



火

Shima no narawashi

Fastaval 2005

Malik Hyltoft

Ka

Ild – det kraftfuldeste og mest uforudsigelige af østens fem elementer. Dette er dit symbol i Shima no Narawashi.

Shinjushima, hvor historien foregår, er en del af det gamle Japan på godt og ondt. En verden, hvor menneskene lever omgivet af uforudsigelige og til tider uforklarlige naturkræfter. Nogen ser det som kamier (naturens ånder) andre ser det som guds vilje eller den tort vi må lide på vej til næste liv.

Hemmeligheden: Shinjushima steg op af havets dyb samtidig med resten af Japan, og øen har både gamle og nye hemmeligheder, der ligger skjult for den uindviede. Den vigtigste af disse hemmeligheder er nok, at sammenholdet er blevet slået i stykker.

I århundreder har øens beboere arbejdet sammen for at opretholde livet og samlet deres begrænsede overskud for at kunne betale deres skatter. Nu skjuler de, hvad de har for hinanden. Under gulvbrædder, gravet ned bag huse ligger små formuer, som beboerne ikke under andre at få adgang til.

Noget har brudt den ældgamle balance og solidaritet.

Han har selvfølgelig taget de fjerneste af fælderne ned for at hun kan nå rundt med den mindste på ryggen, men de hverken kan eller vil klare sig uden kød.

Uedas far og farfar og oldefar før det var jægere. Han er faktisk sikker på, at hans slægt har været jægere siden øen steg op af havet. Så skal nogen tåbelige munke ikke komme og fortælle ham at han ikke må jage og spise det han fanger. Der er alligevel ingen forskel på det og fisk, når det kommer til stykket.

*Mål:
Undgå for enhver
(næsten) pris, at samuraien går op på bjerget, hvor din gård ligger.*

Problemet er bare, at man kan blive straffet for at spise kød, så det er nok en god idé, at holde det hemmeligt, hvorfor han går så lange ture på bjergskrånningen.

Ueda og Tanaka har kendt hinanden siden de talte deres første ord, derfor har de også en tendens til at sige de samme ting. Nærmere bestemt sådan, at den ene gentager, hvad den anden har sagt, sådan nærmest for at understrege, hvor enige de er.

Lidt længere væk end de plantende bønder. Næsten usynligt med forbjergets bevoksning som baggrund står en indgangsport til Shinto-helligdommen. Porten er svagt rød fra en næsten forsvunden maling. Naturånderne bor helt klart ikke så godt som Buddhas tjenere her på øen.

Markerne

Det er godt nok tungt arbejde at plante en hel dag ud og ind. Ueda ville ønske, at der var en anden løsning. Men hans kone skal jo passe de små, og de er bagefter med markarbejdet. Sådan siger han da til de Tanaka og Michan.

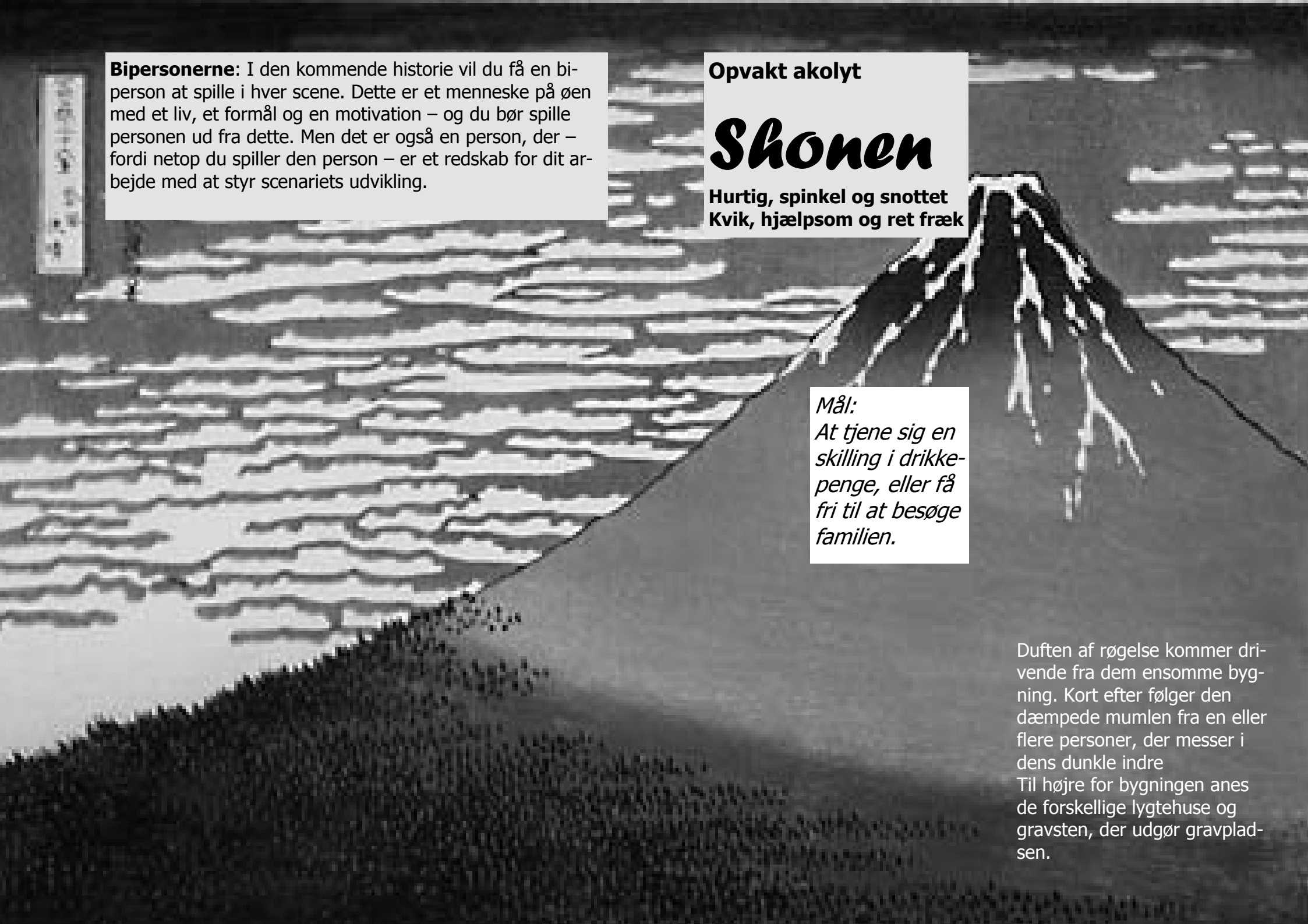
Tanaka ved selvfølgelig godt noget andet i virkeligheden, og det er der også et par andre inde i landsbyen, der gør, men hvis ikke de selv er skyldige, så skal de ikke vide noget.

Der skal jo være en til at se til fælderne oppe på bjerget. De kan jo ikke have en fugl flagrende i timevis der oppe, der er altid en lille risiko for at den laver postyr nok til at blive opdaget af en uvedkommende.

Bonde

Ueda

Lang, smal, kalveknæet
Mistænksom, sejtrækkende,
god på bunden



Bipersonerne: I den kommende historie vil du få en biperson at spille i hver scene. Dette er et menneske på øen med et liv, et formål og en motivation – og du bør spille personen ud fra dette. Men det er også en person, der – fordi netop du spiller den person – er et redskab for dit arbejde med at styr scenariets udvikling.

Opvakt akolyt

Shonen

**Hurtig, spinkel og snottet
Kvik, hjælpsom og ret fræk**

*Mål:
At tjene sig en
skilling i drikke-
penge, eller få
fri til at besøge
familien.*

Duften af røgelse kommer drivende fra dem ensomme bygning. Kort efter følger den dæmpede mumlen fra en eller flere personer, der messer i dens dunkle indre. Til højre for bygningen anes de forskellige lygtehuse og gravsten, der udgør gravpladsen.

Templet

"Shonen, hent lige..",
"Shonen, grav lige..", Shonen
dit og Shonen dat.

Nichiya bliver aldrig træt af at finde på nye opgaver. Han laver ellers ingenting selv, men ellers ville han vel heller ikke have tid til at finde på så mange opgaver.

Det er selvfølgelig helt i orden, at Shonen skal lave noget som tempeltjener. Men når templet nu er hovedrigt, så skulle der vel nok være råd til lidt mere hjælp.

Og templet er rigt. Shonen har været i templet i fire år nu til sommer, og der har aldrig været så mange penge i tempelkassen. Ikke den i Nichiyas kammer som de almindelige mennesker tror er kassen, men den rigtige under gulvet bagest i templet.

Normalt tømmer munken næsten alle pengene over i en pose og sender dem til hovedsædet på Koyasan-bjerget. Men de to sidste år har Nichiya kun åbnet kassen for at lægge penge i.

Det må have haft noget at gøre med hende den sure Kinchan. Han blev altid sendt hele vejen ind til byen i et tåbeligt ærinde, når hun kom, men nu er hun heldigvis død.

Det var sikkert ham præsten ovre i åndernes helligdom, Tataru, der kastede en forbandelse på hende, så hun døde fordi han var sur på hende.

Gamle mor Michan på gården fortalte i hvert fald hvor edder sur præsten var på hende perlefiskeren, sidst Shonen var hjemme på besøg for at hjælpe med rishøsten i efteråret.

Gennemgående person:

Når i kommer til at spille scenen i landsbyen får du adgang til at spille Tossen Obaka. Han er din gennemgående person. Når han først er blevet introduceret i landsbyen kan du bringe ham ind i handlingen uanset hvor den foregår. Det kræver dog, at du ikke spiller en anden person i scenen samtidig – så din normale rolle i den scene er nødt til at forlade handlingen først.

Obaka er en vigtig person, fordi han ikke er hæmmet i samme grad som enhver anden. Han kan tillade sig at stå og sige ting, der er komplet usammenhængende eller afsløre hemmeligheder, der aldrig burde være sagt, men er vigtige for at få historien videre.

Hvordan løser du din opgave i scenariet: Først og fremmest spiller du bare rollespil det bedste du har lært.

Du sidder ikke med noget stort entydigt formål med historien. Historiens vigtigste formål er at blive oplevet af jer.

Den hemmelighed du er indviet i giver dig mulighed for altid at have en ekstra indfaldsvinkel.

Hemmeligheden kan være interessant at få på banen på et eller andet tidspunkt.

Men hvis det ender med at du glemmer alt om hemmeligheden under vejs og bare kører dine roller af karsken bælg, så er der ikke noget forgjort i det.

Din rolle minder lidt om en spilleders, og derfor er det bedre at du har lidt for meget stof du kan trække på end lidt for lidt.

Vær opmærksom på, at der tit vil være en hovedperson og 5 bipersoner i spil i en scene. Derfor kan I ikke alle sammen være i centrum på én gang. Giv dig tid til at lytte til hvad de andre laver og giv samurai'en mulighed for at lægge fokus der hvor han ønsker det i scenen – med mindre naturligvis det er dit formål at distrahere ham.

Anlæbsbroen

Akiko lader helst de andre tale først. Lægger hellere en sætning til deres end starter historien selv. Det får hende til at virke hemmelighedsfuld – og håber hun selv vigtig.

Og ting har hun at fortælle, men hun er ikke bare buset ud med dem overfor de andre piger, for så ville det hele jo være brugt. Og sommeren er lang og vinteren længere, og der er jo alligevel ikke noget at gøre ved det.

Akiko kunne fortælle om de mærkelige knuder, der var på Kinchans vægte den sidste dag, som hun måske blev fanget i og derfor druknede. Hun kunne også fortælle om de hårde ord mellem Kinchan og hendes mand Tokodo, men måske skulle hun hellere lade være, for Tokodo er det bedste parti på øen nu, og Akikos datter er stadig ugift – selv om hun er over de tyve år. Kinchan var den bedste perlefisker nogen kan huske. Hun efterlader sig sikkert ikke nogen lille arv.

Akiko kunne også fortælle om Harukos mand Onito, der faldt ned af skrænten og slog sig ihjel. Måske slog han Haruko en gang for meget eller også drak han bare for meget.

Men det er bedst at gemme den slags historier til de bare er rigtig saftig sladder – med mindre der er en meget god grund til at fortælle dem.

Hvis ikke den tåbelige Kashiru var faldet for lille Shikiko. Så kunne de have haft både krogen og været ledere af landsbyen på én gang – se det havde været noget!

Man skulle tro han havde været klogere end at gifte sig med en kristen. Hun løg med garanti også, da hun påstod, at hun ikke troede på ham korsguden længere.

Hvis bare Kashiru kunne bringes til at indse, hvor tåbelig en beslutning han har truffet, så har Oba endnu et håb om at de to har en fremtid sammen. Hvis den opstyltede perlefisker Kinchan kunne lokke sådan en smækker ung fyr som munken ude ved templet en tur i høet, så er der håb for enhver.

Kromutter

Oba

**Rund, snørret i pæn kimono
Skrap men påtaget beleven overfor
alle kunder med penge**

*En lys og lidt skinger
stemme kan høres når
man nærmer sig. Aka-
tombo – sangen om guld-
smedens korte men
smukke liv. Det er ikke
som de unge adelskvin-
der i Edo – ikke engang
som en geisha i Kumamo-
to, men det er umisken-
delig en, der forsøger at
optræde, og lægger sin
sjæl i den bittersøde
sang.*

Ryokan

Det er en god kro (Ryokan). Den tjener gode penge. Der kunne godt være brug for lidt vedligeholdelse, men Yoidores far den gamle tømrer nægter at arbejde på huset så længe Oba serverer for Yoidore hver dag.

Så er det trods alt bedre at være gode venner med sin bedste kunde end med tømren.

Oba er altid omhyggeligt rar og omgængelig overfor kunderne. Det betaler sig. Der skal være bedre at være her end hjemme.

Mål:

At forbedre hendes chancer hos landsbyformanden Kashiru.

Det er noget andet med de ansatte.

Momoda er et gammelt fjum-mer. Han kan ikke gøre to ting rigtig i træk, og hvis man ikke ustandselig er på nakken af ham forsvinder han uden for synsvidde og står og dagdrømmer.

Geichan er ikke rigtig ansat. Hun får et måltid mad, hvis hun har hjulpet til, men ellers forsøger hun at tikke sig til drikkepenge for underholdningen. Det er tåbeligt af pigebarnet at tro, at der er nogen, der gider at høre på hendes jammerlige musik. Gæsterne betaler kun for at hun skal komme igen i morgen, så de kan more sig med at pine hende en gang til.

Det er ikke nogen nem tjans at holde fordrukne mandfolk glade dag ud og dag ind selv om det selvfølgelig er bedre end at være deres koner.

Akikos mand arbejder inde i Makurazaki – der har han en fætter, der har en båd. Af og til kommer en bådsmand med en pakke med lidt mønter i, men ellers hører de aldrig fra ham.

Så Akiko klarer sig selv og håber på at datteren kan tage sig af hende, når hun bliver for gammel til at dykke.

Nu har de ikke fundet perler i to uger. De har under ingen omstændigheder fundet nok til at Kashiru, landsbyformanden, kan betale øens skat med dem, sådan som han plejer. Det er vel også derfor samuraien er kommet.

Perlefisker 3

Akiko

**Høj og statelig, grånet
Smilende, klukkende og afventende**

Mål:

Forsøg at sige noget til samuraien, så han ikke er så interesseret i din datter eller Tokodo, men kaster skylden på nogen andre.

Et kort øjeblik blæser vinden en flerstemmig latter ud fra stranden. I solen inde på stranden sidder tre kvinder klædt i tætsiddende mørke dragter og arbejder. Af deres gestikuling og hjertelige latter kan man fornemme, at arbejdet næppe har deres fulde opmærksomhed lige nu.

Landsbyen

Tossen

Obaka

Foroverbøjet, beskidt med pludselige bevægelser

Forvirret og forvirrende – tendens til at sige det helt uventede

Mål:

At få nogen til at behandle ham ordentligt på trods af hans lugt og handi-cap.

Obaka – kalder de dig. Det er også meget godt.

Hold nu potten lige – ellers er der nogen, der bliver sure!

Kashiru kommer! Bukke - spillede? Ikke bukke – skældud? ?

Jeg hedder altså Seishi!

Der er aldrig nogen, der hører efter Seishi. De siger han er dum. De siger han er tosset. De siger det eneste han dur til er at tømme potter og flytte døde dyr.

Seishi kan meget mere end at tømme potter. Han kan bare ikke gøre det som andre folk. Hvis han skal tie stille kommer der snart en underlig lyd. Hvis han skal reparere noget kan han godt glemme det i to timer og gå rundt og se på fuglene før han husker det og kommer tilbage igen.

Men Seishi kan godt reparere ting. Der er ikke lige så pænt hjemme i hans skur som i de andres huse – men det er fordi han ikke har noget at gøre det pænt med.

Og han kan godt forstå ting. Han ved godt, at Kashiru er bange for at de bliver sure på ham – de fine inde på land. Han ved godt at alle hadede Kinchan. At Tokodo og Ochara gerne vil giftes. At Shikiko stadig går ud i skoven og snakker med himmelen uden at de andre må se det. Og at munken i templet ikke er en ordentlig munk.

Men der er ikke nogen der vil høre efter Seishi alligevel. De vil sikkert bare blive sure og slå ham. For normale mennesker kan ikke lide at høre, hvordan tingene er.

En dør skydes til side og afslører et relativt simpelt og fattigt tehus. Langsomt åbnes døre på klem op og ned ad gaden. Det er som om folk er mere nysgerrige end gæstfrie. Efterhånden som man passerer lukkes mange døre forsigtigt igen uden at nogen meddeler sig.

Ejeren af tehuset står lidt genert og prøver at vise, at hendes etablissement står til rådighed – hvad skulle det ellers være der for?