Celloen

Meyer Hirsch



“Hvis I stikker os, bløder vi da ikke? Hvis I kilder os, ler vi da ikke? Hvis I forgifter os, dør vi da ikke? Og når I gør os fortræd, skal vi da ikke hævne os?”

- Shylock, Købmanden i Venedig, Akt 3 Scene 1.

Meyer Hirsch

34 år gammel, stærk, jordbunden, gudfrygtig, optændt af hævntørst.

Meyer har altid været en stærk mand. Selvom han kun havde den mest basale uddannelse, havde han altid kunne sikre sin familie ved hårdt fysisk arbejde. Der var ingen skam i at blive beskidt ved ærligt arbejde, og der var ingen skam i at slå igen, hvis nogen tillod sig at håne dig. Han havde let til latter, var gavmild og respekteret i sit lokalsamfund. Som ganske ung giftede Meyer sig med den skønne **Sarah**. Selvom pengene var små, så fik de råd til et lille hus i Stettins jødiske kvarter. Meyer var stolt over at have en familie, hvor alle bidrog.

At spille klarinet har for Meyer altid været en måde at bidrage til fester. Han lærte nødtørftigt at læse noder i sin barndom, men har altid været bedst til at spille dansemusik. Meyer var ikke en stor kulturkender, og havde ikke rigtig nogen mening om den ene eller anden komponist. Han ville bare gerne spille for at gøre folk glade.

Meyer var troende jøde. Han havde et nært og personligt forhold til Gud og havde altid fundet inspiration og trøst i sin menighed. Der var også til menighedens fester, han mødte sin hustru Sarah. Når man nedstammer fra østeuropæiske jøder, der har været udsat for forfølgelse konstant igennem århundreder, er man vant til udelukkende at bo, handle og tale med andre jøder. Derfor var det i

Beskrivelse

Musik

Jødisk tro

starten ikke så mærkeligt at blive tvunget ind i ghettoen, men efterhånden som der blev længere mellem måltider og forholdene blev tiltagende værre, forsvandt den glade og bekymringsfrie Meyer. Hustruen Sarah blev en skygge af sig selv. Sønnen **Avi** og datteren **Leah** døde i ghettoen for hendes desperate hånd. Meyer hjemsogetes af skyld, mareridt og vrede. Han havde alt, og nu havde han kun hadet til de, som var ansvarlige, tilbage.

At kunne forlige sig med fortiden og forestille sig en fremtid.

Udfordring

At få hævn over dem, der var skyld i hans families skæbne.

Motivation for at overleve

I løbet af scenariet får du igennem personlige scener mulighed for at opleve tiden før krigen. Du får her mulighed for at træffe valg omkring Meyers fortid og skal igennem scenerne beslutte dig for følgende:

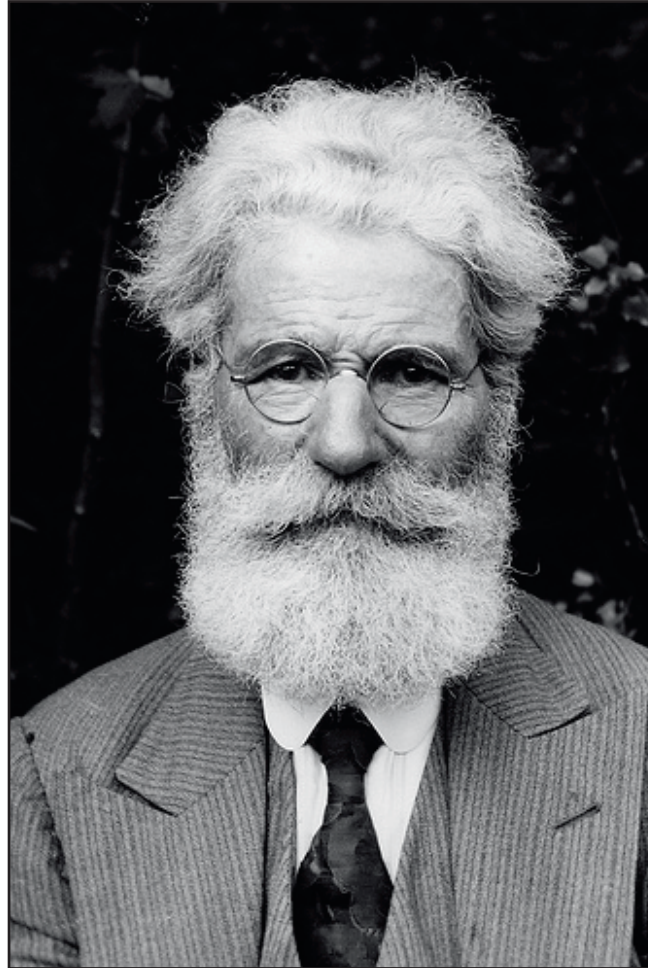
Er du villig til at dræbe din hustru for at spare hende for mere lidelse?

Valg

Klarinetten er et træblæseinstrument. Klarinetten er det blæseinstrument, der har det største toneregister, og man opnår den bedste lyd, hvis instrumentet er kropsvarmt. Den anvendes både i den klassiske musik og i den jødiske folkemusiktradition.

Klarinetten

Jakob Loew



*“At være jøde er at være stærk med en styrke, der har overlevet
forfølgelse. Det er at være vis overfor ignorante, ærlig overfor tyve,
harmløs overfor ondskab og venlig overfor grusomhed”*

- Phyllis Bottome

Jakob Loew

65 år gammel, alfaderlig, tilgivende, venlig, tror på en retfærdig Gud.

Som en ældre mand med et stort smil og et endnu større skæg, havde Jakob et naturligt venligt udseende. Det afspejlede hans alfaderlige og tilgivende personlighed. Igennem mere end 45 år havde Jakob arbejdet i den lille købmandsforretning i Leipzig, først som hjælper for sin far og sidenhen som ejer af butikken. Han har altid været et skattet medlem af byens forretningsmiljø. Samtidigt har han været ligeså elsket af byens børn, både tyske og jødiske, der ofte fik slik når forældrene kiggede den anden vej. Med sin bratsch vakte Jakob også glæde med små hyggelige melodier til fester i det jødiske kvarter. Hans fader insisterede kun på to ting: at han skulle lære at regne, og at han skulle lære at spille et instrument. Jakob havde altid følt sig elsket og bliver derfor så meget mere skuffet, da hadet og forfølgelserne fra nazisterne for alvor tog til.

Jakob havde to voksne sønner: **Ephraim** og **Levi**. Ephraim rejste allerede først i 1930'erne til USA og gjorde der sin lykke. Han skrev jævnlige breve til sin aldrende far og rejser endda hjem til Tyskland og tilbød Jakob at komme med til Amerika. Jakob sagde dog nej tak – selvom chikanerierne tog til. Han kunne ikke forestille sig, at det skulle være farligt at blive i Tyskland. Dette blev modbevist da hans yngste søn Levi bliver banket ihjel på Krystalnatten. Den aldrende Jakob mistede sit smil den dag og måtte

Beskrivelse

Fortid

trøste sin hulkende hustru **Miriam**.

Jakob var traditionalist og ortodoks i sin tilgang til jødedommen. Han betragtede sig selv som jøde i både ophav og tro. Han var én af menighedens mest respekterede ældste. Han havde også en alder, hvor han har set og oplevet tidligere tiders forfølgelser. Således kunne alt hvad der sker med ham og hans folk, kun være en prøve fra en almægtig og retfærdig Gud. Men selv Jakob måtte erkende, at ingen prøver havde været så altødelæggende og frygtelige.

At acceptere, at livet lige nu, kan have forrang for traditioner.

At kunne lægge en sten på sin søns grav.

I løbet af scenariet får du igennem personlige scener mulighed for at opleve tiden før krigen. Du får her mulighed for at træffe valg omkring Jakobs fortid og skal igennem scenerne beslutte dig for følgende:

Er du villig til at miste resten af din familie for at overholde de jødiske traditioner?

Bratschen er et strygeinstrument med fire strenge. Den er lidt større end en violin, men spilles på samme måde. Bratschen har en dybere, mere dæmpet og blødere klang end violin og cello. Den anvendes ofte i den jødiske folkemusiktradition, hvor den er kendt som en fiddl.

Jødisk tro

Udfordring

Motivation for at overleve

Valg

Bratschen

Den jødiske tro

Jødedommen opstod i Mellemøsten, angiveligt grundlagt af Abraham.

Der er kun én Gud og jøderne er hans udvalgte folk.

Jødedommen er en lovreligion: Torahen består af 613 forbud og påbud, hvor de vigtigste er De Ti Bud.

Det jødiske tempel i Jerusalem blev ødelagt af romerne, og jøderne spredt over hele verden gennem udvandring (diaspora).

Man tilbeder Gud i synagogen, hvor mænd og kvinder er adskilt og rabbineren styrer gudstjenesten.

Det er forbudt at spise svinekød, hest, skaldyr og en del andre dyr. Kød og mælkeprodukter må ikke blandes. Et korrekt måltid kaldes kosher.

Hver fredag fra solnedgang til lørdag ved solnedgang, holder man sabbat. I denne periode må man ikke udføre noget arbejde, ikke engang tænde ild. Tiden bruges til familiesamvær, bøn og refleksion.



Fødsel

Omskæring (brit milah) sker ved jødiske drengebørn på den ottende dag efter fødslen. Ligesom den jødiske religions grundlægger Abraham omskar sin søn Isak, således skal alle jødiske drengebørn omskæres for at bekræfte pagten mellem Gud og det jødiske folk.

Bar Mitzvah

Når en jødisk dreng fylder 13 år bliver han myndig, hvilket fejres med fest og en oplæsning i synagogen. Drengens fader er ikke længere ansvarlig for hans synder, og drengen deltager på lige fod i helligdage og religiøse fester.

Bryllup

Ved brylluppet vies det kommende ægtepar under en baldakin (chuppah), der repræsenterer deres kommende hjem. Ved ceremoniens afslutning drikker de to af samme glas, som de herefter ødelægger. At ødelægge glasset symboliserer, at man selv i en glædelig stund skal mindes Templets ødelæggelse.

Død

Når en nær slægtning dør, er det tradition at rive en flig af sit tøj. Liget skal våges over og må ikke lades alene inden begravelsen, som skal foregå så hurtigt som muligt. Kremering er strengt forbudt, da man så ødelægger Guds skaberværk. Når man besøger et jødisk gravsted, lægger man en sten på graven for vise sin respekt.

Scenekatalog

Prolog

Dette er en fortælling om jøder. Om helt almindelige mennesker, der var som deres naboer, venner og kollegaer. Dette er en fortælling om fire mænd, der blev udskammet, ydmyget og forfulgt. Men også en fortælling om kærlighed og medmenneskelighed. En fortælling om et forfulgt folk.

Forfølgelse har altid været en del af det jødiske grundvilkår. På intet tidspunkt har det jødiske folk og tro været sikre. Alle steder er jøderne blevet betragtet som mærkelige, fremmede og mistænkelige, og man har givet dem skylden for mangt og meget. Ikke uden en vis tør humor bemærker nogle, at jøderne er Guds udvalgte folk, udelukkende fordi alle andre folkeslag frasagde sig den tvivlsomme ære, og forfølgelsen den ville medføre. Forfølgelse har formet det jødiske folk. Ikke mindst da nazisterne besluttede sig for at udrydde jøderne fuldstændigt.

Dette er fortællingen om fire jøder før og under Anden Verdenskrig. Det er fortællingen om deres håb og drømme, deres forhold til sig selv og hinanden. Det er fortællingen om tro, musik, modstand og død.

**Læs denne tekst op
for spillerne**

Akt 1, Scene 1: Transporten

Kvart rum.

Alle hovedroller (ingen biroller).

Når alle har introduceret sig og forklaret, hvorfor de har taget deres instrumenter med.

At introducere rollerne for hinanden samt sætte scenariets tone og stemning.

Hovedrollerne transporteres i en togvogn til Auschwitz-Birkenau.

Spillerne bør have mindst to perioder med muligheder for at tale med hinanden og introducere rollerne. Nedenfor finder du introduktion, rejsebeskrivelse og afslutning, som du kan læse op. Fællesnævneren for alle rollerne er, at de har medbragt deres instrumenter (David: Violin, Samuel: Cello, Meyer: Klarinet, Jakob: Bratsch) og at de står fanget sammen på meget lidt plads.

Det er ikke til at huske hvornår I blev sat på toget. Det er også lige meget nu. Man må skiftes til at sidde på gulvet, der er overstrøet med sand og lidt halm. Togvognen stinker og som dagene går blandes lugten af uvaskede mennesker med stanken fra spanden i hjørnet, som egentlig er til at forrette sin nødtørft, men som få kan komme hen til. Hver eneste gang toget stopper bliver der presset endnu flere ind, selvom I kunne have svoret, at nu var vognen nået sit bristepunkt. Alle klamrer sig til deres bagage – en lille taske er alt, hvad der er plads til og man er ikke i tvivl om, at det folk har taget med sig er deres kæreste ejendele. Der er kun sagte samtale og her står I: ukendte for hinanden og gennet sammen, hver især med en lille

Rum

Roller

Scener slutter..

Formål

Handling

Information

Introduktion

taske med jeres kæreste ejendele: jeres instrumenter. David har sin violin, Meyer sin klarinet, Jakob sin bratsch og endelig har Samuel fået bugseret sin cello om bord. Måske er I venner i denne ulykkelige situation? Meyer er den første til at bryde tavsheden.

Dag bliver til nat og til dag igen. Blandt sprækkerne i vognens sider kan I se hvordan landskabet langsomt triller forbi. **Rejsebeskrivelse**

Lyden af toget, der passerer over sammenføjninger mellem skinnerne er et metallisk hjerteslag. Ind imellem holder I stille og ingen ved om I nu har nået rejsens ende. Men netop som man tror at nu må det være slut, sætter toget langsomt i gang igen og fortsætter. Måske østpå, men helt sikkert væk fra den verden I kender.

Meget få taler om hvor I mon skal hen. Enkelte har hørt rygter, men ingen ved noget med sikkerhed. Angsten hænger i luften, men de fleste forsøger ikke at skræmme de børn, som er i vognen. De ved godt, at noget er helt galt. Toget stopper. Der er larm udenfor: råb og hundeglammene. I kan høre hvordan vognene kobles fra og toget forsvinder i det fjerne. I er nået frem. **Afslutning**

Akt 1, Scene 2: Den Førstefødte

Helt rum.

Meyer og Herschl (birolle).

Når Meyer og Herschl er fulde, glade og blevet enige om deres børns fremtid.

Rum

Roller

Scener slutter..

1932. Det er den stolteste dag i Meyer Hirsch liv. Ikke kun er han blevet far, han er blevet far til en søn, der i dag er blevet omskåret. Brit Milah: den lille Avi er nu blevet en del af Guds udvalgte folk. Pagten er forseglet. Meyer fejrer dagen med sin bedste ven Herschl. De drikker snaps og taler om den strålende fremtid, der er for Avi og hans generation.

Introduktion

At lade Meyer opleve lykken ved familieforøgelse og drømme om fremtiden.

Formål

Meyer er blevet far til en søn og alt er lykke. Sønnen Avi er netop blevet omskåret og er nu en del af det udvalgte folk. Meyer drikker og taler med sin gode ven Herschl om sønnens strålende fremtid.

Handling

I denne scene skal du spille Meyers ven Herschl. Han er glad på sin bedste vens vegne og de to skal tale om alle de gode ting, der er i vente for Avi og familien. Smør endelig tykt på; Avi kan blive lige hvad han vil: politiker, rigmand eller endda professor!

Information

Herschl er en simpel, glad, bekymringsfri jødisk mand. Som Meyer arbejder han hårdt for at skaffe mad på bordet. Han er ikke nogen stor tænker, men han ønsker at hans og Meyers børn kan opnå noget andet end at skulle kæmpe for at overleve. At de kunne arbejde med deres hoveder i stedet for deres hænder.

Birolle: Herschl

Akt 1, Scene 3: Udvalgelse

Kvart rum -> Halvt rum -> Helt rum.

Alle hovedroller og unavngiven SS-officer (birolle). Når de fire ankommer til deres barak og har haft et øjeblik til at vænne sig til deres nye virkelighed.

At forvandle rollerne til fanger samt at introducere musikken som en flugt fra lejrens virkelighed.

Samtidigt rollernes første mulighed for at reagere som jøder (tatoveringen).

Hovedrollerne ankommer til Auschwitz-Birkenau og udvælges til at arbejde. Alle deres ejendele tages fra dem, de tatoveres med fangenumre og indkvarteres i samme barak.

Din opgave er at drive spillerne igennem en relativt hektisk scene. Du skal også spille en enkelt unavngiven birolle, SS-officeren, to gange i løbet af scenen. Scenens forskellige elementer er beskrevet i kronologisk rækkefølge nedenfor. Vær opmærksom på at scenerummet ændrer størrelse i to gange i løbet af scenen. Dit fokus må meget gerne være på at være "lejrens stemme" og således beskrive lys, lyd og stemning. Hvis du anvender spørgsmål til spillerne som en del af beskrivelsen, skal de være konkrete.

Auschwitz-Birkenau. Togdøren går op og der er et inferno af lys, lyd og angst. I kan skimte den blege himmel og skorstene, hvorfra der stiger grå røg op. Alting er kaotisk med hundeglammene og kommandoråb på tysk. I jages ud - de første snubler og falder allerede til jorden på vej ud af togvognen. Hvis I kigger jer tilbage, ligger der et lig i hjørnet af vognen,

Rum
Roller
Scener slutter..

Formål

Handling

Information

Introduktion

som ingen har ladet sig mærke med; en lille sammenkrøllet skikkelse med en gul stjerne på brystet.

De fire hovedpersoner jages ud af vognen og scenen ændrer sig til **halvt rum**. De kan høre musik og jages sammen på række:

I jages sammen på række. Der er totalt kaos omkring jer, men så hører I det: den skønneste klassiske musik. I ser jer omkring og kan på den anden side af hegnet se et orkester bestående af forhutlede fanger. Når I hører musikken, så forsvinder al anden larm, kaos og fortvivlelse. Den skaber ro og langsomt gennes alle ind på række, nogen grædende, andre udtryksløse og fattede.

Som spilleleder er det nu din opgave at spille unavngiven SS-officer. SS-officerens opgave er at vælge, hvorvidt de nyankomne fanger skal leve eller dø. Vinker han dem til højre (sin venstre), bliver de sat i arbejde. Vinker han dem til venstre (sin højre), sendes de direkte i gaskamrene. Som spilleleder bestemmer du, hvor meget du ser spillerne an og vurderer dem, inden du sender dem til højre (sin venstre). Rollen Jakob må gerne vurderes lidt længere end de andre, da han er noget ældre. Du må gerne skubbe dem ud af scenerummet.

Du skal nu beskrive, hvordan rollerne fratages deres tøj og ejendele (inklusive instrumenter). Herefter får de udleveret stribet tøj med gule stjerner, bliver kronragede og tatoveret før de gennes ind i den

Udvalgelsen

barak, hvor de nu skal bo. Beskrivelsen er:

I blev gennet til højre, hvor kun mindretallet får lov at gå. De ældste og yngste, samt de der skal have hjælp til at gå, blev alle ledt til venstre og bliver ført ind i en bygning. Der er høje skorstene, hvorfra der udslys grå røg. I går langsomt og rytmisk ind i en betonbygning og så snart I kommer ind lægger I mærke til, at musikken er ved at forsvinde. Jo længere I skubbes ind i den grå og triste bygning, jo fjernere bliver musikken. Alt bliver taget fra jer og I står nøgne foran hinanden. Én efter én kronrages I og får udleveret tarveligt stribet tøj og træsko. Endelig bliver I ført ind i et lille rum,

Du skal nu spille den unavngivne SS-officer igen. Han spørger hver enkelt om deres navn og profession, før han smider dem videre i systemet, ud af scenerummet.

En vagt griber jeres venstre arm og tatoverer et nummer. Én fange, et nummer. Jeres nye navn. Det svier. Jøder har ikke tatoveringer, for det ødelægger Guds skaberværk. Ingen jøde med tatovering kan blive begravet på en jødisk gravplads.

Alle fanger tatoveres med deres fangenummer på venstre underarm. I jødedommen er kroppen hellig fordi den er skabt i Guds billede, og en tatovering gør, at man ikke kan begravet på en jødisk gravplads. Når dette er beskrevet skifter scenen til **helt rum** idet rollerne nu kommer på plads i deres barak. Det kunne beskrives således:

I får tildelt den samme barak, nummer 20, og bliver ført derhen. Barakken er allerede fyldt med forhuttede mennesker, alle med gule stjerner på deres dragt og et tomt blik i øjnene. Her lugter beskidt og der er køjesenge. Tre mand per køje. Nogle af de andre er nærmest svundet ind til ingenting.

Giv spillerne et pusterum og lad rollerne reagere på scenens forskellige elementer, især på at de er blevet frarøvet alt og er blevet tatoveret. Spørg ind, hvis det er nødvendigt. Giv dem tid til at tænke, tale og være tavse.

Tatoveringen

Akt 1, Scene 4: Velgørenhed

Helt rum.

Samuel og Werner, den hjemløse krigsveteran (Birolle).

Når Samuel har talt med krigsveteranen Werner og går hjem til sin familie.

At lade Samuel gøre en god gerning og minde ham om Første Verdenskrig.

Samuel er på vej hjem fra arbejde og har favnen fuld af Hanukkah-gaver til sine børn. Han passerer en hjemløs mand, men beslutter sig for at gøre Mitzvah (god gerning) og give ham lidt penge og tale med ham.

I denne scene skal du sætte og afslutte scenen samt spille rollen som hjemløs krigsveteran. Din opgave er at få Samuel til at fortælle om sin rolle i Første Verdenskrig og snakke lidt om, hvorfor han stoppede for at give den hjemløse penge. Gør dette ved selv at fortælle om krigen og inkluderer Samuel. Hvis Samuel er afvisende, kan Werner i stedet blive vred og forbande både jøder, kommunister og alle andre, han opfatter som skyld i sin ulykke.

Livet efter Første Verdenskrig har været hårdt for Werner, der kæmpede i skyttegravene. Nu er han hjemløs og alkoholiseret. Reduceret til at tigge på gaden, sidder han tæt ved Frankfurts stormagasiner for at tjene penge. Han er stolt af at have kæmpet for sit land, men er bitter over, at ingen hjælper ham i dag.

Rum

Roller

Scener slutter..

Formål

Handling

Information

Birolle: Werner, den hjemløse krigsveteran

Tyskland 1932. Det er koldt og det ser ud som om det snart begynder at sne. Samuel Bercow er på vej hjem fra arbejde på det lille revisorkontor, men først har han lovet sin hustru at købe Hanukkah-gaver til deres børn. Hanukkah er ethvert barns drøm, nærmest en slags jødisk jul og Samuel er glad for at han kan give børnene gaver i seks dage. Små stykker legetøj, slik og nyttige ting og sager er pakket ind i glittet papir. De fattige jøder har ikke råd til så mange gaver. Samuel passerer en forhutlet mand, der sidder og tigger på fortovet. Han er beskidt og lugter. Egentlig passerer Samuel ham, men stopper op og tænker, at ikke alle er ligeså heldige som ham. Tiggeren spørger ham: "En mønt til en krigsveteran, herr?"

Introduktion

Akt 1, Scene 5: Steg, kartofler og lagkage

Halvt rum.

Alle hovedroller (ingen biroller).

Når alle har beskrevet deres drømmes måltid og sammenlignet den med aftensmåltidet i lejren.

At give spillerne et lyspunkt og lade rollerne udveksle synspunkter om mad og fysisk arbejde, hvorigennem de kan udtrykke personlighed og tro.

Rollerne er sat i arbejde med at grave grøfter. De er sultne hele tiden og fordriver tiden med at tale om mad. De vender tilbage til lejren og må forholde sig til forskellen på deres drømme og den mad, der serveres.

Scenen er to-delt. Den foregår dels mens rollerne arbejder med at grave grøfter, og dels i barakken efter aftensmåltidet.

Du skal ved spørgsmål sørge for at spillerne får beskrevet deres drømmemåltid og konfrontere dem med, hvorvidt dette er kosher eller ej. Dette giver spillerne mulighed for at udtrykke, hvor religiøse rollerne er som jøder. Du må også meget gerne ved spørgsmål eller beskrivelser fremhæve, hvem af de fire som er vant til fysisk arbejde (Meyer og Jakob). Forslag til introduktion og mellemstykke findes herunder.

Rum

Roller

Scener slutter..

Formål

Handling

Information

Auschwitz-Birkenau. I er udvalgt til at arbejde og I udnyttes til fulde. Hver eneste dag fra morgen til aften står menuen på hårdt fysisk arbejde, og det er nærmest det eneste, som er menuen. Maden er manglende og når den er der, er den frygtelig. Varmt vand med en enkelt kartoffel kaldes suppe. Mærkelig grød af kød med ukendt oprindelse er et festmåltid. Tilfældige tæsk og henrettelser er hverdag. Hver morgen marcherer I ud fra lejren til tonerne fra orkestret. Man kan næsten fortabe sig i musikken, der drukner lydene og lidelsen fra lejren, om end kun et kort sekund. I bliver sat til at grave grøfter og hver dag er der nogen, som går til. I er sultne hele tiden og når I skal fordrive tiden under det hårde arbejde, taler I om mad. Det bliver jeres besættelser. I beskriver retter, tilbehør og serveringer hver dag, hele dagen. Denne dag ligger I på knæene og graver med hænderne. Samuel begynder at tale om sin yndlingsdessert.

Introduktion

Når solen er ved at gå ned marcherer I hjem. Det er vigtigt at være forrest i kolonnen, for når de udmattede segner om, har man ikke kræfter til at træde over dem. På vej ind i lejren, spiller orkestret igen. Det er smukt. I ser én af jeres medfanger sætte i en slags langsomt løb fra kolonnen. Han smiler idet han kaster sig mod det elektriske hegn og under skrig udånder. Selvmord er en synd, men hvem kan bebrejde ham? I får udleveret jeres dagsration tilbage i barakken. I sidder sammen og spiser. En tynd suppe med ubestemmeligt kød. Måske gris. David taler som den første om den hæslige kost.

Mellemstykke

Akt 1, Scene 6: Hvedebrødsdage

Halvt rum.

David og Moshe, hans bedstefader (birolle).

Når Moshe har givet David en bryllupsgave.

At tillade David at tage afstand til sin familie og sin jødiske arv, samtidigt med at han bliver mindet om at den aldrig helt forsvinder.

David får besøg af sin bedstefader kort efter sit bryllup, hvor ingen fra familien var med.

I denne scene skal du spille Davids bedstefader, Moshe Iskowitz. Kort efter David er blevet gift med sin tyske hustru, opsøger Moshe ham. Han roser David for at tage et rigtig tysk efternavn, for tiderne er ved at ændre sig. Måske det tyske navn vil beskytte ham. Samtidigt er Moshe glad for, at David gerne vil være en del af det tyske, selvom han ikke selv kan forstå det. Samtidigt taler de lidt om Davids barndom. Scenen slutter med at Moshe giver ham en konvolut med 324 rigsmark som gave. I jødisk tradition er 18 et heldigt og helligt tal, hvorfor 18x18 (324) er en gavmild bryllupsgave.

En rigtig bedstefadertype, der trods en skrøbelig krop, er fuld af latter, smil og glæde. Han har opsøgt David for at ønske ham tillykke og for at rose ham. Han har altid elsket David højt og har altid hjulpet ham, selv da resten af familien ikke ville vide af ham.

Rum

Roller

Scener slutter..

Formål

Handling

Information

Birolle: Moshe Iskowitz

Tyskland 1934. Du og Ingrid, din hustru, er netop vendt hjem fra jeres bryllupsrejse til Wien. Brylluppet var småt og kun nogle få venner samt Ingrids familie var med. Du havde ikke noget ønske om at invitere din familie. Du valgte at tage Ingrids efternavn og efterlade Iskowitz i fortiden sammen med din familie. En dag banker det på døren og du åbner. Din bedstefader, Moshe, smiler til dig og du inviterer ham indenfor. Ingrid er heldigvis ikke hjemme.

Du åbner konvolutten og trækker lidt på smilebåndet. Den gamle mand har givet jer 324 rigsmark. Det heldigste og helligste tal i jødisk tradition, 18, ganget med sig selv. En jødisk-tysk gave til dig og Ingrid.

Introduktion

Afslutning

Akt 1, Scene 7: Sønnen fra Amerika

Helt rum.

Jakob og Ephraim, sønnen fra Amerika (birolle).
Når Jakob har forsikret sin søn om, at Leipzig er familiens hjem, nu og altid.

Rum

Roller

Scener slutter..

Tyskland 1934. Det er en festdag. Jakob og hans familie har forberedt et festmåltid, for der er fint besøg. Ephraim, Jakobs søn, der for nogle år siden rejste til Amerika er vendt hjem på besøg og har gode nyheder. Hans forretninger går strålende og han er en rig mand. Hans hjemvenden har gjort det tydeligt for ham, hvor skævt der bliver set til jøderne i Tyskland. Efter det larmende og sprudlende måltid sidder Ephraim og Jakob og får hver en pipe tobak. De snakker om de små ting og om det ikke snart var på tide, at familien sluttede sig til Ephraim i Amerika.

Introduktion

At lade Jakob fortælle hvorfor han vil blive i Tyskland og hvad hans hjem betyder for ham.

Jakobs søn fra Amerika, Ephraim, er rejst hjem til Tyskland for at besøge sin familie. Han har succes og tilbyder at betale for at familien kan rejse væk fra Tyskland. Jakob nægter.

Formål

Handling

I denne scene skal du spille Ephraim, Jakobs søn, der tidligere er emigreret til Amerika. Han har opbygget en succesfuld forretning og er nu på besøg. Efter middagen taler han med sin fader om hvad jøderne i Tyskland udsættes for. Han forsøger at overbevise sin fader om at rejse væk og vil gerne betale. Han kan ikke forstå den nostalgi og det tilhørsforhold som Jakob har til stedet og folkene her.

Information

Ephraim er hjemvendt fra Amerika. Han er en succesfuld forretningsmand, klædt i dyrt tøj og med en stolt holdning. Han opfører sig dog ydmygt overfor sin gamle far. Han er sikker på, at han kan give familien et bedre liv i Amerika.

Birolle: Ephraim

Loew

Akt 1, Scene 8: Andres instrumenter

Helt rum.

Alle hovedroller, unavngiven SS-officer (birolle).

Når alle har fundet sig et instrument og beskrevet det.

At konfrontere rollerne med, at deres nye opgave er på bekostning af andre og at der har været andre før dem.

Rollerne opsøges i deres barak af en SS-officer, der giver dem mulighed for at spille i lejrens orkester. Det er en måde at undgå det fysiske arbejde på. De tages med til en stor hal, hvor bunker af ejendele, herunder instrumenter, er opmagasineret. De skal vælge et instrument og fortaber sig i minder om de tidligere ejere.

Du skal først spille dem unavngivne SS-officer og herefter stille specifikke spørgsmål, hvor du sørger for at spillerne får beskrevet deres nye instrument og hvem, der mon har ejet det før. Scenen må meget gerne være lang og dvælende. Der skal være plads til pauser og tavshed. Nedenfor findes introduktion, spørgsmål og afslutning.

Auschwitz-Birkenau. Det er en kold aften i barakken. I er sultne, svage og trætte. Den ene dag tager den anden og I føler det hele fortsætter i uendelighed. Det er svært at sige hvor længe I kan blive ved. Nogen af jer hænger måske kun ved med neglene, andre har kræfterne endnu. Kammerater bæres døde ud og der kommer nye til: skræmte og med frygt i øjnene, som I havde. Døren går op og en SS-officer træder ind.

Rum

Roller

Scener slutter..

Formål

Handling

Information

Introduktion

Du skal nu spille SS-officeren. Han har hørt, at der er **SS-officer (birolle)** musikanter i barakken og skal bruge dem til sit orkester. Han kan lokke med, at den der spiller, ikke skal grave grøfter. Han beder folk om at melde sig, og bliver vred hvis spillerne ikke gør.

Giv her spillerne kort tid og plads til at diskutere internt og træde frem.

I melder jer, måske for musikkens skyld, måske for at overleve lidt længere. Ingen nævner hvor de musikere I skal erstatte, er blevet af. Vagter fører jer til en bygning tæt ved indgangen. I kommer indenfor i en lagerhal, fyldt med genstande. Bunker overalt med kufferter, sko, tøj, hår. Bjerge af ting, sorteret efter type, farve og beskaffenhed. I hundredevis, tusindvis af genstande, som er alt, hvad der er tilbage af tusindvis af mennesker. I bliver ført til et bjerg af instrumenter af alle slags og instrueret i hver at vælge et. David finder som den første sit instrument: en violin.

Er dit instrument gammelt? Har det slidmærker?

Hvorfor er det smukt?

Hvem har ejet dette instrument før? Hvornår spillede de på det? Var de gode til det?

I bliver ført til en ny barak, hvor de andre musikere hører til.

Det sidste vagterne gør inden de går, er at udlevere jer hver et sæt noder. I sidder på gulvet og bladrer dem igennem. Nogle af her kan se musikken på papiret, for andre er det kun lidt mere end kruseduller. I kan tale sammen, men forbliver tavse. I har jeres værktøj og bliver som før sat i arbejde.

Spørgsmål

Afslutning

Akt 2, Scene 1: Klavertime

Halvt rum.

David og Dieter, eleven (birolle).

Når Dieter går og smækker døren bag sig.

Rum

Roller

Scener slutter..

At lade David vide, at han ikke er sikker længere og at jødehadet er voksende, også fra børn.

David underviser klaverelever for at tjene til dagen og vejen. Én af hans kæreste elever fortæller ham, at han ikke vil undervises længere. Først siger han, at forældrene ikke vil tillade det, men indrømmer at han hellere vil være en del af Hitlerjugend end at lære klaverspil hos en beskidt jøde.

Formål

Handling

I denne scene skal du spille Dieter, den tyske dreng.

Dieter har gået hos David i tre år og er blevet dygtig til sit klaverspil. Han var en stille dreng, men de to er blevet en slags venner. Dieter vil enormt gerne være en del af Hitlerjugend, men de andre drenge har drillet ham med at han spiller musik hos en jøde.

Dieter vil gerne bilde David ind, at det er andres skyld, men indrømmer i sidste ende, at han ikke vil spille hos en beskidt jøde.

Information

Dieter er en typisk tysk dreng. Han har egentlig været glad for at spille musik, men er nu blevet overbevist om, at han hellere skal ud og være en rigtig mand med sunde udendørsaktiviteter og fællessang. Han forstår ikke, hvorfor man skal hade jøderne, men kan alle parolerne og slagordene.

Birolle: Dieter

Tyskland 1937. Det er ikke nemt at være jøde, men David klarer sig godt. De færreste kunne tro, at han skulle have jødiske aner. Alligevel frygter David at det skal blive kendt og han mistænker, at nogen allerede ved det. Davids yndlingselev, Dieter, har netop afsluttet sin klaverlektion. Han har gået hos David i flere år og de to er blevet en slags venner. Men Dieter vil ikke spille hos David mere.

Introduktion

Akt 2, Scene 2: Sabbat

Helt rum.

Meyer og Sarah, hans hustru (birolle).

Når Meyer har givet Sarah et løfte.

At etablere et stemning med et godt familieliv, men en bittersød forventning om, hvad der skal komme. Meyer og hans lille familie har spist sabbatmiddag og børnene er lagt i seng. Tilbage ved bordet sidder Sarah og Meyer. De taler om hvor godt det går med børnene og hvor glade de er i deres familie. Meyer har drømme, men Sarah er alligevel bekymret. Hun får ham til at love, at hun aldrig skal leve uden sine børn.

I denne scene skal du spille Sarah Hirsch, Meyers hustru. Hun har sammen med familien spist middag på sabbatten og taler nu med Meyer. Herschls datter er netop død af lungebetændelse og hun er besat af tanken om, at hun aldrig ville kunne leve videre, hvis hendes børn gik bort. Hun vil have Meyer til at love, at det aldrig vil ske. Nedenfor finder du forslag til scenens introduktion.

Sarah er en temperamentsfuld, smuk og fyrrig kvinde. Hun er stolt over at holde det lille hus og over at være gift med Meyer. Hendes børn er hendes et og alt, og hun kan ikke forestille sig at ville leve uden dem.

Rum

Roller

Scener slutter..

Formål

Handling

Information

Birolle: Sarah

Hirsch

1937. Livet går sin gang i det lille jødiske samfund. Det er sabbat og Hirsch-familien har lige spist deres aftensmåltid, der bestemt ikke var prangende, men en festmiddag for dem. Børnene, Avi og Leah er lagt i seng, og nu sidder Meyer og hans hustru Sarah tilbage i den lille stue. Med børnene i seng, kan de nu tale om mere alvorlige ting. Herschl, Meyers bedste ven, har mistet sin datter til lungebetændelse. Han sidder derhjemme og sørger. Det er en skæbne frygteligere end døden, at miste et barn. Sarah kigger alvorligt på Meyer.

Introduktion

Akt 2, Scene 3: Musikken stopper

Halvt rum.

Alle hovedroller (ingen biroller).

Når alle har besluttet sig for om de vil gøre modstand eller ej.

At give rollerne mulighed for at gøre modstand.

Fangeorkestret spiller ved endnu en modtagelse af nye fanger. Dirigenten stopper musikken og nægter at fortsætte. Rollerne kan vælge at gøre modstand ved også at stoppe, eller lade sig underkue.

Scenen er et spejlbillede af tredje scene i første akt, hvor rollerne selv bliver udvalgt til at leve. Denne gang er det dem, der spiller den himmelske musik som dulmer de nyankomnes frygt. I denne scene får rollerne mulighed for at gøre modstand mod systemet ved at lade være med at spille. Husk at fremhæve det faktum, at musikken dæmper alle lejrens lyde og giver ro, men samtidigt er en kilde til sorg for rollerne, der godt ved, at de er med til at dæmpe gemytterne hos de andre fanger.

Lad spillerne bruge lang tid på at beskrive deres eventuelle modstandshandlinger. De må også gerne tale sammen. Der er vide rammer for hvad der kan ske. Modstanden kan dog ikke resultere i at rollerne slipper fri, men kan skabe grundlaget for yderligere modstand i de næste scener. Scenen vil uundgåeligt slutte med at SS-vagterne banker orkestret på plads. Nedenfor er forslag til introduktion og afslutning af scenen.

Rum

Roller

Scener slutter..

Formål

Handling

Information

Auschwitz-Birkenau. Som en del af fangeorkestret er jeres arbejde anderledes end den almindelige fanges, men ikke mindre frygtelig. Hver eneste dag overværer I at arbejderne vandrer ud af lejren og kommer hjem; svage, knækkede og udmattede. Men det værste er når de nye fanger ankommer. I sidder på anden side af hegnet og spiller, mens I er vidne til hvad I selv kun kender alt for godt: frygt og forvirring. Der er færre og færre, der bliver udvalgt til at arbejde og flere og flere, der forsvinder direkte ind i bygningen med de store skorstene for aldrig at blive set igen. Når I spiller, kan I ikke høre lejren. Det er som at forsvinde ind i en bedre verden. En grå dag spiller I musik for de nyankomne, da dirigenten stopper jer. Han vil ikke mere. Kaster sine noder ned i mudderet og stiller sig med korslagte arme. Der er modstand i hans øjne. Førsteviolinisten slår sin violinbue mod nodestativet i anerkendelse. Andre I orkestret gør også, men nogen forsøger at spille videre. Hvad gør I? Meyer stopper som den første med at spille og taler til jer andre.

SS-vagterne er nådesløse. Først skyder de dirigenten og da førsteviolinisten nægter at tage hans plads, skyder de også ham. Herefter begynder en gennembankning af orkestret som aldrig før. Slag, spark og spyt, før I bliver smidt tilbage i jeres barak. Måske med et smil på læben og måske ikke?

Introduktion

Afslutning

Akt 2, Scene 4: Krystalnat

Helt rum -> Halvt rum.

Jakob & Levi, den gode søn (birolle).

Når synagogen er brændt ned.

At konfrontere Jakob med jødehadet.

Jakob rydder op i sin forretning og hans søn Levi kommer løbende. Brunskjorterne er ved at smadre jødiske butikker og synagoger. De to gemmer sig i kælderen, men Levi kan ikke udholde synet af synagogen, der brænder og løber ind for at redde torah-rullerne. Det lykkedes, men han bliver dræbt på gaden efterfølgende.

I denne scene skal du spille Levi, Jakobs søn. Levi kommer løbende ind i Jakobs forretning omkring lukketid, fortæller at bander i gaderne ødelægger jødisk ejendom og de gemmer sig i kælderen (scenerummet reduceres til halvt rum), hvor de kan se ud af vinduet, at synagogen brænder. Levi er passioneret og ung. Han hader bøllerne, der raserer alting. Beskriv endelig med Levis øjne, hvad der sker på pladsen udenfor. Han skoser sin fader for ikke at gøre noget inden han styrter ud af butikken og forsvinder ud af scenerummet. Herefter skal du beskrive hvordan Levi løber løber ind i den brændende synagoge og kommer ud med to af de store og tunge torah-ruller. Han bliver set af brunskjorterne og banket ihjel, mens Jakob ser på igennem det lille vindue.

Rum

Roller

Scener slutter..

Formål

Handling

Information

Levi er først i tyverne og udset til at overtage sin fars forretning når tiden kommer. Han er også en knægt med temperament, og han hader at se på, hvordan jøder spytted på og fornærmedes på gaden. Han er så frygtelig vred og vil så gerne gøre en forskel. Han er en handlingens mand.

Tyskland 1938. En aften i november er Jakob ved at lukke sin købmandsforretning. Han fejer og rydder lidt op rundt omkring. I det fjerne han høre larm og måske endda dufte lidt røg? Jakobs søn Levi kommer løbende ind i butikken.

Levi løber ud af butikken og trækker vejret dybt inden han løber ind i den brændende synagoge. Der går, hvad der føles som en evighed inden han kommer ud med to af de store torah-ruller. Han er dækket i sod og kan knapt stå på benene. Oprinnet bevidnes af en gruppe brunskjorter, der ikke viser nogen nåde. De banker ham til døde og spytter på liget og torah-rullerne.

Birolle: Levi Loew

Introduktion

Afslutning

Akt 2, Scene 5: Menneskehandel

Helt rum.

Samuel og Werner, den hjemløse krigsveteran, nu nazist (birolle).

Når Samuel har besluttet sig for, om han er villig til at gøre alt for at redde sine døtre.

At besvare Samuels spørgsmål: Er du villig til at forråde andre jøder for at redde din familie?

Samuel forsøger at få sine døtre på et tog ud af Tyskland. Han har brugt sine sidste penge på togbilletter og falske pas. Han har ikke råd til at få sig selv eller sin hustru Esther ud af landet. Efter han har sat pigerne på toget, møder han den hjemløse krigsveteran, der nu er nazist. Han tilbyder ham en handel.

I denne scene skal du spille den hjemløse krigsveteran, der nu er kommet til magt som nazist. Han ser Samuel på togstationen og ved straks, at der er noget galt. Jøder må ikke rejse frit og Samuel er jøde. Han har måske endda set Samuel med sine døtre på stationen tidligere. Krigsveteranen er egentlig ligeglad med de to piger, men han vil gerne presse Samuel og tilbyder ham at se den anden vej, hvis Samuel indvilger i at lave en liste over samtlige jøder i byen. Han kan også presse ham ved at true med at gennemsøge toget. Nazisten kan i løbet af samtalen indse, at de to har talt sammen før.

I denne scene skal spilleren, der har rollen som Samuel besvare spørgsmålet: Er du villig til at forråde

Rum

Roller

Scener slutter..

Formål

Handling

Information

andre jøder for at redde din familie? Spørgsmålet besvares igennem handling i scenen.

Som krigsveteran fandt Werner nye muligheder da nazisterne kom til magten. Der var rigelig brug for veteraner med kamperfaring, og Werner steg i graderne. Nu huserer han i Frankfurts gader og har magt til at hjælpe eller straffe. Han er stolt og nådesløs, men vil lade Samuels døtre slippe væk, hvis Samuel er villig til at angive andre jøder til ham.

Tyskland 1938. Efter krystalnatten er det ikke sikkert at være jøde i Tyskland. Alting har ændret sig og hvad der før var diskrimination i det skjulte er blevet lov. Alting ulmer og Samuel er bange. Bange for at hans to døtre, Katrin og Hannah, ikke er sikre. Hver dag er der nye historier om overgreb, ydmygelser og der er endda nogen, som er forsvundet. For familiens sidste penge har Samuel købt falske papirer og togbilletter. Han sætter grædende sine piger på toget og skammer sig over, at han ikke har råd til også at få sin hustru ud af Tyskland. Han vandrer stille ned af perronen og bliver set af en mand i brun uniform. Samuel kigger ned, men nazisten kommer direkte imod ham. Nazisten stopper op.

Birolle: Werner, krigsveteran og nazist

Introduktion

Akt 2, Scene 6: Børnesang

Halvt rum.

Alle hovedroller (ingen biroller).

Når de to fanger er døde.

At give rollerne endnu en mulighed for at gøre modstand.

Orkestrets lille oprør har ansporet andre i lejren til modstand og rollerne tvinges sammen med resten af lejrens fanger til at overvære tortur og henrettelse af to mænd, der har forsøgt at flygte.

I denne scenen skal spillerne beskrive tortur og henrettelse, samtidigt med at de skal beslutte sig for om de fortsætter med at gøre stille modstand mod deres vilkår. I denne scene består modstanden I, hvorvidt de synger med på den tyske børnesang som vagtens lærer insisterer på, at alle synger med på, eller ej. Du skal stille specifikke spørgsmål til spillerne for at få dem til at beskrive, hvad deres roller ser. Der er eksempler nedenfor.

Vær opmærksom på, at denne scene har sit egen underlægningsmusik, nemlig børnesangen ”Mester Jakob”.

Rum

Roller

Scener slutter..

Formål

Handling

Information

Auschwitz-Birkenau. Hver morgen og aften skal lejrens fanger tælles. Dette foregår på appelpladsen og man bliver ved til alle er gjort rede for. Nogle gange syntes vagterne det er sjovt at tælle forkert med vilje, så I skal stå i den silende regn endnu længere. I kan knapt stå på benene. Mange af fangerne er tiltagende desperate og nogen har forsøgt at flygte, men som altid er det gået galt. Måske var de ansporet af orkestrets optrin? Alle skal stå ret. De to tilfangetagne flygtninge skal nu pines ihjel i offentlighed. Vagterne griner, mens de beordrer alle til at synge en børnesang igen og igen. Der bliver holdt øje med om alle synger med. I midten af appelpladsen står et enkelt birketræ, som har fået lov at blive. En lille smule natur midt i dette helvede. Synger I med? Vagterne kigger væk og I kan tale sammen.

Den ene mand falder på knæ. Hvor bløder han fra?

Den anden mand tager sig til skulderen efter et slag.

Er det brækket?

De to fanger har våde ansigter. Er det blod, tårer eller regn?

Fangekoret er gruvækkende. Synger I med?

De må være døde nu. Der er i hvert fald ikke nogen af dem, der bevæger sig længere. I bliver talt én gang også en gang mere. I kan næsten ikke stå op af træthed og udmattelse. De der sang med er nærmest hæse nu. I besvimer i jeres barak og drømmer om børnesangen.

Introduktion

Spørgsmål

Afslutning

Akt 3, Scene 1: Sorg

Halvt rum.

Jakob (ingen biroller).

Når Jakob har truffet sin beslutning.

At besvare Jakobs spørgsmål: Er du villig til at miste resten af din familie for at overholde de jødiske traditioner?

Jakob skal begrave sin søn og er nødt til at filosofere over, hvorvidt det er vigtigst at begrave sønnen efter traditionerne i en verden, hvor de meget vel kan risikere at blive slået ihjel, hvis der er nogen som opdager dem.

I denne scene skal du blot indlede og afslutte scenen. Jakob skal tale med sin afdøde søn (der naturligvis ikke svarer) omkring risikoen ved at begrave ham traditionelt. Hvis Jakob vælger at gennemføre begravelsen som traditionen påkræver, kan du vælge at beskrive, hvordan byen kigger efter dem, spytter på dem og gennembanker familien.

Rum

Roller

Scener slutter..

Formål

Handling

Information

Tyskland 1938. Levi er død. Synagogen er brændt og butikkens ruder er smadrede. I de tidlige morgentimer, da brunskjorterne havde forladt området, kunne Jakob gå ud på pladsen og tage sin søns lig indenfor. Han vaskede det og gav Levi sit bedste tøj på. Han ligger nu på stuebordet. Hans mor græder i det tilstødende lokale, mens Jakob siger bønner over drengen. Traditionen kræver, at Levi skal sørges over og begraves så hurtigt som muligt. Men det kræver en procession gennem byen til den jødiske kirkegård. Luften er tyk af frygt, for det ville være livsfarligt som stemningen er lige nu. Jakob taler alene om dilemmaet til sin afdøde søns lig.

Hvis Jakob vælger at ignorere traditionerne:

Levi begraves, men først da der er ro på den lille by. Jakob kan ikke slippe tanken om, at det er hans skyld og ansvar, at Levi ikke finder fred...

Eller

Hvis Jakob vælger at overholde traditionerne:

Det er et mærkværdigt syn med et begravelsesoptog, der vandrer igennem murbrokker og smadret glas med den døde Levi. Alle kigger på dem og tyskerne spytter efter dem. Brunskjorterne får nys om processionen og dukker op ved den jødiske kirkegård. De gennembanker alle og vælter gravstenene. Flere må lade livet. Miriam, Jakobs hustru, overlever ikke sine skader og sin sorg.

Introduktion

Afslutning

Akt 3, Scene 2: Flytterod

Halvt rum.

David og Ingrid, hans hustru (birolle).

Når solen står op, mens Ingrid og David pakker deres sidste ejendele.

Rum

Roller

Scener slutter..

At besvare Davids spørgsmål: Tvinger du din hustru til at forlade dig for at hun kan overleve?

David og hans hustru Ingrid, skal flytte. Da David er at betragte som jødisk skal de fraflytte deres lejlighed og flytte til et andet kvarter, hvor de skal dele lejlighed med to andre familier. David og Ingrid kan kun medbringe enkelte ting.

Formål

Handling

I denne scene skal du spille Ingrid, Davids hustru.

De to elsker hinanden og Ingrid har altid været en støttende og god hustru. Hun er en smule naiv og er ligeglad med at David er jøde. Selv nu, hvor de er ved at miste deres hverdag og liv på grund af hans ophav. Spilleren med Davids rolle, vil forsøge at skubbe Ingrid bort på den ene eller anden måde, for at undgå at hun også bliver ramt af yderligere forfølgelser.

Information

Ingrid er Davids elskede hustru. Blond, livsglad, energisk og evigt støttende. Hun er ligeglad med, hvor han kommer fra, bare de er sammen. Hun elsker hans kreative energi og deres små minder sammen; koncertbilletter, et foto fra en weekendtur, deres grammofoonplader og så videre.

Birolle: Ingrid

Müller

Tyskland 1939. David og hans elskede hustru Ingrid er blevet beordret til at flytte. Som andre jødiske familier er de tvunget væk fra deres ejendom. Nu venter en lejlighed som de skal dele med to andre familier. David har protesteret, da Ingrid ikke er jødisk, men så længe de to er gift, regnes hun for jøde. Hun må udsættes for det samme som ham. Igennem årene sammen har de indsamlet alverdens nips og små genstande. Nu sidder de i lejligheden den sidste aften og sorterer. De kan kun medbringe få ting og de kan ikke lade være med at mindes, mens de smider ud. David er begyndt at tænke på, om han skulle forlade Ingrid. Stikke af i natten eller tvinge hende til at lade sig skille, så hun ikke skal rammes af alt det frygtelige, han tror er på vej.

Introduktion

Akt 3, Scene 3: Konsekvenser

Halvt rum.

Samuel og Esther, hans hustru (birolle).

Når Samuel har besluttet sig for hvad han skal gøre.

At lade Samuel opleve konsekvenserne ved sit tidligere valg og tvinge ham til at fortælle sin hustru, hvad han har gjort.

Samuel og Esther sidder alene i deres stue. Samuel, der enten har ladet deres døtre blive taget af nazisterne, eller har hjulpet nazisterne ved at angive andre jøder (Akt 2, Scene 5) er plaget af dårlig samvittighed. Hans hustru Esther ved, at der er noget galt og konfronterer ham.

Denne scene afhænger af resultatet af Akt 2; Scene 5: Menneskehandel. Konsekvenserne af Samuels valg er enten, at døtrene er i sikkerhed i Frankrig, men Samuel angiver jøder, eller at døtrene blev taget, er forsvundet og at det ser tiltagende sort ud for det jødiske samfund.

Du skal spille rollen som Esther, Samuels hustru. Uanset om Samuel har valgt at samarbejde med nazisterne eller ej, er hun ked af det. Enten over at døtrene er taget af nazisterne og sendt bort, eller fordi nazisterne ikke blot har taget venner og naboer; de virker ligefrem til at vide alt, også hvor de gemmer deres værdier.

Rum

Roller

Scener slutter..

Formål

Handling

Information

Esther er Samuels støttende hustru. Hun har dog opfattet at der er noget galt, og at Samuel ikke er den samme, som han var. Noget nager hans samvittighed, men han vil ikke fortælle hvad. Hvis Samuel har hjulpet nazisterne, vil Esther ikke støtte ham. Hvis han har ladet deres døtre forsvinde, kan hun ikke tilgive ham.

Birolle: Esther

Bercow

Hvis Samuel valgte at redde sine døtre og derved hjalp nazisterne: **Introduktion**

Tyskland 1941. Samuel og hans hustru Esther har spist en ydmyg middag. To kartofler og en dåse frugt. Det bliver hele tiden værre at være jøde. Samuel er plaget af samvittighedskvaler. Selvom han ved, at hans døtre burde være i sikkerhed, har han ikke hørt fra dem. Nazisterne hører han dog ofte fra. Hele tiden er de efter ham for at få flere navne, flere detaljer. I hemmelighed har Samuel set sine trosfæller forsvinde uden et spor. Nu har han ikke flere navne at give og er desperat. Esther er mistænksom. Han ved ikke hvad han skal gøre, udover at fortælle sin hustru sandheden.

Hvis Samuel nægtede at hjælpe nazisterne:

Tyskland 1941. Samuel og hans hustru Esther har spist en ydmyg middag. To kartofler og en dåse frugt. Det bliver hele tiden værre at være jøde. Samuel er plaget af samvittighedskvaler. Hans døtre forsvandt, men han kunne have reddet dem. Han skammer sig. Samuel har set mange af sine trosfæller forsvinde uden et spor. Esther er mistænksom. Han ved ikke hvad han skal gøre, udover at fortælle sin hustru sandheden om deres døtre.

Akt 3, Scene 4: Vinternat

Halvt rum.

Meyer og Sarah, hans hustru (birolle).

Når Meyer har besluttet sig for, om han vil dræbe Sarah.

At besvare Meyers spørgsmål: Er du villig til at dræbe din hustru for at spare hende for mere lidelse?

Meyer og hans lille familie er for længst flyttet til ghettoen. Det er koldt og børnene bliver stadig svagere. De er sengeliggende og døende. Efter en hård dags arbejde i den kolde frost vender Meyer hjem til et stille værelse. Sarah er ulykkelig, men fattet. Hun har slået børnene ihjel af medlidenhed, og beder Meyer om at dræbe hende.

I denne scene skal du spille Sarah, Meyers hustru.

Hun er desperat og er på vanviddets rand. Hun vidste godt, at hendes børn ikke ville overleve og tog livet af dem. Hun beder indtrængende sin mand om at tage livet af hende. Hun kan ikke udholde tanken om at leve uden dem, men selvmord er en stor synd.

Sarah er blevet en skygge af sig selv. Den livsglade og smukke kvinde er nu hul indeni. Hendes glæde, børnene, har været så syge, at hun ikke kunne se anden udvej end at tage livet af dem i medlidenhed. Hendes eneste mål nu, er at overbevise Meyer om at han skal holde sit løfte; at hun ikke skal leve uden sine børn. Det eneste hun vil er, at Meyer slår hende ihjel.

Rum

Roller

Scener slutter..

Formål

Handling

Information

**Birolle: Sarah
Hirsch**

1941. Meyer, Sarah og deres børn er for længst blevet flyttet til en ghetto. Det er iskoldt og der hverken mad, vand eller arbejde nok. Meyer har tiltusket sig en ekstra ration mad de dage, hvor der er arbejde at få, men børnene og Sarah svinder ind. Igennem de sidste uger er børnene begyndt at hoste. Avi og Leah er en skygge af sig selv og ligger i sengen hele tiden. Selv Meyer ved, at der ikke vil gå længe før de to må dø. Sarah, deres moder, bliver mere og mere desperat over situationen. Hun græder og da Meyer kommer hjem denne aften er der helt stille i det lille værelse. Børnene er livløse i deres fælles seng og Sarah sidder i hjørnet. Hun har ikke flere tårer, men ser direkte på Meyer.

Introduktion

Akt 3, Scene 5: Yom Kippur

Halvt rum.

Alle hovedroller (ingen biroller).

Når alle har sagt deres på og om Yom Kippur.

At give rollerne mulighed for at forholde sig til deres tro og hvordan deres tid i lejren har påvirket den.

Det er Yom Kippur, Soningens dag, og i orkesterbarakken har en ældre herre besluttet sig for at overholde traditionen. Der bliver fremsagt bønner og holdt en improviseret gudstjeneste.

I denne scene skal spillerne have lov til at forholde sig til rollernes religiøsitet. Samtidigt skal de konfronteres i det absurde over, at det er dem som fanger, der skal sone deres synder. Det er vigtigt at spillerne for lov til at tale ud og at der igen er plads til tavshed og eftertanke. Forslag til introduktion og afslutning nedenfor

Rum

Roller

Scener slutter..

Formål

Handling

Information

Auschwitz-Birkenau. Det er helligdag. Yom Kippur, Soningens dag, er den helligste dag i den jødiske kalender. Ifølge traditionen skriver Gud alle menneskers enkelte skæbne for det kommende år i livets bog, men sætter først det sidste punktum og gør skæbnen til lov, på Yom Kippur. På denne dag skal alle jøder bede, sone og give til velgørehed. Den enkelte skal fortryde hver af sine synder, love ikke at begå dem igen og bede Gud om tilgivelse. Men kun synder begået mod Gud kan tilgives af Gud. Synder mod andre mennesker, skal tilgives af det enkelte menneske. I eftermiddag, i barakkens dunkle belysning, har nogle enkelte besluttet sig for at fejre denne helligste dag med bøn. I sidder der, kolde og udhungrede. Trætte og med tvivl om I vil overleve meget længere. Er der noget I vil sige undskyld for? I snakker lavmælt og intimt. Jakob er den første til at tale.

Natten går med lyden af mumlende bønner i barakken. Solen står op og helligdagen er forbi. Mareriddet fortsætter.

Introduktion

Afslutning

Akt 3, Scene 6: Udfrielse

Helt rum -> Halv rum -> Kwart rum.

Alle hovedroller (ingen biroller).

Når alle har besluttet sig for, om de vil spille én sidste gang.

At lade rollerne beslutte sig for om de vil gøre modstand én sidste gang eller blot lægge sig til at dø. Rollerne er afkræftede og døende i deres barak i lejrens sidste dage.

Dette er fortællingens sidste scene og spillerne skal have lov til at afslutte deres rollers fortælling. Din opgave er at starte scenen, ændre scenerummets størrelse og afslutte scenen. Rummet ændres undervejs fra helt rum til først halv og siden kvart rum. Du skal gøre dette efterhånden som du mener, at det passer ind i scenen. Denne scene bør ikke afsluttes med en beskrivelse - du siger bare tak, når du mener scenen skal klippes. Herefter skal du spørge hver enkelt om de mener, at deres rolle ville overleve og være rask nok til at arbejde. Denne information skal du bruge, når du efterfølgende læser epilogen op for spillerne.

Rum

Roller

Scener slutter..

Formål

Handling

Information

Auschwitz-Birkenau. Det er vinter og alting er præget af sne og kulde. I fire lidelsesfæller er syge og sultne. Togene kommer ikke længere til Birkenau. Hver nat hører I larm og skud, sidste gang fra sigøjnerlejren. Der er råb udenfor barakken nu. I det fjerne kan I høre lyden af artilleri, der nærmer sig. Måske har I kræfter til at tale og spille en sidste gang? Måske endda finde modet og gøre modstand? Dette er jeres sidste chance og jeres sidste scene.

Overlever du?

Er du rask nok til at kunne arbejde?

Introduktion

Afslutning

Epilog

De, som stadig kunne arbejde (INDSÆT ROLLE-NAVNE PÅ DE SOM MENER AT KUNNE ARBEJDE HER) blev sat til at marchere mod andre lejre. På disse døds marcher mistede tusinder livet i den hårde vinter, hvor det at falde bagud resulterede i henrettelse. De få som overlevede, ville i sidste ende blive befriet af de allierede fra Bergen-Belsen i Tyskland, men ikke før de var blevet tvunget til yderligere måneders tvangsarbejde.

De, der var for syge til at marchere (INDSÆT ROLLENAVNE PÅ DE SOM IKKE ER STAND TIL AT ARBEJDE HER), blev efterladt i Auschwitz. De tyske tropper, der var beordret til lejren for at udrydde dem, nåede aldrig frem, og de efterlodte sad alene tilbage og ventede på en død, der ikke kom. Den 26. Januar 1945 blev lejren befriet af den røde hær. Kun 7500 fanger var stadig i live ved befrielsen, hvor sovjetiske soldater blandt andet fandt 7,7 tons menneskehår.

Dette var historien om fire mænd, fire jøder, fire helt almindelige mennesker.

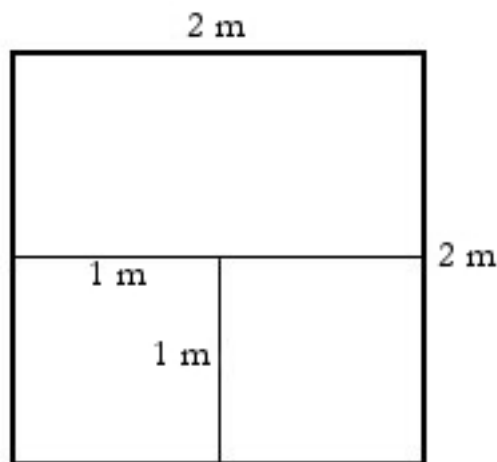
**Læs denne tekst op
for spillerne**

Sceneoversigt

#	Navn	Type	Resume	Roller
	Prolog			
	Første akt			
1;1	Transporten	Nutid	Rollerne mødes på toget mod Auschwitz.	Alle hovedroller.
1;2	Den førstefødte	Fortid	Meyer fejrer sin nyfødte søn.	Meyer, Herschl (birolle).
1;3	Udvælgelse	Nutid	Rollerne udvælges til at leve og arbejde i lejren.	Alle hovedroller, SS-officer (birolle).
1;4	Velgørenhed	Fortid	Samuel møder en hjemløs krigsveteran.	Samuel, Werner (birolle).
1;5	Steg, kartofler og lagkage	Nutid	Rollerne arbejder og fantaserer om mad.	Alle hovedroller.
1;6	Hvedebrødsdage	Fortid	David opsøges af sin jødiske bedstefar.	David, Moshe (birolle).
1;7	Sønnen fra Amerika	Fortid	Jakobs søn vender hjem og vil have Jakob til flygte.	Jakob, Ephraim (birolle).
1;8	Andres instrumenter	Nutid	Rollerne finder instrumenter blandt andres ejendele.	Alle hovedroller, SS-officer (birolle).
	Anden akt			
2;1	Klavertime	Fortid	David mister sin elev på grund af sit jødiske ophav.	David, Dieter (birolle).
2;2	Sabbat	Fortid	Meyer lover sin hustru, at hun aldrig skal være alene.	Meyer, Sarah (birolle).
2;3	Musikken stopper	Nutid	Fangeorkestret nægter at spille videre.	Alle hovedroller.
2;4	Krystalnat	Fortid	Jakob mister sin yngste søn på Krystalnatten.	Jakob, Levi (birolle).
2;5	Menneskehandel	Fortid	Samuel kan enten beskytte sine døtre eller trosfæller.	Samuel, Werner (birolle).
2;6	Børnesang	Nutid	De fire overværer tortur og kan gøre stille modstand.	Alle hovedroller.
	Tredje akt			
3;1	Sorg	Fortid	Jakob skal vælge, om han vil begrave sin søn.	Jakob
3;2	Flytterod	Fortid	David skal vælge, om han vil forlade sin hustru.	David, Ingrid (birolle).
3;3	Konsekvenser	Fortid	Samuel konfronteres med sit valg af sin hustru.	Samuel, Esther (birolle).
3;4	Vinternat	Fortid	Meyer skal vælge, om han vil holde sit løfte.	Meyer, Sarah (birolle).
3;5	Yom Kippur	Nutid	De fire skal sone deres synder og sige undskyld.	Alle hovedroller.
3;6	Udfrielse	Nutid	De fire har sidste chance for at tale og spille sammen.	Alle hovedroller.
	Epilog			

Spillelederens vejledning

Scenerummet: Forbered spilområdet ved at lave en **Forberedelse** 2 x 2 m firkant med malertape. Halvér firkanten med endnu en stribe malertape, så du nu har to halvdele af 1 x 2 m. Den ene af dine halvdele, halverer du igen, så spilområdet ser ud som følger:



Musik: Under scenariet skal du afspille musik og du skal derfor sørge for at have en mulighed for dette. En bærbar computer med et par små højtalere er optimalt.

Print: Du skal inden scenariet sørge for at printe Roller (x1) og Den Jødiske Tro (x4) til spillerne. Til dig selv, skal du printe Spillelederens vejledning (x1), Scenekatalog (x1), Sceneoversigt (x1) og Navneliste og tidsplan (x1).

Nedenstående er en række fakta, som du skal have fortalt spillerne inden I går i gang med at spille scenariet:

Introduktion til spillerne

Start med at forventningsafstemme: Hvilken oplevelse regner spillerne med at få?

Scenariet er et tragisk drama, der foregår før og under Anden Verdenskrig. Alle spillerne er jøder, der er fanget i koncentrationslejren Auschwitz-Birkenau.

Scenariet er mørkt, og stemningen kan blive trykket. Scenariet handler om at finde sig selv som jøde, at gøre modstand mod overmagten og musik. Scenariet har plads til tavshed og eftertænksomhed.

Scenariet er inspireret af historiske begivenheder, men er ikke en dokumentar. Det vil sige, at spillerne ikke skal være bange for at sige eller gøre noget, der ikke er historisk korrekt, så længe det er indenfor scenariets tone og temaer.

Scenariet spilles i scenerummet, der har tre forskellige størrelser. Demonstrér de tre størrelser rum for spillerne ved at vise dem optegningen på gulvet. Lad dem selv prøve. Rum er defineret for hver scene og kan ændre sig undervejs i en scene. Hvis man går ud af rummet, er man ude af scenen.

Hver scene i scenariet og dens placering er forudbestemt. Der findes nutidsscener, hvor I alle er med og fortidsscener, hvor vi udforsker de enkelte rollers fortid. I fortiden uddybes elementer fra rollebeskrivelserne.

Som spilleleder sætter du scener og klipper dem. Du spiller samtidigt alle biroller. Du vil i enkelte scener stille spørgsmål til rollerne for at beskrive scenen og situationen. Spillerne svarer som rollen.

Snak med spillerne om sikkerhed: At scenariet kan være meget tungt og den fysiske nærhed også kan være overvældende. Der er ikke sex med i scenariet, men derfor er det alligevel i orden, hvis man er nødt til at trække sig. Så skal man træde ud af scenerummet og man må tale om, hvorvidt spilleren ønsker at forlade scenariet helt, når scenen er slut.

Der er fire hovedroller som du nu skal dele ud. I princippet kan alle spille rollerne, men hvis du ønsker at målrette castingen, er her nogle forslag:

Roller

Både David og Samuel spiller omkring moralske konflikter, kærlighed og vil have en tendens til at være mere afdæmpede. De egner sig godt til spillere med et mere subtilt udtryk og en vis modenhed. Meyer er den mest fysiske rolle og kan spilles af en mindre erfaren spiller eller en meget udadvendt spiller. Jakobs konflikt og personlighed omhandler det religiøse og rollen bør nok spilles af en spiller med en vis erfaring.

Når du udleverer rollerne til spillerne, skal du også udlevere faktaarket **Den jødiske tro**. Herefter skal du give spillerne mulighed for at læse materialet igennem og forklare dem, at hver rolle har en udfordring, en motivation for overleve og et valg, som de skal træffe. Lad spillerne stille spørgsmål.

Hvis du vil holde pause inden scenariet startes er dette et godt tidspunkt.

Mulig pause

Øvelse 1: Spillerne sidder på hver deres stol. Du beder lukke øjnene og trække vejret ind og ud. Når de har fundet en rytme, beder du dem om at forestille sig deres rolle. Giv dem lidt tid og bed dem forestille sig rollen have følgende følelser: glæde, vrede, lykke, had, tristhed. Lad dem langsomt åbne øjnene.

Opvarmning

Øvelse 2: Spillerne spreder sig ud i rummet og står op. Du beder dem lukke øjnene og forestille sig deres rolle. De må nu åbne øjnene og du beder dem gå omkring og finde rollens gang og fysiske udtryk. Bed dem gå som rollen, stå som rollen, bruge armene som rollen og have rollens ansigtsudtryk.

Øvelse 3: Når spillerne har udført øvelse 2, så beder du dem gå omkring og hilse på hinanden som rollerne. De skal sige deres navn og alder, når de giver hinanden hånden. Lad dem hilse på hinanden flere gange, så de lærer hinandens navne.

Under scenariet skal du sørge for baggrundsmusik. Den skal køre igen og igen til scenen er afsluttet.

Nutidsscener: From Jewish Life: 1, Prayer.

Fortidsscener: Atlantico.

Akt 2, Scene 6: Mester Jakob.

Du skal sætte scener og klippe dem. Du skal læse prolog og epilog op for spillerne.

Når du sætter en scene, skal du fortælle spillerne dens titel, størrelse på rummet, hvilke roller som er med samt hvornår scenen slutter. Der er introduktions- og afslutningsbeskrivelser i **Scenekatalog**.

Du skal i enkelte scener stille spørgsmål til rollerne for at beskrive scenen og situationen. Spillerne svarer som rollen.

Husk at give plads til tavshed og eftertænksomhed.

Du skal spille alle scenariets biroller. Birollerne er beskrevet under den enkelte scene. Du kan anvende Sceneoversigten til at skabe overblik for dig selv.

Når først scenariet er i gang, anbefales det at man IKKE holder pauser. Hvis det skulle være nødvendigt, så hold pauserne i stilhed og hold dem korte.

At køre scenariet

Under scenariet

Når epilogen er læst op, takker du spillerne for at de ville være med. Lad nu spillerne tale om scenariets smukkeste oplevelse.

Hvis de ønsker, så lad spillerne tale om enkeltscener eller deres rolles mulige fremtid. Giv plads og tid. Nogle grupper vil have behov for en længere snak.

Hvis der er behov kan du bruge følgende variant af første opvarmningsøvelse for at få spillerne ud af rollen igen: Lad spillerne sidde på hver deres stol med lukkede øjne. Lad dem dem trække vejret stille og roligt. Når de har fundet en god rytme, så beder du dem mærke, som deres rolle, de følgende følelser: glæde, vrede, lykke, had, tristhed. Når de mærker hver enkelt følelse, skal de give slip på den og blot koncentrere sig om deres åndedræt. Når de er færdige, så lad dem åbne øjnene og de er klar til at den virkelige verden.

Hold gerne debriefingen i en let og munter tone for at fjerne den triste og mørke stemning.

Tak spillerne endnu en gang og gå hver til sit.

Debriefing

Navneliste og tidsplan

I scenariet og rollebeskrivelserne, forekommer en del **Navneliste** navne og biroller. For at du som spilleleder kan hjælpe spillerne, er nedenfor hver rolle med tilknyttede bipersoner, arrangeret i alfabetisk rækkefølge

David Müller

Dieter: Davids klaverlev, der ikke vil spille hos ham mere grundet Davids jødiske ophav.

Ingrid Müller: Davids elskede ariske hustru.

Moshe Iskowitz: Davids bedstefader, som altid har støttet ham, uanset hvad.

Samuel Bercow

Esther Bercow: Samuels hustru, der konfronterer ham med, hvad han har gjort.

Katrin & Hannah Bercow: Samuels døtre, som han forsøger at redde ud af Tyskland

Werner: Hjemløs krigsveteran og senere nazist.

Meyer Hirsch

Avi & Leah Hirsch: Meyers børn.

Hersch: Meyers bedste ven.

Sarah Hirsch: Meyers hustru, som tager livet af deres fælles børn.

Jakob Loew

Ephraim: Jakobs ældste søn, der er emmigreret til USA, og forsøger at få Jakob til at tage med.

Levi: Jakobs yngste søn, der dør under Krystalnatten

Miriam: Jakobs hustru.

Scenariets varighed er 4-5 timer. Som rettesnor finder **Tidsplan** du herunder en oversigt over den forventede varighed af scenariets enkeltelementer.

Klargøring af lokale: 15 minutter.

Introduktion og opvarmning: 45-60 minutter.

Første akt: 60-75 minutter.

Anden akt: 45-60 minutter.

Tredje akt: 45-60 minutter.

Debriefing og oprydning: 15-30 minutter.