

# *Shima no narawashi*

*Fastaval 2005*

*Malik Hyltoft*

水



# Sui

**Vand** – det altfavnende og liv-givende element. Dette er dit symbol i Shima no Narawashi.

*Stykket er kris-krydset af jordvolde – dæmninger, der gør det muligt at oversvømme markerne efter tur, og på toppen af hver dæmning en smal smattet sti, der er eneste vej ud over landskabet.*

*Her står grøn nyplantet ris og sopper og lover enten mad eller rus til vinter.*

Far vil gerne have, at Kimi hjælper til i marken. Men hun ved godt, at han ikke bliver særlig sur, hvis hun løber lidt væk og leger af og til. Bare hun ikke er ude efter at det er blevet mørkt, for så får hun skæld ud, når hun kommer hjem, og bliver også let ban-ge.

*Mål:*

*Lær så meget som muligt ved at stille naive spørgsmål.*

**Den lille pige**

## Kimi

**Lille, bedårende, beskidt  
Troskyldig, uskyldig, spørgejorgine**

# Markerne

Der er så meget man ikke forstår, når man er 7 år. Der er også meget Kimi forstår, men det er ikke nær så spændende, som det hun ikke forstår.

Hun forstår jo godt, at mor må blive i huset og passe de små og lave mad, og hun forstår godt, at fru Ueda må det samme og at hun skal hjælpe til med at hente stiklinger, så far og hr. Ueda kan få plantet så meget som muligt. Det er også derfor sjove gamle Tataru kommer og hjælper.

Tataru er sød, for han kan næsten altid svare, når man spørger om noget.

Men Kimi synes de ting hun ikke forstår er meget mere spændende. Hun forstår ikke, hvorfor Hr. Tataru er sur på dem ovre i det andet tempel.

Hun forstår ikke hvorfor hr. Ueda bor så højt oppe på bjerget, når han arbejder helt her nede, og hun forstår ikke hvorfor det er bedstemor Michan, der bestemmer her ude i marken, når det er far, der bestemmer der hjemme.

Kimi ved godt, at folk af og til bliver sure, hvis man spørger for meget, men hun har også lært, at hvis hun så kigger helt overrasket på dem med store øjne, så plejer de at blive gode igen.

Den eneste, der ikke blev god igen var ham den farlige med det store skæg og øksen. Kimi er sikker på, at han i virkeligheden er en af de trolde bedstemor Michan fortæller om om aftenen, der bare har forklædt sig som menneske med magi.

**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 øens nuværende armod skyldes de gamle naturånder.

Især de kamier, der holder til ude ved østersbankerne har længe været irriterede over, at man ikke takkede dem nok for de rigdomme, de gav perlefi-skerne. Tvært imod spottede en af dem med jævne mellemrum ånderne og hævdede, at hendes dygtighed alene bragte perlerne frem.

Derfor holder de nu deres rigdomme tilbage. Kun en sjælden gang imellem lader de menneskene finde en enkelt lille ubetydelig perle.



### **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.

### **Gennemgående person:**

Når I kommer til at spille scenen på markerne får du adgang til at spille den lille pige Kimi. Hun er din gennemgående person. Når hun først er blevet introduceret ude på markerne 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.

Kimi er en vigtig person, fordi hun med sin naivitet kan gøre opmærksom på en ting man ellers ikke kan nævne ene og alene ved at spørge om den.

*De grønne blade damper, og der lugter fyldigt og krydret.  
Op ad den glatte sti over en knold, og der foran står øens lille tempel. Ikke usmukt placeret i den næsten uvejsomme natur.*

### **Munken**

# *Nichiya*

**Slank, under middel højde, tyndt overskæg  
Beregrende, beroligende, overbærende**

### *Mål:*

*At opretholde ro og orden, så hverken de lidende eller andre forstyrrende elementer kan vanhellige det gode arbejde.*

# Templet

Det er en smuk dag, uanset vejret.

Nichiya har holdt forbøn sammen med Shonen. Han har gennemført de nødvendige ceremonier og solgt røgelse til Saimu, der tror han er syg, for så meget som han syntes han kunne tage for det.

Nichiya har også holdt en lang snak med Yoidores far Moku. En trøstende snak, for der er ikke meget andet at gøre. De har en gang forsøgt at tale med Yoidore sammen, men det er der ingen fremtid i. Yoidore er en forhærdet dranker og kan ikke overtales eller skammes til noget. At det vil drive den gamle Moku i graven er sønnen ligegyldigt.

Snart er det heller ikke Nichiyas bekymring, men Moku er en god mand, der også har arbejdet næsten gratis med at rense taget dette forår.

Der var ellers ikke noget galt for at betale. Der er mere end rigeligt i templets kasse, men selv om Nichiya har sendt en større skat i perler til hovedsædet på Koyasan-bjerget. Vil det alligevel gøre sig bedre at gå fra en opgave med overskud.

Nu må der også snart komme bud fra hovedsædet. Den kærlighedshungrende Kinchan – den opblæste perlefisker – donerede jo en formue i perler til templet, måske mente hun, de var til Nichiya selv, men det ville være forkert, så Nichiya sendte det hele videre. Det må da give en bedre placering end denne her udørk.

Hvis nu bare den gnier til Saimu ville hoste op med penge for en rulle bønnepapir, så hans bøn om helbredelse kunne blive skrevet ind. Så ville der blive fred for hans klynken og rablen af simple bønner.

Shonen sagde for øvrigt, at der var kommet en båd med en fin mand inde fra land.

Det er en god dag.

## 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

Natsuko gør ikke nogen hemmelighed af hendes yppige former, når en mand kommer i nærheden. Det kan godt være at anklerne er det mest forførende på en adelskvinde – men erfaringsmæssigt betyder de ikke meget hos en fisker.

Tingene bliver nu engang lettere, hvis mændene kan lide en. Og der er mange ting, der godt måtte blive en smule lettere. Natsukos man hugger brænde – siger han, og sælger det til folk – siger han. Men han kommer aldrig hjem med penge, og han lugter altid mere af sake end af nyhugget træ. Nogen gange sover han endda oppe ved ryokan for som han siger, "så er der ikke så langt til skoven om morgenen".

Det er heller ikke blevet lettere efter at Kinchan druknede. Før i tiden var der gaver fra de andre i landsbyen, når de havde fundet en perle. Selvfølgelig mest til Kinchan – men også til de andre. Nu er der kun den evindelige østerssuppe og tang, dag ud og dag ind, og så hvis man kan tigge sig til en pose ris eller et bundt grøntsager af og til på lovning om at manden – brændehuggeren Ishite - kommer med brænde i morgen.

*En gryde koger og bobler med en sød rissuppe bag huset. Men ingen skal spise suppen. Af en kro at være er dette ryokan ikke det store spisested.*

*Suppen skal gæres til sake, ligesom suppen fra i går og dagen før. Her fås den bedste – og stort set også den eneste sake på øen.*

Gammelfar derhjemme spørger tit, om han ikke vil hjælpe til med tømrerarbejdet og lære lidt mere af faget til når han engang skal overtage. Men han mener det jo ikke i virkeligheden. Yoidore ville alligevel ikke være til meget hjælp – endnu. En eller anden dag, når det regner for meget til at gå her op, må han få sat sig ind i arbejdet, så han kan overtage, når gammelfar bliver for gammel. Men det behøver ikke at være lige med det samme.

Yoidore har ikke uanede mængder af penge, og gammelfar kan kun tjene så meget på en dag. Derfor er en gratis omgang altid populær. Tit, når der kommer fremmede kan han lokke dem til at give en omgang ved at fortælle spøgelseshistorier fra øen.

Hans bedste historier er om ligæderne, der holder til ude bag det lille tempel i sydsko-ven.

Ligæderne er folk, der ikke har fortjent at blive genfødt (for eksempel fordi de har spist kød) og heller ikke at forlade deres krop selv om de er døde. Hvis munken i templet ikke siger bønnerne rigtigt over folk, stjæler de liget om natten for at æde det, og lægger en bylt af brænde og tøj i stedet.

Hvis publikum ikke er så meget for spøgelseshistorier forsøger Yoidore at improvisere enten om de magiske trolde eller om havkvinden, som man kan lokke til at leve med sig på land, hvis man kan finde hendes fiskeslør og gemme det, så hun ikke kan vende tilbage til havet.

I det hele taget digter Yoidore gerne en historie til, hvad han tror folk gerne vil høre. Han har det meget afslappet med sandheden – udbyttet er langt vigtigere.

# Ryokan

## Fyldebøtten

# Yoidore

**Kraftig, velklædt, slap  
Fuld, glad, lidt ondskabsfuld**

*Mål:  
At gøre et an-  
det menneske  
ulykkeligt.*

Yoidore brøler af latter over hans egen sjofle afslutning på sangen. Hun er næsten for let Geichan. Først så smigrer man hende, så opmuntrer man hende, så driller man hende, så trøster man hende, og så kan man få lov til at begynde forfra igen.

Man skal jo også have noget at lave, når man drikker. Og Yoidore drikker tit. Han kunne holde op så snart det skulle være – naturligvis, men han kan ikke huske, hvornår der har været en dag, hvor han ikke har vandret op til kroen og sat sig ved dagens begyndelse.



*Efter det første fremspring bliver vandet mere smult og sejlet blafrer i den skiftende vind. Stranden er stenet, men en anløbsbro i groft tømmer hilser båden velkommen til Shinjushima. Det lille forbjerg kaster en skygge hen over spidsen af broen. Inde ved land, hvor to fiskerbåde ligger for tøjet, er den stadig badet i eftermiddagens gyldne sol.*

## Perlefisker 2

# Natsuko

**Runde kvindelige former  
Imødekommende men kontant i væremåde**

*Mål:  
At afprøve, om du  
kan få samuraien  
til at blive flov.*

Natsuko går ikke af vejen for at skænke sin krop til en mand, der viser interesse for hende – hvis han vil gøre det lidt lettere for hende til gengæld. Og Ishite han kan brøle og pruste kan han – hvis han vil have et måltid mad og en blød favn at komme hjem til, så sætter han sig på hænderne til han har raset ud. Kinchan var selv i gang med ham munken, og hendes mand var ikke bedre med te-sælgersken.

Men så længe der er et par østers tilbage er der håb endnu, og når der så alligevel heller ikke er nogen perler i dag, så har gamle Saro måske en fisk eller en krabbe fra dagens fangst han vil bytte med, hvis man spørger pænt. Nok er han blind, men han er jo stadig en mand.

# Landsbyen

Tesælgersken

## Ochana

**Jævn, fattigt men pænt klædt  
Vant til at blive overset, men insisterende**

Ochana slipper ikke den unge samurais fødder med øjnene. Der er ingen illusioner om at han skulle finde hende tiltrækkende og gøre noget ekstra for hende af den grund – ikke mere. Men hvis hun på nogen måde kan få ham som kunde, må hun have det.

Mor vil også være tilfreds. Så vil hele landsbyen komme på skift for at få te og en fortælling om, hvad der skete, da samuraien var der – og det vil da give lidt penge.

Mor er aldrig tilfreds længere, måske er det fordi hun heller ikke har nogen indtægt som perlefisker.

Hun er ikke engang tilfreds med de penge, der kommer fra Hr. Tokodo – og han betaler endda langt mere end man normalt kan tillade sig at tage for et måltid mad om dagen.

Ochana ved godt, hvorfor Hr. Tokodo er villig til at betale så meget. Men mor siger, at hun ikke må lade ham forsøge noget før han gifter sig med hende – ellers vil hun aldrig blive gift.

Alle de andre unge kvinder er gift. Selv om Harukos mand slog hende, så har hun dog været gift – det er ikke det samme. Kun Ochana er ugift – og langt over 20 nu.

*En snoning længere oppe slår den friske blæst fra havet igen frit ind mod den gående. Når man ser ud over det fortsætter bølgetoppene i denne retning i det uendelige. Findes der overhovedet nogen kyst i den retning?*

*Med den salte vind i ryggen bevæger man sig ind i landsbyga- den, der ligesom snævrer ind, jo længere man følger den.*

Ochana er sikker på, at Hr. Tokodo godt vil have hende – hvis bare han ikke var så forsigtig og tilbageholdende ville det være letter at tale med ham om det. Han sørger stadig over hans kone Kinchans død. Derfor kan hun kun nå ham med et opmuntrende ord og en opfordring til at nyde livet en gang imellem.

Ochana vil ikke fortælle Tokodo, hvem hun tror slog Kinchan ihjel, men hun er sikker på, at det var Haruko. Haruko er hævngherrig af natur, og hun hadede Kinchan for hendes blærede opførsel. Og alle i landsbyen ved jo, at Haruko slog sin mand ihjel. Hvis hun har gjort det en gang ...

*Mål:  
At få Samuraien  
som kunde i te-  
huset.*