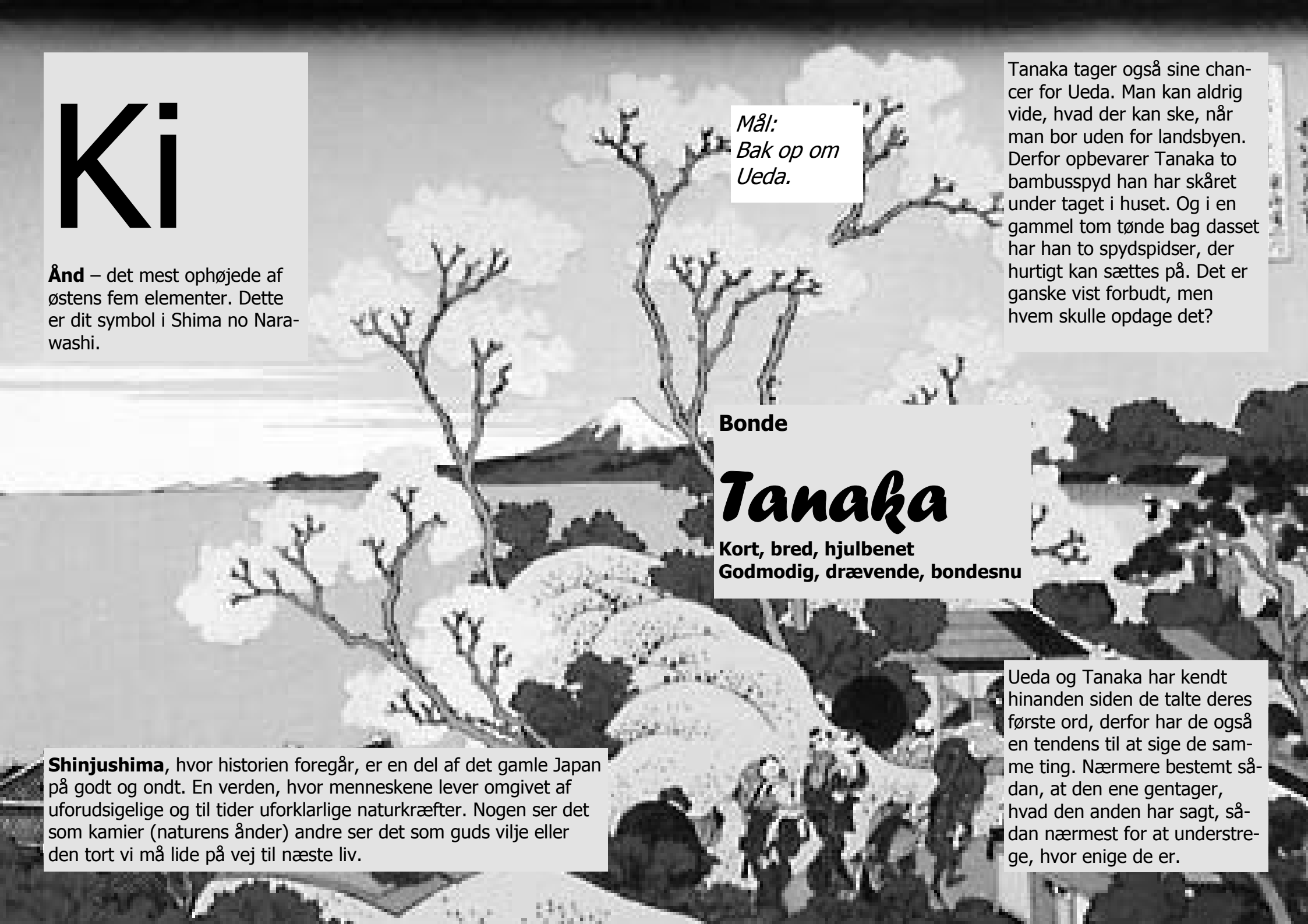


Shima no narawashi

*Festival 2005
Malik Hyltoft*

気





Ki

Ånd – det mest ophøjede af østens fem elementer. Dette er dit symbol i Shima no Nara-washi.

*Mål:
Bak op om
Ueda.*

Tanaka tager også sine chancer for Ueda. Man kan aldrig vide, hvad der kan ske, når man bor uden for landsbyen. Derfor opbevarer Tanaka to bambusspyd han har skåret under taget i huset. Og i en gammel tom tønde bag dasset har han to spydspidser, der hurtigt kan sættes på. Det er ganske vist forbudt, men hvem skulle opdage det?

Bonde

Tanaka

**Kort, bred, hjulbenet
Godmodig, drævende, bondesnu**

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.

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.

Markerne

En mand i et lændeklæde, der i modsætning til bøndernes er farvet, passerer under porten og slutter sig til de plantende bønder.

Myggene summer og det stillestående vand stinker, men der er noget beroligende og smukt ved markarbejdet.

Tanaka hvæser lidt under anstrengelsen. Selvfølgelig kan han klare markarbejdet, han kan også godt klare mere end det. Det er bare ligesom han ikke har tabt sig helt så meget denne vinter som han synes han gjorde de tidligere vintre.

Måske har det noget at gøre med at Uedas fangst af fugle og kanin har været meget vellykket i år. Det er nok værd at vandre helt op ad bjerget for. Selv om han plejer at tage sig en pause midtvejs, der hvor det går stejlt ned mod havet på den anden side og udsigten er bedst.

Det var for øvrigt der han så det store mærkelige skib en eftermiddag i efteråret. Han havde aldrig set sådan et før, det var stort, men havde ingen roere, og besætningen så ud til at gå i noget mærkeligt tøj.

Tanaka har ikke sagt noget til nogen om skibet, for han skal ikke have folk op og gå på bjergsiden. Ikke engang hans kone eller hans mor – Michan – kender til hans mellemmåltider oppe på bjerget. De skælder og smælder bare altid over, at han hele tiden skal hjælpe Ueda med det ene og det andet uden at få noget igen. Men det er Tanaka, der er manden i huset, så han slår i bordet og gennemfører sin (velsmagende) vilje.

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 buddhismens hellige regler bliver brudt.

De moralske og etiske regler på hvilke hele shogunens samfund hviler bliver ikke overholdt. Øens umoralske levned truer med at udslette den i lige så høj grad som da Mongolstormen næsten indtog Japan og den guddommelige vind først i sidste øjeblik forløste landet.



Gennemgående person:

Når i kommer til at spille scenen i templet får du adgang til at spille spøgelse af den døde perlefisker Kinchan. Hun er din gennemgående person. Når hun først er blevet introduceret i templet kan du bringe hende 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.

Kinchan er en vigtig person fordi hun med hendes ukontrollerede hævnthørst sparker en dynamik ind i scenerne.

Når du benytter Kinchans evne til at manifestere sig, er det helt op til de andre spillere, om de lægger mærke til hende eller tror på det de oplever.

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.

Kinchans spøgelse er usynligt og kropsløst. Hun kan dog manifestere sig kortvarigt ved viljens kraft. Især som en stemme, men også som en skikkelse eller en berøring.

Der findes næppe et menneske på denne ø Kinchan bryder sig om, og hendes tilstedeværelse spreder uheld og dårlig stemning efter bedste evne. At Nichiya er stort set upåvirkelig gør hende ikke mere tilfreds.

Mål:

At nedkalde ulykke over mindst en af de personer, der har forrådt hende eller hendes minde.

Spøgelse

Kinchan

**Kropsløs, usynlig, men helt klart manifesterbar
Ærgerlig, hånlig og hævngherrig**

Templet

Nærmest som om han kommer ud af ingenting. Træder en dreng pludselig rundt om hjørnet. Han er klædt i et stykke klæde, der viser, at han hører til templet, men ser ellers ikke ud til at svælge i hellige eller ophøjede tanker. Faktisk virker han meget mere interesseret i at pille i et eller andet.

Først var hun nærmest overrasket, næsten forundret. Det var utroligt, at det overhovedet kunne ske. Men så forstod hun, at det var sket. Kinchan, den bedste svømmer på øen var druknet – HÅN!

Hun troede, at man blev genfødt. Eller i værste fald at man blev forvandlet til en ligæder. Måske var det fordi hun ikke var blevet fundet, ikke var blevet brændt.

En tid svævede hun omkring. Håbede på, at høre noget godt hos perlefiskerne, som hun havde arbejdet med i årevis. Se hendes mand sørge, eller byen begræde hendes fravær.

Men de fleste var glade. De godtede sig over, at hun var død! Og Nichiya, den forræder. Han havde sikkert aldrig tænkt sig, at de skulle stikke af med pengene. I to lange år havde hun givet ham perler, for at de skulle kunne stikke af og slå sig ned et sted langt væk. Nyde hinandens kærlighed og det gode liv.

Men han havde holdt hende for nar. Nu stikker han bare af til hovedlandet uden hende. FORRÆDER!

Tokodo, der skulle have været den sørgende ægteemand. Han logrer og savler over den luder til Ochana. Den HUND!

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 samuraien mulighed for at lægge fokus der hvor han ønsker det i scenen – med mindre naturligvis det er dit formål at distrahere ham.

Anlæbsbroen

Der lugter af salt, rådden tang, tørret fisk og tjære. Den gamle mand, der sidder for enden af broen og bøder garn, vender ikke hovedet væk i foragt, men fordi hans trætte øjne ikke har set noget i mange år. Ørerne fortæller ham alt hvad han skal vide. Hvad han end har hørt bukker han nakken og mumler en velkomst.

Saros gamle læderagtige fingre bøder nettet med faste afmålte bevægelser. Det har de gjort i lang tid, og da lyset forsvandt fra hans øjne holdt de knap en pause. Han lærte blot at føle sig frem til det der skulle bødes.

I starten havde han en dreng i båden for at holde udvig og råbe beskeder. Så blev drenge ældre og Saros blik dårligere. Nu er han en ung mand, der sejler båden og Saro er den, der hjælper til.

Tingene er ikke lige så gode som de har været. Der er ikke fundet nogen perler i lang tid. Og Kashiru oppe i landsbyen, og mange af de andre for den sags skyld tror det er fordi Kinchan er druknet, og de andre piger ikke kan finde ud af at dykke efter perler. Men det er en og samme ting.

Det er fordi de ikke viser havet den fornødne respekt.

Kinchan hånede vandets kami ude ved revet – Saro hørte det selv en dag – for han hører godt: "Ha! Der snupped jeg endnu en skat fra dig. Jeg tager, hvad jeg vil og når jeg vil, din gamle havmand." Hun følte sig vel sikker på at have fundet en af de store perler, men der gik ikke mange dage før hun blev nede og ikke kom op igen.

Geichan forsøger at efterligne hendes kulturelle forbilleder geishaerne. Selv om hun aldrig har set dem, så har hun dog hørt om dem. Hun sminker sit ansigt hvidt og binder håret op. Hun forsøger at bevæge sig i afmålte graciøse bevægelser.

Lillebror er begyndt at spørge, hvorfor Geichan er begyndt at gå så tidligt ud om morgenen – han synes, der bliver så lang tid til aftensmaden.

Men Geichan har et ekstra forrehabende. Hver morgen går hun i skoven. Hun går den vej hun så den dygtige perlefisker Kinchan gå en dugvåd morgen. Kinchan gik som om hun bar noget meget værdifuldt – væk fra stien mod et hjørne af Sydskov.

Og Geichan tror nok hun har regnet ud, hvad det var Kinchan skjulte. Det må have været den store perle hun stjal fra havet. Den skat, der gjorde at havet tog hævn og druknede hende.

Derfor går Geichan hver morgen til samme hjørne af Sydskov, så tidligt at ingen ser hende for at lede grundigt – åh så grundigt gennem endnu et lille hjørne efter om der ligger en underskøn perle – en skat, der kan redde hende og lillebror.

Og når hun har ledt og ledt og ledt går hun til kroen og skifter til sin pæneste kimono for dog at tjene lidt hun kan tage med hjem igen den dag.

*Mål:
At komme væk fra
øen og få et nyt liv
inde på hovedlandet.*

Ryokan

Så afbrydes sangen af et par dybe grove mandsstemmer, der tydeligvis kender en anden og mere farverig slutning.

En skarp og bestemt kvindestemme afbryder igen og en kakofoni af stemmer på den lokale rullende bondske dialekt flyder sammen.

Dag eller nat, den der sælger drikkevarer har altid gæster.

Hvis blot de ville tie gennem en hel sang og lytte til, hvor smuk den er, så ville Geichan have en chance.

Hun forstår ikke, hvorfor de gør nar af hende hver gang hun optræder. Hun ønsker jo blot at sprede glæde og eftertænksomhed med de smukkeste tekster og melodier hun kender.

Inderst inde – bag ved den slidte falmede kimono, bag de forurettede tårer ved Geichan, at hun har kunsten og skønheden i sig. Og hvis hun ikke var født på denne bondske lille ø, og hvis hun ikke havde haft ansvaret for en lillebror derhjemme, der ikke helt kan tjene til dagen og vejen selv, så ville der vente hende en stor fremtid inde på Kyushu med de store byer og de fine kroer og teatre.

"Geisha"

Geichan

**Ung, spinkel, forfinede træk
Følsom, sørgmodig og ambitiøs**



Den blinde fisker

Saro

**Furet, vejrbidt matte øjne
Hård og trodsig overfor skæbnen**

De andre piger er jo ikke meget bedre. Har de nogensinde ofret til revets kami? Nej de forventer bare at han skal disse op med rigdomme til dem, og er der intet, tror de det hjælper at de flytter et andet sted hen.

Saro kommer ikke ofte i shinto-templet bag markerne på den anden side af øen. Der er langt at gå og han skal have en til at følge sig. Men han ved, at verden er fuld af ånder, og selv om de er gode og hjælpsomme nok for dem der viser dem agt, så er de ofte hævngherrige og ondskabsfulde, hvis man kommer dem på tværs.

*Mål:
Forklar alle og enhver,
at det er den manglende
respekt for kamierne, der er skyld i
øens problemer.*

Landsbyen

En kraftig, ikke særlig høj mand i bukser og foret kimono-jakke kommer ud fra et af de øverste – og også pænesteste – huse og går med stive skridt og blikket rettet imod den unge samurai – ned ad gaden. Han følges i andægtig afstand af en kvinde, der nok er hans kone.

Ud fra et mellemrum mellem to huse kommer en lazarongående med en spand, der tydeligvis ikke indeholder noget han synes om.

Landsbyformandens kone

Shikiko

**Ordentlig, velklædt
Loyal, konservativ med en hemmelighed**

Mål:
At støtte Kashiro gennem denne krise.

Hellig Maria, der kommer en samurai!

Shikiko har styr på det meste. Hun har styr på hendes mand Kashiro, så han har styr på landsbyen. Hun har styr på børnene, så de bliver til noget. Hun har styr på huset, så det er pænt.

Shikiko har bare ikke styr på sit eget hjerte. Engang for næsten 30 år siden var hendes familie en af de mange Kagoshima, der mødtes for at høre om den ny tro. Og hun kan ikke glemme den.

Hun trådte på billedet af Kristus, fordi hun ønskede at holde op med at tro. Hun har sågar bedt den hellige jomfru om at få hende til at miste troen, men det virker ikke!

Shikiko ved godt, at hendes hoved burde være fuldt af den dårlige perlehøst. Af om madden bliver god i aftes. Om der er forsyninger nok i forrådkammeret. Men det er det ikke.

Hun kan ikke slippe af med skammen og angsten. Hun fik brev fra en fra menigheden, der spurgte i jomfruens navn, om hun kendte et skjulested på øen. Hun skulle have fortalt om det til Kashiro – og han skulle have fortalt Daimyoen om det. Men hun kunne ikke sige nej til et spørgsmål i Jomfruens navn. Så hun skrev i stedet tilbage og fortalte om en tidevandshule på nordkysten.

Shikiko skal forsøge at koncentrere sig om at være den perfekte kone. Hun skal bakke sin mand op uanset hvad. Men samuraien ligner vandrende død – og hans sværd hænger lige ved hånden.

I Kumamoto henrettede de mere end 1000 kristne efter oprøret, og nu er der dødsstraf for at være kristen. Men hvis samuraien bliver sur og straffer Kashiro når det slet ikke at blive relevant.