

# *Shima no narawashi*

*Festival 2005*

*Malik Hyltoft*

木

島原の文化  
第1巻

島原の文化  
第1巻



# Moku

**Træ** – det mest skabende og civiliserede af østens fem elementer. Dette er dit symbol i Shima no Narawashi.

Sløseri og lediggang – roden til alt ondt. Det var det samme med den flinke tømrer Moku og hans forfærdelige søn. Hvis der var noget, der gik galt her på øen, så skyldtes det med sikkerhed, at folk ikke tog sig sammen og gjorde det, der skulle til.

Michan løfter hovedet et øjeblik og smiler til barnebarnet Kimi uden at bryde rytmen. Kimi er en god pige selv om hun kunne drive en klump ler til vanvid med hendes spørgelyst.

Det er så heller ikke af det gode altid med det spørgeri. Bønder og især piger bør stille sig tilfreds med ikke at vide noget, og så lade de, der faktisk bør være kloge om at spørge om det ene og det andet. Den gode hr. Tataru for eksempel. Ikke alene er han en klog og vis præst, men han er også god og hjælpsom af væsen. Han fortjener folks fulde opbakning og støtte, men det har der nu ikke været så meget af på det seneste. Igen en ting, der var bedre i Michans egen tid.

*Der, midt i det hele, i selskab med tre træer står en enkelt stort bondehus og knejser på en holm. Husets beboere er utvivlsomt de fire, der går i lændeklæder og rishatte og planter stiklinger i en af de fjerneste marker.*

*Et snavset hverv, og alligevel det ædlest i landet næst efter samuraien, for var der ikke bønder ville alle sulte.*

## Hakkemutter

# Michan

**Omfangrig, vraltende, smilende**

**Munter, arbejdsom og barsk når det gælder**



# Markerne

## Mål:

*Sørg for at samuraien  
føler sig velkommen,  
så han kan se, at pro-  
blemerne ikke stam-  
mer fra din familie.*

Michan holder rytmen med en lille arbejdssang. Ueda og hendes søn behøver det ikke. De er alt for erfarne i markarbejdet til at komme ud af trit. Det er mere når deres koner er med, der skal holdes styr på tropperne, og så er det den ældste og den mest erfarne, der bestemmer.

Michan er ikke tilfreds med de unge kvinders deltagelse. I hendes tid kunne man vel lade børnene passe på hinanden, og så gå i marken med mændene. På den måde var man sikker på at nå arbejdet til tiden. Nu risikerede de, at kilden tørrede ind for hurtigt efter tilplantningen og så havde de enden på komedien.

**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 sidste efterår blev begået et mord på øen.

Det var ikke bare en desperat voldshandling som det, der foregik for to år siden og ingen roder op i. Det var et bevidst og overlagt mord på øens vigtigste indtægtskilde, Kinchan, den dygtigste perlefisker nogen sinde.



**Gennemgående person:** I første scene, anløbsbroen, får du adgang til at spille færge- manden Funeda. Han er din gennemgående person. Når han først er blevet introducere- ret 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 nor- male rolle i den scene er nødt til at forlade handlingen først.

Funeda er en vigtig person fordi han er den eneste udefra kommende ud over samurai- en. Derfor kan Funeda sætte andre bipersoner ind i histori- en ved at stille spørgsmål til dem eller prøve at handle med dem. Han kan også fungere som uformel rådgiver for sa- muraien.

**Bipersonerne:** I den kom- mende historie vil du få en bi- person 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 per- son – er et redskab for dit ar- bejde med at styr scenariets udvikling.

I stedet forbedrer Moku sig selv. Han arbejder næsten gratis for templet og han hjæl- per dem han kan inde i byen. Han ved nemlig godt, at det ikke varer længe før han vil være afhængige af fremmedes hjælp for at klare sig. Det er faktisk et mirakel, at hverken det hårde arbejde eller den kolde træk om vinteren har få- et hans knogler til at værke endnu.

Moku vil strække sig langt for at hjælpe hans naboer i lands- byen, og især for at blive set som en god mand. Han er en modstander af sladder og an- giveri, så hvis der bliver talt ilde om nogen, forsøger han at finde noget pænt at sige i ste- det.

Han ved godt, at folk betragter hans venlighed og prisen af al- le som naiv og godtroende, men han vil meget hellere væ- re lidt til grin og afholdt af alle end respekteret men hadet af halvdelen.

*Kun munkens køkkenhave an- tyder, at her bor mennesker til dagligt.*

*Selv på afstand er det dog ty- deligt, at templet er rigere end noget andet på denne usle ø. Taget er nyrenset og det oran- ge hegn omkring det hellige område er tydeligvis nymalet.*



# Templet

Hvis bare Moku havde givet ham nogen tæv, da han var dreng. Hvis bare han havde vist ham, hvem der bestemte.

Men det gjorde Moku ikke – det kunne han ikke på grund af de bedårende øjne – og måske også fordi det var det eneste af hans børn, der levede. Yoidore fik alt hvad han ville have, og nu var det for sent.

## Mål:

*At udføre en handling, du selv mener er en stor og god gerning for så vigtig en person som muligt.*

Moku går til munken for at få trøst. Han er holdt op med at tro på løsninger. Han kan stadig ikke sige nej til sønnen, og han kan ikke sætte ham på plads, men han kan lade være med at bilde sig ind, at sønnen vil forbedre sig. Måske kan han finde på at kaste sig ud i et sidste febrilsk forsøg, men det er mere for at kunne fortælle sig selv, at han har forsøgt, end fordi han tror på det.

## Bekymret fader

# Moku

**Stor, stærk og slidt  
Tænderskærende, behagesyg**

**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

**Færgemanden**

## Funeda

**Velklædt og sund  
Berejst og vidende som et bymenneske**

Tilbage i Kumamoto er Funeda hverken den fineste eller den rigeste ikke engang den bedste blandt ligemænd. Men hvad gør det her på Shinjushima?

Under vejs har han været underdanig og tjenstvillig for den unge samurai. Det er bestemt også det klogeste, når man har med samuraier at gøre. Her på øen vil det også være en god idé, at bibeholde et godt forhold til samuraieren.

Men i forhold til resten af folkene på øen er Funeda en verdensmand. Det er Funeda, der ved, hvordan kvinderne sætter håret i Kumamoto. Det er ham, der har hørt om det nyeste kabukistykke fra Edo – og kan genfortælle det (godt hjulpet af en livlig fantasi).

Beboerne på Shinjushima har næppe nogen penge – og en perle er for meget at håbe på. Men gratis mad og sake og lidt godt selskab er heller ikke at foragte. Samtidig er der jo mulighed for at føle sig som lidt mere end alle andre.

Joh, der vil rulle hoveder. Døgenigtene her er jo forbrydere og snyltere alle til hobe. Fede Yoidore, der er ved at drikke hans far ud af huset som en gøgeunge, og grove Ishite, der har drevet hans kone til at prostituere sig bare for at få mad på bordet.

Men den værste af alle er landsbyformanden Kashiru, der stjæler af den fælles kasse i en sådan grad, at der ikke er nok til at afholde de årlige fester, hverken ved såning eller høst. Den dag burde en fattig mand da kunne spise sig mæt!

*Huset kunne godt have været en del bedre vedligeholdt. Stråtaget er dækket med mos. Pladsen foran er et søle, hvor der kunne have været græs eller ral. På denne første lune dag er skydedørene fortil åbne, og terrassen under udhænget går i et med krostuen.*

*Mål:  
At overbevise nogen om, at der skal strammes op på moralen her på øen.*

**Gammelfar tjener**

## Momoda

**Krumbøjet, laset, forsigtige bevægelser  
Sammenbidt ordentlig men plaget**

# Ryokan

Momoda går langsomt og kontrolleret tilbage mod vaskebaljen med de to tomme sakekrukker. Det er en god idé hele tiden at vide, hvor der er et bord eller en planke at støtse sig til med den fri hånd, hvis benene skulle fejle.

Det er ikke nogen skæbne at byde en ægte kriger. Det er ikke engang en skæbne at byde en hund. Men når man ikke har nogen børn til at brødføde sig må man arbejde eller sulte.

Oba er en skrap kælling, der burde have et lag prygl, men hun giver Momoda arbejde og mad. Og Momoda er ikke helt klar til at drage bort herfra endnu.

Af og til bliver hans øjne slørede, og hans tanker drager på langfart. Over havet og tilbage til dengang han besøgte de sortes land. Det skønne land på den anden side af to have,

hvor både teen og kvinderne var sorte, men den ene besk og de andre søde som sirup.

Det kan godt være svært at komme tilbage til ulækre fulderikker og lunkent opvaskevand.

Momoda kunne godt tænke sig at beskytte Geichan imod de bæster, der kommer på kroen. Men når Geichan ikke er der, er det altid ham deres grovheder går ud over, så det bliver aldrig mere end halvhjertet. Hvad Oba mener er ligegyldigt, hun finder ikke nogen, der vil arbejde for mindre end han gør.

En dag kommer der måske nogen med autoritet og sætter tingene på plads. Momodas onkel kunne have været sådan en mand. Han var højre hånd for en betydningsfuld samurai, men han nåede ikke hjem før Shogunen lukkede landets havne. Men alle samuraier og dem, der tjener dem har en høj moral og vil ikke stå mål til de ugerninger, der foregår her.

Det kan nok også godt betale sig at holde sig lidt til hos Shinjin, som samuraien kalder sig. Hvis han skulle få brug for hjælp fra en derhjemme fra, så vil der jo sikkert også vanke en belønning. Under alle omstændigheder har Fueda til opgave at sejle Shinjin både ud og hjem, så der bliver et par dage at slå ihjel og ikke noget bedre sted at gøre det.

*Færgemanden Fueda kan du lade dukke op i alle efterfølgende scener. Du skal bare ikke spille to forskellige roller samtidig. Han kan både bruges til at give Shinjin lidt støtte eller til at fraternisere med øboerne, så de ikke alle sammen behøver at tale med samuraien på én gang. Det kan der også komme nogen andre historier ud af end man åbenlyst har lyst til at fortælle til en samurai.*

**Mål:**  
*Vis du er en verdensmand på alle måder.*

*Med et blidt bump støder båden ind i bolværket og bådsmanden springer i land for at fæstne et reb til en pæl. En mand har siddet upåvirket og arbejdet tæt ved enden af broen. Først ved bumpet reagerer han, og ser på forunderlig vis væk og ikke hen imod de ankommende.*

## Kabuki:

*Stykket handler om to unge elskende Sato og Saiko, der ikke må få hinanden, fordi Saikos far har lovet hende væk til den gamle ækle riskøbmand Burutsu.*

*I starten mødes de i hemmeligheden bag Den Grædende Kwannons Tempel, men de bliver afsløret af Satos onde bror Terao, og Burutsu får jaget Sato ud af byen ved hjælp af nogen fordrukne lejesvende. Heldigvis narrer de lejesvendene ved at Saiko danser for dem og Sato kommer sovedrik i deres sags. Derefter afleverer de dem til den gode Daimyo og alle lever lykkeligt til deres dages ende.*

# Landsbyen

## Landsbyformanden

# Kashiru

**Lav og bred med tyndt hår  
Beregner og lidt væn-  
de i talemåde**

Kashiru går med stive skridt ned ad hovedgaden. Dette er hans landsby, men lige nu føler han sig ikke i kontrol af noget som helst. Faktisk troede han slet ikke han var i stand til at flytte benene før de begyndte af sig selv. Hans krop er tydeligvis klogere end han selv lige nu.

Han kender ikke denne unge samurai. Måske er den gamle samurai død. Måske, måske, men det er ikke derfor han er her. Det er næsten ti år siden Kashiru talte med en samurai sidst – og det var fordi Kashirus far var død og Kashiru skulle overtage hans pligter.

Han vil vide, hvad der bliver af pengene. Hvad bliver der af pengene? Alle de andre år har vi betalt vores skatter lige efter nytår. Nu er det forsommer, og vi har stadig ikke betalt!

Kashiru vender og drejer tallene inde i hovedet. Der er syv små perler. Der er nogen sække med ris – han skjulte dem allerede ved indgangen til vinteren – ellers var de blevet spist i de magre tidlige forårs måneder.

Måske, hvis han lagde alt hvad han selv ejede oven i. Nej, der var jo ikke meget af det, der kunne sejles ind til Makurazaki og sælges. Den eneste, der måske har penge nok er Tokodo, og de er sikkert godt gemt. Han går næppe af med dem frivilligt, han er lige så nærig som Kinchan var.

Hvis samuraien nu får en forklaring bliver han måske mildere stemt. Det er trods alt på grund af at Kinchan druknede i efteråret, at de er så dårligt stillede. Normalt ville han have betalt øens skat med 30 små perler og stadig have haft lidt til overs til at gøre indkøb for inde i land.

Men ud over at Kinchan dykkede ned, og aldrig kom op igen – aldrig er fundet, hverken på havbunden eller på stranden, ved Kashiru ikke noget. Shikiko, hans kone, ved måske noget. Hun har gået og holdt noget tilbage længe. Nu ville Kashiru ønske, at han havde gjort lidt mere for at få hende til at fortælle, hvad det var.

*Der er kun denne ene gade. Et par huse ligger forskudt bagved eller langs skrænten, men ikke nok til at danne flere gader. Her bor langt de fleste af Shinjushimas beboere, og lugten fra madlavningen blander sig med den uundgåelige lugt ethvert sted, hvor man ikke har burakumin til at tage det urene arbejde.*

**Mål:**  
*At få opmærksomheden væk fra den manglende skatteindbetaling eller få skatten nedsat med mindst halvdelen.*