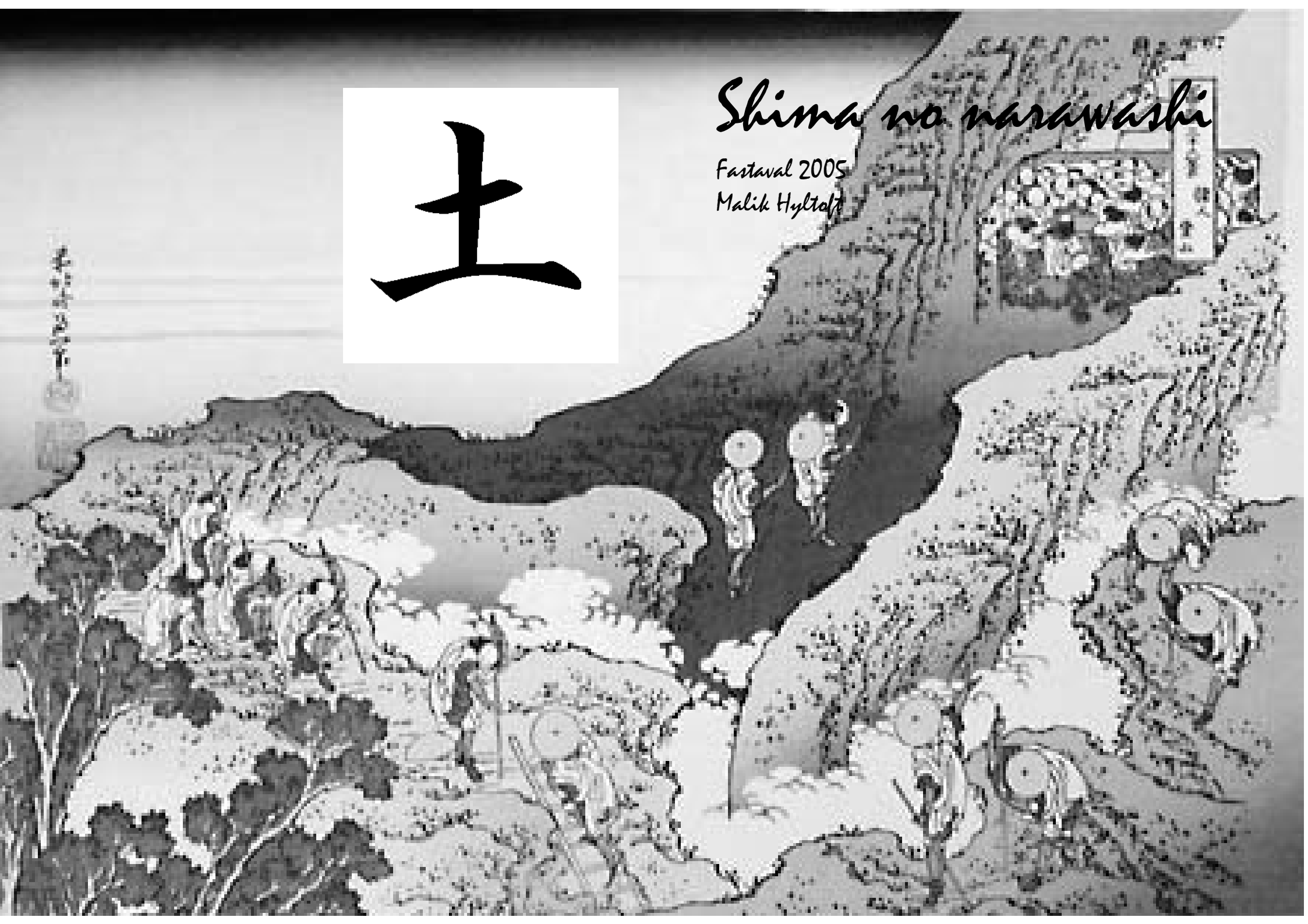




# *Shima no narawashi*

*Festival 2005*

*Malik Hyltoft*



# Do

**Jord** – det mest grundlæggende af østens fem elementer. Dette er dit symbol i Shi-ma 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 der nogen fremmede, der har skjult en uhyggelig skat på øen. I en hule på nordkysten, som man kun kan komme til ved lavvande og som kun nogle få af perlefi-skerne kender til, ligger kasser og tønder og venter på at blive hentet og brugt. De stinker af død og forædderi. Både de barbariske ildstokke og den kinesiske krudt. Ingen ser ud til at komme og hente dem, men de nager som et sandkorn i en østers at have det skjult i selve grundfjeldet.

Tataru synes ikke, at han har nogen stor menighed. Naturligvis, til frugtbarhedsfesten til foråret og til høstfesten, så er de alle sammen med. Men til daglig, og når der skal holdes styr på de utallige kami-ånder over alt på øen. Så er det småt med opbakningen. Kashi-ru sender lige netop nok fra landsbyen til at holde ham i live, og der falder jo også lidt af fra bønderne, men det er trange kår. Det eneste er, hvis der er en familiefest, hvor han skal komme og velsigne, så er der da i det mindste dækket godt op og præsten kommer med til bords.

*Mål: Overbevis samuraien om at han skal give et offer til naturånderne i din helligdom.*

Det var så heller ikke så vigtigt, hvis ikke Tataru havde en voksende fornemmelse af, at ånderne også var utilfredse. Der er ingen tvivl om, at revets ånder holder igen på deres perler, og Tataru frygter for det tidspunkt, hvor kildens ånd bliver for sur eller fiskene ikke kommer i fiskernes net længere.

Hvis det stod til Tataru skulle der holdes en stor forbrødrrende fest. Masser af mad, masser af sake og først og fremmest: musik og dans og god stemning. Det skulle nok gøre ånderne glade.

Hvis for mange af landsbyboerne har glemt den gamle gode måde at være sammen på, så kan de lære det fra disse glade simple bønder, der bestemt har fortjent enhver hjælp han kan give dem.

# Markerne

*På denne side af landsbyen breder et fladt område sig ud bag Nordskoven inden det går stejlt over i det forbjerg, der knejser over den nordlige kyst. Det eneste stykke dyrkbar jord på Shinjushima. Alt for lille til at brødføde landsbyen, hvis ikke også havet hjalp til.*

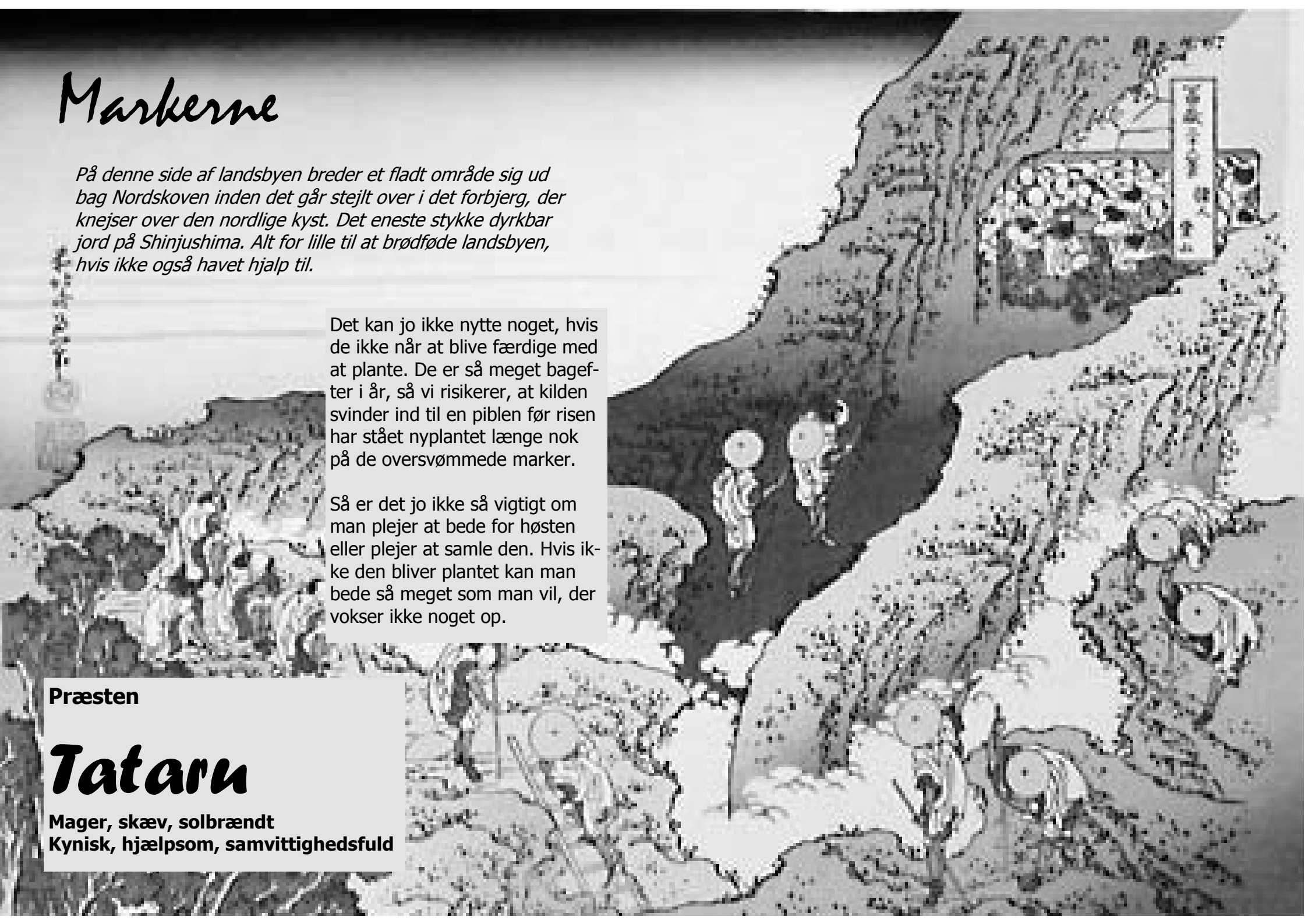
Det kan jo ikke nytte noget, hvis de ikke når at blive færdige med at plante. De er så meget bagefter i år, så vi risikerer, at kilden svinder ind til en piblen før risen har stået nyplantet længe nok på de oversvømmede marker.

Så er det jo ikke så vigtigt om man plejer at bede for høsten eller plejer at samle den. Hvis ikke den bliver plantet kan man bede så meget som man vil, der vokser ikke noget op.

Præsten

## Tataru

Mager, skæv, solbrændt  
Kynisk, hjælpsom, samvittighedsfuld



### **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 ryokan (kroen) får du adgang til at spille Brændehuggeren Ishite. Han er din gennemgående person. Når han først er blevet introduceret på ryokan 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.

Ishite er en vigtig person, fordi han ikke er bange for samuraien – heller ikke for at sige ham sin ærlige mening.

Men munken er en pengepu-  
ger. Han giver sig ikke før Sai-  
mu har belånt alt, hvad han  
ejer og har og betalt det til  
templet. Men Saimu kan slet  
ikke tillade sig at låne flere  
penge af Tokodo – ikke når  
pengene går til munken. For  
alle ved jo, hvad munken hav-  
de for med Tokodos kone Kin-  
chan.

Saimu har desværre bare brug  
for de ting munken har. Fordi  
de er den eneste frelse han  
kan få. Frelse fra den klump,  
der ligger og presser under  
hans mellemgulv og gør så  
forfærdeligt ondt af og til. Eller  
frelse for hans stakkels sjæl,  
hvis døden skal finde ham en  
af disse smertefulde nætter,  
hvor han kaster sig så meget  
frem og tilbage at hele resten  
af familien er rykket sammen i  
den anden ende af rummet.

Hvor han dog tørster efter at  
gøre en hellig gerning, der kan  
løfte hans sjæl ud af denne  
pine.

**Den bedende**

# **Saimu**

**Bredskuldret, slank men krummet om sig selv  
Angst, spirituel, plaget af pludselige smerter**

# Templet

*Mudderet sætter sig i sandalen. Her under træerne er der stadig mudret efter det sidste regnvejr.*

*Gennem skoven er vejen ikke andet end en bred sti uden bevoksning, hvor man med besvær ville kunne trække en kærre igennem.*

*"Namu myo hoo renga  
kyo, namu myo hoo ..."*

Saimu ved godt, at han begynder at lyde panisk – måske har han gjort de siden i morges. Men er det ikke den rigtige måde at opnå inderlighed på?

Han forbander kort sig selv for at have mistet koncentrationen om bønnen. Han tænder endnu en røgelsespind og håber at han kan nå den helt rigtige tone, så han kan opnå frelse.

Han ville ønske han havde råd til at købe noget af munkens hellige bønnepapir, så han kunne få skrevet en bøn som han kunne hænge op i træet ved hans forfædres grav.

*Mål:  
At tigge sig til penge  
eller helligt udstyr,  
så han kan formulere  
en stærkere bøn  
om helbredelse.*

## 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

*To klippefremspring dækker den lille naturlige havn.  
Det venstre står som en bastion, højt hævet med lodrette  
vejrbitte vægge.  
Det højre – lavt og kun bevokset med få saltskæmmede  
buske – kan man se hen over til den stejle skråning, hvor  
stien snor sig op mod landsbyen.*

Haruko smiler den unge samurai i møde med to gabende huller i tandrækken. Onito, som hun har født to børn, havde let til tæv – indtil han faldt ned ad skrænten en aften han var fuld.

Det er sidst på arbejdsdagen. De har fisket siden daggry. Haruko sidder sammen med Natsuko og Akiko og skærer østers op for at se efter perler. Skallerne kan blive til suppe i aften. Den bliver der i hvert fald nok af. Perler er det en anden sag med – ingen i dag og ingen i går.

Det har været småt med perlefiskeriet siden Kinchan døde. Hun havde en evne til at vælge lige de rigtige steder at dykke. Men til sidst ville hun ikke dele. Hun var også begyndt, at smide hendes østers i en særlig kurv, så hun kunne hovere over de andre, hver gang det var hende, der fandt en perle. Haruko ved, at de tre perlefiskere, der er tilbage, må finde ud af, hvad Kinchans hemmelighed var, ellers kan de lige så godt holde op med at dykke efter perler.

Men han er ikke noget fjols af den grund. Han er stadig væk en del af landsbyens fællesskab – han har da avlet et par snottede unger på Natsuko – og han har da sit hoved endnu.

Livet er bare ikke kun lavet til at slide og slæbe. Det er også vigtigt at nyde smagen af varm sake. Sidde blandt rare folk og tænke over tingene.

Resten af landsbyen er dybt nervøse over ikke at have betalt skat i år. Ishite er ligeglad. Der vil altid være brug for brænde, og så længe han har et tag over hovedet hver nat, skal tingene nok gå.

Der kommer jo ikke nogen og brænder husene ned og slår folk ihjel bare fordi de er lidt bagefter med skatten. De har alligevel ikke noget at sejle i – det tillader Shogunen ikke.

**Brændehuggeren**

## Ishite

**Bredskuldret, vejrbidt med øens eneste fuldskæg  
Stolt, selvstændig – venlig men trættekær**

Det eneste store skib, der har været inden for synsvidde de sidste mange år var Portugisisk. Ishite så det en dag han undersøgte om det ville være lettere at hente brænde på nordsiden af øen. Det ville det ikke – der er for langt.

Ishite ved en del ting om kultur og politik. Man lærer slet ikke så lidt af at sidde og lytte og tænke sig om, hvor andre folk holder af at tale, og når der en sjælden gang kommer handelsfolk forbi, bor de jo altid hos Oba.

Ishite holder af at sige folk sin sande mening, men ikke altid sandheden.

*Mål:*

*At vise sig som en  
stolt og modig  
mand, der ikke er til  
fals for hvad som  
helst.*

# Ryokan

*Lidt oppe ad forbjerget der grænser havnen. Langt nok fra landsbyen til at ingen af delene kan høre hinanden. Skjult bag en klump træer.*

*Der ligger den eneste kro. Det eneste sted, hvor en rejssende kan finde et rum at sove i – uden at en familie først skal forlade deres hus.*

Ishite sidder på tatamien med den varme sake klar til skål. Gammeltar Momoda har lige været der med dagens anden kande. Verden er mild og rar.

Oba – kromutter – får altid sit brænde først. Et ordentligt læs. Så man kan få sin sake varm. Og så får vi se, om der er flere, der når at få i dag.

Ishite går sidder med øksen i bæltet når han drikker. Ikke fordi han er arbejdsvirig og ikke fordi han vil være truende, men han har alt for mange gange lagt den fra sig, for så først at komme i tanke om den igen, når han var langt ude i skoven og skulle til at hugge i et stykke brænde.

Ishite er ikke bange for nogen. Ikke for landsbyformanden Kashiru selv om han skælder og smælder over fællesskab og pligter og truer med udelukkelse. Ikke for Natsuko der hjemme uanset, hvad der flyver i luften imod ham fra hendes hånd. Og ej heller for en eventuel samurai, der måtte ønske at sætte sig i respekt.



## Perlefisker 1

# Haruko

**Spinkel og fin som en lille pige  
Stolt og skælsk af sind**

Haruko har børn hun skal hjem til, mad der skal laves, et tag der lækker og en skydedør, der ikke vil lukke. Alligevel sidder hun i ro og mag og skæmter med de to andre. Løber tiden fra dem kan de jo bare gå lidt senere til ro og stå lidt senere op i morgen.

Haruko tror nok, at Kinchan gemte noget for de andre. For det meste af dette år, var der et sted oppe ved nordkysten, hvor hun aldrig længere ville ankre op. Haruko har nu fået de andre, til at fiske der et par gange, men heller ikke der har de haft held med sig. Derfor har de andre ikke ønsket at fortsætte det sted – "Når nu Kinchan heller ikke havde syntes, det var et godt sted"

*Mål:  
At hygge sig med  
de to andre og  
snakke om løst  
og fast.*

# Landsbyen

*Vejen op fra stranden er smal og stejl og klynger sig til den skrå bjergside. Sine steder er der direkte bygget trin til fødderne.*

*Det første rigtige trin er nyere end de øvrige, savet ud i ét stykke og på dets overside er flere billeder af den korsfæstede gud indridset.*

*Så der har været kristne her – eller måske har man bare søgt efter dem, som så mange andre steder efter oprøret for et par år siden.*

## Enkemanden

# Tokodo

**Velnæret, velholdt med dårlig holdning  
Angst og vant til at være kuert**

### Mål:

*Aktivt at sørge for,  
at de andre ikke får  
lejlighed til at skyde  
skyld eller kaste  
mistanke på ham.*

Tokodo sidder i sit pæne hus med sit fine laksæt og skulle egentlig til at spise. Men der er ikke nogen appetit lige nu.

Han betaler ellers langt mere end han burde for at Ochana kommer med mad til ham – men det er der jo ikke andre, der behøver at vide. Og suppen er god og varm nu.

Men Tokodo har set båden, og han ved godt hvad det betyder. Det betyder at landsbyformanden Kashiru faktisk ikke har været i stand til at betale skatterne. Det var ikke bare noget han sagde for at skrabe mere ind fra byens beboere. Det betyder at der kommer nogen for at hente pengene og det betyder, at denne nogen vil vide, hvad der skete med Kinchan.

Hvad nu, hvis de beslutter, at det er Tokodos skyld. Det var ham, der var ansvarlig for båden – der var kun ham og de tre andre perlefiskere, da hun druknede.

Men det var ikke hans skyld. Han bandt bare knuden lidt

hårdere end normalt for at genere hende – for at hævne sig over at hun altid kostede rundt med ham, for at hun ikke ville lade ham bestemme over pengene og så fordi hun helt ugenert viste, hvor forgabt hun var i præsten nede i templet.

Tokodo har ikke nær så mange penge som folk tror. Han har penge, han har dyre ting og han har et par små ubetydelige perler, men han kan ikke finde Kinchans rigtige værdier. Han ved, at hun har stukket perler til side, og han tror, at der tilsammen er en ret stor værdi, men han har ingen anelse om, hvor de er.

Tokodo kunne ikke forestille sig noget bedre end at finde Kinchans perler, så han kan leve i magelighed selv om perlefiskeriet aldrig vil blive det samme. Og så måske gifte sig med Ochana for at få lidt varm mad om dagen og varme i sengen om natten.

Men angsten for følgerne af hans handlinger holder ham ofte tilbage og får ham til at tage snirklede omveje og hengive sig i lange undskyldninger.