

A detailed still life painting of a vase of flowers. The vase is a reddish-brown ceramic with a handle on the right. It is overflowing with a variety of flowers: large white dahlias, smaller light blue and purple flowers, and tulips with striking orange and yellow variegated petals. A cluster of small red flowers is on the left. Several insects are depicted: a butterfly on the left, a fly on a stem, and a bee on a dahlia. The background is a dark, textured brown. The word "Artemisia" is written in a white, elegant cursive script across the middle of the composition.

*Artemisia*

# Indhold

Introduktion_____	3
Rollerne_____	5
Settingen_____	9
Fortælling og struktur_____	13
At spille og spillede scenariet_____	14
Workshop_____	19
Scenekatalog_____	26
1. akt_____	27
2. akt_____	31
3. akt_____	35
Bilag_____	39
Malerinden_____	40
Hertuginde_____	44
Tjenerinden_____	48
Hertugen_____	52
Artemisia_____	55
Musikkatalog_____	58
Aktoversigt_____	59
Judith halshugger Holofernes_____	60

**Idé, tekst og layout** af Ann Kristine Eriksen

**Sparring extraordinaire af både idé og tekst:**

Nynne Søs Rasmusse og Danny Meyer Wilson

**Korrektur:** Maria Østerby Elleby

**Spiltestere:** Signe Løndahl Hertel, Nynne Søs Rasmusse, Danny Meyer Wilson, Mikkel Bækgaard, Troels Ken Pedersen, Terese Nielsen, Mads Egedal Kirchhoff, Maria Bergmann Hamming, Jeppe Bergmann Hamming, Tor Kjetil Edland

**Tak til** Maria Bergmann Hamming for musikkritik og koordinering af spilttest

**Tak til** Simon Steen Hansen for gennemlæsning og feedback

**Tak til** Peter for mad og kærlighed og til Augusta for at være verdens bedste blomme

**Forside:** Gerard van Spaendonck, *Stilleben med blomster i alabastvase* (1783)

For information om værkerne i scenariet eller hvis du har spørgsmål til teksten, kontakt mig på [annkristine.eriksen@gmail.com](mailto:annkristine.eriksen@gmail.com)

*Dette scenariet er skrevet til Fastaval 2024*

# Introduktion

*Artemisia er et historisk inspireret drama om tilblivelsen af et maleri og det korte men intense forhold mellem tre kvinder fra tre forskellige samfundsklasser. Scenariet foregår i slutningen af 1700-tallet på det fiktive engelske gods Wintershill House. Da hertugen af Somersset hyrer en ung malerinde til at udføre et portræt af sin hustru, finder scenariets tre hovedroller pludseligt et fællesskab i kunstens sanselighed og skønhed. Under malearbejdet hjemsøges de af Artemisia, en hedonistisk, åndelig tilstedeværelse og med hendes hjælp, finder de friheden og modet til at dyrke både kunsten og hinanden. Når de ikke maler, skal de derimod forsøge at gøre gode miner til slet spil overfor hertugen, der, hvis han vil, kan tage alt fra dem.*

## **Rollerne**

Scenariet har fire roller. Malerinden **Amelia**, Hertuginen **Elizabeth** og Tjenerinden **Hester**, samt dobbeltrollen **Artemisia/Hertugen**. De tre første er klassiske indlevelsesseroller. Udover deres personlige dilemmaer, har rollerne et fælles drive. De længes alle efter skønhed, intimitet og erotik – alt det deres nuværende tilværelse ikke giver dem. Den fjerde rolle er en funktionsrolle, der kan påvirke fortællingen gennem spilmekanikker. Artemisia og Hertugen er modpoler, som trækker de tre kvinder i hver sin retning.

Den ene mod øjeblikkets kunst og nydelse, den anden mod orden og det etablerede.

## **Struktur og fortælling**

Scenariet udspiller sig over tre akter fra august til oktober. Gennem en række fastlagte scener drages Amelia, Elizabeth og Hester langsomt mere og mere af hinanden og Artemisia. Som ugerne går, kommer de tættere på maleriets færdiggørelse og den uundgåelige afsked. Scenariet har to typer af scener. 1) Scener der foregår på Wintershill House, som spilles siddende rundt om bordet. 2) Malescener sat i et abstrakt rum, der udspilles semilive til musik.

## **Stemning og setting**

Artemisia er på ingen måde et historisk korrekt scenarie. Det tager udgangspunkt i periodens æstetik og kunst til at skabe et hyperfeminint rokokko-univers, hvor stemningen er ultra sanselig og saftig. Scenerne skal gerne være mættet af sansninger og beskrivelser af *tunge silkeskorter, duften af parfume som kildrer i næsen, og smagen af en sødme fuld, men overmoden fersken, som drypper sin saft ned ad hagen, ned på brystet og ind under kjolen.*

Der kommer til at være mange erotiske undertoner, men ikke eksplicite sexscener. I stedet kommer intimitet, længsel og rollernes seksualitet til udtryk gennem malescenerne, hvor spillerne blandt andet maler på hinanden med en tør pensel. Her smelter æstetik og erotik sammen i én stor kunstmetafor.

### *Spilleders rolle*

Artemisia er sat til at vare omkring fire timer inklusiv opstart og workshop. Som spilleleder sætter du scener, formidler stemning, og hjælper spillerne med at skabe sanselighed og intimitet. I malerscenerne vælger du musik ud fra et musik-katalog. Scenariet begynder med en workshop, hvor du klæder spillerne på til at bruge de forskellige mekanikker.

#### **Afvilking på Fastaval 2024**

Kører du scenariet på Fastaval 2024, vil du få udleveret en pensel i spilfordelingslokalet. Hvis du ikke selv har noget at afspille musik fra, må du gerne kontakte mig inden påsken.



# Rollerne

Scenariet har fire roller, hvor tre af dem har fokus på indlevelse, mens den fjerde rolle er en funktionsrolle med mere ansvar for den store, fælles fortælling. Amelia, Elizabeth og Hester lever i en tid, hvor både køn og klasse er forbundet med mange restriktioner. Ved scenariets begyndelse er de fanget i hver deres skyggetilværelse, men længes efter noget mere.

Gennem scenariet skal spillerne afsøge, hvordan rollernes forhold til hinanden udvikler sig. Den mest ligetil fortolkning er, at rollerne bliver forelskede i hinanden og at det, de oplever i malescenerne, er seksuelt. Men scenariet kan også være en fortælling om et udefinerbart forhold, hvor Amelia, Elizabeth og Hester opløfter hinanden emotionelt og erotisk, men ikke nødvendigvis kødeligt.

Det er op til jer, hvor konkret eller abstrakt relationen mellem rollerne er.

For dobbeltrollen Hertugen/Artemisia gælder det, at Hertugen er til stede i scenerne på Wintershill, mens Artemisia er til stede i malescenerne. Gennem en række mekanikker, som du kan læse om længere nede, kan Hertugen/Artemisia trække rollerne i hver sin retning. På den ene side ønsker Artemisia, at de hengiver sig helt til kunsten og hinanden uden tanke på konsekvenserne. På den anden side har Hertugen magt til enten at ruinere dem eller belønne dem, alt efter om de træder ved siden af eller passer ind.

Det er vigtigt at understrege, at Artemisia *ikke* er et trekant-drama. Scenariet handler ikke om to personer, som kæmper indbyrdes om den tredje. Det betyder ikke, at der ikke skal være konflikt mellem rollerne - det må der meget gerne. Men konflikterne skal ikke være bundet op på jalousi.

## Rollernes dilemmaer

Amelia kæmper for at blive økonomisk uafhængig, så hun både kan male, hvad hun ønsker og forsørge på sin syge far

Elizabeth vil gerne ud af sin ensomhed, men er bundet til sit hjem og en mand, der presser på for at genoptage den ægteskabelige relation.

Hester drømmer om et liv, hvor hun ikke er nogens tjenestepige, men det vil betyde, at hun skal forlade Wintershill og hertuginde for altid.

## *Rollernes valg og udvikling*

Scenariet er på mange måder en tragedie. I bedste fald ender rollerne det samme sted, de var inden scenariets begyndelse. I værste fald mister de meget mere end det, de kom med. Det centrale valg for Amelia, Hester og Elizabeth ligger i, hvor meget de vil give sig hen til Artemisia i løbet af scenariet. Hvor meget vil møderne med Artemisia forandre dem undervejs og hvad vil de hver især ofre for at føle, om end kortvarigt, den nydelse og passion, som de finder i kunsten og hinanden?

I løbet af scenariet kan Artemisia beslutte, om hun syntes, de har skabt noget, der er smukt nok til, at hun vil tage bolig i det. På samme måde er det op til Hertugen, om han er tilfreds med maleriet i scenariets sidste scene - eller om han måske har opdaget noget, han ikke burde.

## *Hertugindeens Portræt*

I løbet af scenariet må spillerne **ikke** beskrive hertugindeens portræt. Rollerne kan sige, hvad de syntes om maleriet, eller komme med vage hentydninger til, hvad der måske kan gøre anderledes - *mere lys, mindre blå, hvorfor sidder hendes hat sådan* - men i sidste ende skal portrættet være et mysterie, hvor det færdige maleri kun eksisterer i spillernes hoveder.



## *Malerinden Amelia*

Amelia har altid vidst, at hun skulle være kunstner, men har ikke formået at slå igennem. Nu lever hun af at være tegnelærerinde, men har brug for økonomisk uafhængighed, så hun kan forsørge sin gamle far. Hertugens kunstbestilling er en enestående chance kun få kvindelige kunstnere turde drømme om. Amelia har ambitioner om at skabe et storslået portræt, hvis blot hun får frie hænder til at male, som hun vil. Lykkedes det ikke at tilfredsstille hertugens smag, har hun ikke andet valg end at tage imod et giftermål fra Sir Thomas, en ældre bekendt af familien.



*Hertuginde Elizabeth*

Efter tre sunde børn og 14 års ægteskab lever Elizabeth og Hertugen hvert deres separate liv. For Elizabeth er det blevet en ensom tilværelse. Derfor har hun knyttet sig til kammerjomfruen Hester, som hun ser som sin eneste rigtige ven og støtte. Elizabeth længes efter intimitet og åndsfæller, der deler hendes passion for kunst og skønhed, men hun savner ikke sin mand. På det sidste er hertugen begyndt at opsøge hende igen - mod Elizabeths ønske. Portrættet er hans forsøg på at genvinde hende, så de igen kan leve ægteskabeligt sammen. Elizabeth ved ikke hvor meget længere, hun kan holde ham på afstand.



*Tjenerinde Hester*

Hester har arbejdet sig op fra at være tredje køkkenpige til at være hertugindens personlige kammerjomfru. Selv om hun lever et bedre liv end sine forældre, drømmer hun om mere. Når Hertugen ikke er hjemme, dyrker hun og hertuginde en særlig intimitet. Så glemmer Hester, at hun kun er tyende. Men på det sidste har Hertugen opsøgt Elizabeth mere, og Hester er begyndt at tvivle på sin egen fremtid. Hun tænker på at forlade Wintershill, men hvis hun rejser, vil hun heller aldrig se Elizabeth igen. Måske kan Hester klare sig uden Elizabeth, men hun er i tvivl om, Elizabeth kan klare sig uden hende.



## *Hertugen*

Hertugen af Somerset er en af landets absolut rigeste og mest magtfulde mænd. Han hyret Amelia til at male et portræt af sin hustru, som han ønsker at vinde tilbage. Hertugen er ikke en ondsindet tyran, men en typisk mand af sin tid og stand. Han belønner dem som er trofaste og slår ned på dem som går ham imod. For at symboliserer hertugens magt kan spilleren frit bryde ind i og forlade alle scenariets scener (med undtagelse af malescenerne, som bliver kvindernes eneste frirum). Det er hertugens spiller som bestemmer, hvornår i scenen han kommer ind og går ud.



## *Artemisia*

Artemisia er en hedonistisk, feminin, kunstentitet, der manifesteres gennem et maleri af Artemisia Gentileschi. Artemisia eksisterer for at fortære nydelse, lyst, æstetik, og skaberkraft. Hun er hverken god eller ond, men forsøger at lokke Amelia, Elizabeth og Hester ind i hendes verden af kunst, erotik, og skønhed, hvor intet andet betyder noget. Det er Artemisia/Hertugens spiller som styrer malescenerne. Vedkommende bestemmer, hvornår rollerne kan tale, bevæge sig, røre ved hinanden, og male. På den måde kan hun belønne eller straffe rollerne ved enten at give eller fratage dem, den fysiske kontakt og sanselighed, som de alle længes efter.





# Settingen

Scenariet foregår på det fiktive gods Wintershill House i det sydlige England omkring 1780. Det er en tid, hvor de aller-rigeste lever i overdådig luksus og de allerfattigste i dyb armod. I historiebøgerne kan man læse om en opbrydningens tid med nye videnskabelige gennembrud, industri i rivende udvikling, og revolutioner. For langt de fleste mennesker, høj som lav, går verden dog sin vante gang, hvor modernitet og samfundsomvæltninger ikke er noget, der fylder i hverdagen. Verden er, som den bør være, thi vor herre har skabt den i sit billede. Moden såvel som arkitekturen og kunsten er så småt på vej ud af rokokoen (tænk Marie Antoinette) og ind i nyklassicismen, som er inspireret af gamle græske og romerske skulpturer og søjler. Vi er dog stadig i en tid, hvor brusende silkeskørter, florlette blonder, højt hår, og pudrende parykker endnu er på mode bland aristokratiet.

## **Historisk inspiration, ikke historisk korrekthed**

Når I spiller scenariet, skal I gerne lade jer inspirere af tidens samfundsånd og æstetik, men historisk korrekthed må aldrig stå i vejen for den gode fortælling. I skal ikke tænke for meget over, hvilken frisure eller hvilket kjolesnit, der lige var på mode i 1780'erne.



### *Wintershill House*

På trods af det beskedne navn er Wintershill et af landets mest pragtfulde godser. Selvom godset er udbygget mange gange siden grundstenen blev lagt, fremstår facaden stadig symmetrisk og harmonisk. Tilhørende godset er store parker og skove. Her dyrker Hertug af Somerset sin passion for jagt. Han har ofte store selskaber på besøg til flere dages jagt og fest. Wintershill House har en storslået samling af kunst og kunsthåndværk, som har været i hertugens familie i generationer. Mest imponerende er det store kunsgalleri, som fylder næsten hele første etage i den ene fløj. Den nuværende hertug har aldrig interesseret sig for kunst. Hertuginde derimod har udvidet samlingen af skulpture og malerier betydeligt. Hun har kastet glans over slægten ved at invitere nogle af landets og udlandets bedste kunstnere, som har forevigt både hende, familien og naturen omkring slottet.

## *Wintershill House*

Ud over hertugen, hertuginde og deres tre børn, bor der omkring 30 tyende i husets allermest øvre og nedre værelser. Der er køkkenpiger, kokke, tjenere, stuepiger, husholderske, butler, Hertugen og Hertuginde's personlige kammertjener og kammerjomfru, samt en barnepige. Der er stalddrenge, kuske, gartnere og undergartnere, en jagtmester, og en fuglefænger, som varetager Hertugen's kostbare samling af eksotiske fugle. Huset fungerer som et velsmurt maskineri og alle kender familiens rutiner ud og ind. På Wintershill House lever man en streng hierarkisk tilværelse og stiller helst ikke spørgsmål til den plads, man har fået tildelt.



### *Judith halshugger Holofernes*

I fiktionen ejer Hertugen af Somerset Artemisia Gentileschis maleri Judith halshugger Holofernes (1614-1616). Hertugen bryder sig egentligt ikke om billedet, men de tre hovedroller har hver deres intime relation til det. Både fordi Artemisia træder frem fra maleriet, men også fordi det har forskellige aspekter, som rollerne spejler sig i. Elizabeth spejler sig i Judith, Hester i tjenerinden og Amelie i kunstneren Artemisia Gentileschi. Kort fortalt handler billedet om den smukke jødiske enke Judith, der med hjælp fra sin trofaste tjenerinde, forfører og dræber den assyriske general Holofernes, hvis hær har besat hendes landsby. Det var et populært motiv op gennem 15- og 1600-tallet. Gentileschi har skabt en udsædvanlig brutal version af fortællingen. Blodet sprøjter og Holofernes kigger bedende ud mod beskueren, mens han drager det sidste suk. Men billedet er også en stærk kvindefremstilling, der i modsætning til andre versioner af motivet viser to stærke, ligeværdige og kompetente kvinder, som ikke er seksualiseret. Om spillerne tager inspiration fra værket, når scenariet skal afsluttes og hertugindeens portræt afleveres, er op til jer.

På sidste side finder du dette maleri som fuldside. Hav det liggende fremme under scenariet, så spillerne kan tage inspiration fra det både i scenerne på Wintershill og malescenerne



# Fortælling og struktur

**Første akt** udspiller sig i august måned. Vejret er hedt og kroppene sveder under lag af stof og afstivede korsetter. Wintershill House dufter af roser og brakvand fra de nærtliggende skovsøer. I denne akt udvikler spillerne forholdet mellem karaktererne. Gennem en række scener mødes Amelia, Hester og Elizabeth på kryds og tværs, og vi udforsker rollernes spirende længsel og intimitet. Akten afsluttes med en male-scene, hvor de møder Artemisia for første gang. Hun åbner deres øjne til en helt ny verden af sanselighed. Første akt har fire scener på Wintershill og en malescene.

**Anden akt** foregår i september, hvor træer og buske bugner af frugt og bær. Hertugen afholder et stort jagtselskab, som løst rammesætter fortællingen. Denne akt har især fokus på rollernes dilemmaer. Spillerne udforsker Amelias følelser om sit måske kommende ægteskab, samt hendes kunstneriske tvivl; hertugindens modvilje mod at vende tilbage til sit ægteskab; og Hesters liv som tyende og det enorme klasseskel mellem rig og fattig, hun lever i hver dag. I Malescenerne i anden akt kan rollerne og Artemisia tage konflikter og følelser med ind i malescenerne.

I anden akt spiller I fem scener på Wintershill samt to male-scener. Én som afslutter akten og én som du bestemmer, hvor skal placeres.

**Tredje akt** foregår i oktober i ugen op til at maleriet er færdigt. Amelia, Elizabeth og Hester bliver på hver deres måde konfronteret med den tilværelse, de snart skal tilbage til. Akten handler om afsked og om, hvorvidt de tre kvinder kan acceptere deres skæbner. I den sidste scene skal spillerne beslutte, om de frivilligt viser Hertugen det færdige billede eller om han i sidste ende må tiltvinge sig adgang til at se det. Denne akt har 5 scener på Wintershill og én malescene. Her ser rollerne Artemisia en sidste gang.

## **Afslutning**

Scenariet har potentiale til mange forskellige slutninger. Både de dramatiske, hvor Hertugen afslører alt, og de mere under spillede, hvor billedet bliver afleveret i stille lidelse. Men én ting er sikkert: Amelia, Elisabeth og Hester vil i sidste ende blive nødt til at sige farvel til Artemisia og hinanden.

# At spille og spillede scenariet

Som spilleleder er det din opgave at understøtte spillerne, så I kan skabe den bedst mulige fortælling for hinanden. Til det er her forskellige værktøjer. Scenariet består af en workshop, samt to typer af scener – malescener og scener på Wintershill. Du har forskellige roller og opgaver alt efter hvilken scenetype, I spiller. Vigtigst af alt er det dog, at du skaber et trygt rum for spillerne, og lader dem vide, at de gør det godt. Når du forbereder scenariet, anbefaler jeg at lytte til lidt af musikken i playlisten ”Artemisia, Fastaval 2024” på Spotify for at komme i den rette stemning.

## *Workshop*

Inden spillet begynder, kører du en forberedende workshop, bestående af forskellige øvelser og scener. Det er din opgave at sikre dig, at alle deltagere forstår scenetyperne og virkemidlerne, samt at alle spillere er varmet godt op til det fysiske aspekt af scenariet. Det er især vigtigt, at alle spillerne forstår, at scenariet indeholder bevægelse og berøring, og at I forventningsafstemmer rollernes forhold.

## *Scener på Wintershill*

Dette er scenariets præskrevne scener. De spilles siddende rundt om bordet, og spillerne må ikke røre ved hinanden. Spillerne har dialog med hinanden som deres roller, og beskriver derudover løbende settingen, hvad deres karakter gør, og hvordan de interagerer med hinanden. Nogle scener vil være mere dialogtungt, mens andre vil være mere beskrivende og dvælende. Hver scene har forslag til, hvad der kan ske eller fortæller dig direkte, hvad der skal ske i løbet af scenen.

Det er ikke alle karakterer, som er med i alle scener. Hvis man ikke er med, observerer man scenen fra sidelinjen med undtagelse af Hertugen, som sidder klar til eventuelt at bryde ind. Det gøres helt konkret ved at spilleren banker i bordet.

### **Hvad har Hertugen set og hørt**

Hertugens spiller bestemmer selv, hvor meget af den foregående scene, de har opfanget, inden de bryder ind. Det skaber en følelse af overvågning og kontrol, så Amelia, Elizabeth og Hester ikke bare kan erklære deres kærlighed til hinanden.



### *Sådan startes og afsluttes scenerne*

Hver scene starter med en scenebeskrivelse, som du enten læser højt eller improviserer hen over. Den sætter både scenen i gang og formidler stemning til spillerne. Når en scene skal afsluttes, kan det ske på to måder:

1) Scenen slutter ved et prædefineret punkt, som I spiller hen imod. Det kan f.eks. være, at scenen stopper, *når nogen plukker et æble eller når nogen får et kys*. Slutpunktet er som regel ret åbent, så spillerne kan fortolke det på mange forskellige måder. Du fortæller spillerne hvilken handling, der stopper scenen, inden I går i gang. Slutpunktet skaber fremdrift i scener, som kan være langsommelige.

2) Du klipper scenen, som du finder bedst. Det fremgår tydeligt i scenekataloget, hvordan hver scene skal klippes og af hvem.

### *Sansninger*

Er en mekanik spillerne kan bruge i scenerne på Wintershill til at vise deres rolles følelser og sindstilstand gennem billedsprog. En sansning er en slags kort, indre monolog, hvor spilleren tager udgangspunkt i en eller flere af de fem sanser – følesansen, høresansen, smagssansen, synssansen, eller lugtesansen. Sansningerne er primært et værktøj, som giver jer adgang til en rolles indre, men de bidrager også til scenariets overordnede æstetik. En sansning kan både være behagelig, skarp, voldsom, seksuel, etc. Det er kun spillernes kreativitet,

Hvis en spiller vil komme med en sansning i løbet af en scene, skal de bare sige, ”(Indsæt rollens navn) sanser...”, efterfulgt af to, tre-fire sætninger om havde de sanser.

*Eksempler på sansninger:*

Elizabeth føler sig frastødt af sin mand, men tør ikke konfrontere ham. I stedet har spilleren en sansning: *Elizabeth sanser... Han lugter af gammel sved og hest, som om han ikke havde badet i flere dage. Sveden er forsøgt maskeret med dyr parfume og sætter sig i hendes næsebor.*

Amelia og Hester står ved siden af hinanden foran Artemisias billede. Amelia er tiltrukket af Hester: *Amelia sanser... Hun hører Hester lettes vejtrækning, som det eneste i det store galleri. Hun kigger ned og ser hendes bryst hæve og sænke sig – op, ned, op, ned i en dragende rytme. Hun smager en dråbe blod i munden og opdager, det er fordi, hun har bidt sig selv i læben.*

Som spilleleder kan du også bede spillerne om en *sansning*. Du kan spørge både generelt eller specifikt med mange stikord, alt efter hvad scenen og spilleren har brug for.

*For eksempel:*

*Hvad sanser Hester i rummet? Tapetet, luften, tæppet under hendes fødder?*

*Fortæl hvad Elizabeth sanser?*

*Fortæl hvordan Amelia sanser Hertugen? Lyden af hans ridestøvler?*

*Følelsen af hans kropsvarme, når han kommer tæt på?*

Det er kun Amelia, Elizabeth og Hester, som kan komme med sansninger. I workshoppen er der indlagt flere øvelser, hvor du klæder spillerne på til at bruge sansningerne.

#### **Scenariets virkemidler**

Amelia, Elizabeth og Hester: Sansninger i scenerne på Wintershill

Hertugen: Må bryde ind i scenerne på Wintershill

Artemisia: Styrrer malesscenerne.



## *Malescener*

Som kontrast til scenerne på Wintershill er malescenerne fysiske og direkte. Det er her Amelia, Elizabeth og Hester mødes med Artemisia for at skabe Hertugindeens portræt og være sammen uden Hertugen. Tre af malescenerne ligger fastlagt, mens du frit kan placere den sidste i løbet af anden akt.

Malescenerne tjener flere funktioner i spillet. De er sensoriske åndehuller for spillerne og rollerne, som det eneste tidspunkt, hvor de kan røre hinanden eller tale sammen uden overvågning fra Hertugen. Her kan erotiske spændinger mellem rollerne udvikle sig og det usagte blive sagt højt. Malescenerne er også det eneste sted, hvor konflikter og spændinger kan blive udspillet helt åbent. Artemisias mål er at få Amelia, Hester og Elizabeth til at give sig hen til hinanden og kunsten så meget som muligt. Det betyder, hun er nødt til at hjælpe rollerne med at løse eventuelle konflikter og få dem til at ignorere deres problemer og dilemmaer.

### *Det behøver ikke give mening*

Malescenerne er først og fremmest et abstrakt sanserum, hvor spillerne bevæger sig rundt til musik, mens de rører ved og maler på hinanden med en pensel på skift. Spillerne skal **ikke** rollespille, at de maler et billede. De maler på hinanden for at udtrykke kunst, intimitet, erotik, sanselighed, etc.

Selv om det teknisk set er Amelia, der maler Elizabeth, er det ikke ensbetydende med, at Amelia altid fører penslen eller at Elizabeth altid bliver malet på. Den person, som bliver malet på med penslen, er både krop og lærred. Den person, som fører penslen, er både maler og penslen. Den person, som hverken er lærred eller pensel, hjælper de andre med at se og føle kunsten, så Artemisia kan få det smukkeste billede. Artemisia sørger for, at alle er både pensel og lærred. Det er ikke sikkert, at malescenerne kommer til at give 100% mening, og det er ok. Det handler om at give sig hen til sine sanser uden at rationalisere for meget.

### *Artemisia styrer scenen*

I malescenerne har Artemisia magten over rollernes sanser og evnen til at åbne dem op og lukke dem ned igen. Spilleren vælger selv i hvilken rækkefølge, ting skal ske i malescenen - om hun åbner fuldt op for alle rollerne undervejs, hvem der har penslen hvornår og om hun vil lukke en eller flere af rollernes sanser ned. Det kan f.eks. være, hun mener, at en eller flere af dem ikke fortjener deres sansers fulde brug. Artemisia er omnipotent og hun ved alt, hvad rollerne har gjort og sagt undervejs i scenariet. Artemisias funktion i malescenerne er grundigt beskrevet i rollen, men I kommer også til at gennemgå malescenerne i workshoppen.

I musikkataloget finder du en oversigt over musikken med stikord, som beskriver numrenes forskellige stemninger og tempo. En malescene skal vare ca. to-tre numre. Du skal helst ikke stoppe musikken abrupt undervejs for at skifte nummer, men du må meget gerne genbruge numre, hvis de udvikler en speciel betydning undervejs.

### ***Spilleets opstart og afslutning***

Scenariet åbner med en kort prolog, hvor Amelia, Hester, Elizabeth og Artemisia på skift beskriver hver deres længsler, mens I lytter til Bachs *Air on a G String*. Når musikken er færdig, er I klar til at spille den første scene.

Når den sidste scene er afspillet, får Amelia, Elizabeth og Hester lov til at komme med en sidste sansning. Derefter afsluttes scenariet med *Air on a G String* endnu engang.

*Malescenerne udspiller sig således:*

#### **1) Begyndelse**

Spillerne står på gulvet med afstand til hinanden og lukkede øjne. Artemisia står i midten og Amelia, Elizabeth og Hester rundt om hende. De skal ikke kunne røre hinanden.

#### **2) Musik**

Du starter musikken og Artemisia vågner som den første, mens de tre andre bliver stående med lukkede øjne, lyttende til musikken.

#### **3) Åbning af sanserne**

Artemisia ”åbner” kvinderne op. Når hun taler, må de åbne øjnene. Når hun siger deres navn, må de tale, når hun rører dem, må de bevæge sig, og når hun rækker en af dem penslen, begynder de at male.

#### **4) Maleriet**

Mens kvinderne ”maler”, må de frit tale og bevæge sig, og dele penslen imellem sig, men skal altid gøre som Artemisia byder. Hvis Artemisia vil straffe dem undervejs, kan hun tage penslen eller lukke ned for deres sanser gennem simple kommandoer: stå, ti, luk øjnene.

#### **5) Afslutning**

Scenen slutter ved, at du langsomt dæmper musikken, indtil der er helt stille og spillerne er tilbage til deres startposition med Artemisia i midten og lukkede øjne.



# Workshop

# Præsentation

Herunder finder du scenariets præsentation og workshop. Begge dele er designet til at klæde både dig og spillerne på til at spille scenariet. Her har I mulighed for at snakke scenariets elementer og scenetyper igennem og øve sansemeknikken

## *Præsentation af gruppen*

Præsentationen er det første, spilleren møder i spillokalet. Kør en kort runde, hvor I får snakket jer lidt ind på hinanden og forventningsafstemt, så alle er på bølgelængde.

## *Grænser og sikkerhed*

Tag en snak om jeres personlige grænser i forhold til rollespil. Det er vigtigt, at alle melder klart ind. Berøring under scenariet foregår med hænderne og malerpenslerne. Spørg indtil, om der er steder på folks kroppe, hvor de gerne vil undgå berøring – eventuelt om der er meget kildne spillere til stede, hvis malescenerne skal justeres lidt. I kan altid vende emnet om grænser igen efter workshoppen, hvis det bliver nødvendigt.

Gør det klart, at alle kan stoppe spillet ved at sige cut eller stop spillet eller ved at bryde karakter og snakke med dig.



## *Præsentation af scenariet*

Præsenter fortællingen, settingen og de brede liner i scenariet. Tag gerne udgangspunkt i gruppen og de forventninger, spillerne er kommet med.

- Tre kvinder fra tre samfundsklasser maler sammen et portræt. Ved scenariets begyndelse lever de hver deres skyggetilværelse, men længtes efter noget mere – intimitet, kunst, skønhed, erotik.
- Undervejs i malearbejde indleder de et intimt/erotisk forhold til hinanden og til den hedonistisk kunstånd Artemisia.
- Scenariet er ikke et trekantsdrama, men et drama hvor alle gerne skal føle sig betagede og begærede af hinanden.
- Det er op til jer at fortolke, om rollerne har et seksuelt forhold eller om de bliver forelskede i hinanden på et mere abstrakt plan.
- Scenariets fjerde rolle er Artemisia/ Hertugen. Artemisia trækker rollerne ind i kunsten og Hertugen trækker rollerne tilbage i skyggetilværelsen gennem hver sin mekanik.
- Scenariet har tre akter, hvor rollerne bliver mere og mere intimt forbundne og hvor deres dilemmaer løbende bliver sat på spidsen.

- To scenetyper - scener på Wintershill og malescener. Den første spilles rund om bordet, mens malescenerne er semilive til musik med pensel.

- Artemisia styrer malescenerne.

- Hertugen kan bryde ind i scenerne på Wintershill.

- Wintershill House og 1780'erne som setting.

Scenariet tager inspiration i periodens kunst og æstetik. Rokok/nyklassicisme

Wintershill house er et fiktivt gods ejet af Hertugen af Somerset.

Storslået hus med storslået kunstsamling

Artemisia Gentileschis maleri Judith halshugger Holofernes (1614-1616).

- Scenariet skal være saftigt og stemningsfuld med erotiske undertoner. Beskrivelser og sansninger er en vigtig komponent.

- Scenariet slutter med, at maleriet bliver afleveret til Hertugen, enten frivilligt eller ved at han tiltvinger sig at se det.

- Spillerne må ikke beskrive hertugindeens portræt, kun komme med deres holdninger til det.



# Workshop

## **Opvarmning I**

*Sanselighed:* I den første øvelse sidder I rundt om bordet efter præsentationen. Først snakker I om, hvad sanselighed betyder for jer. Spørg spillerne, hvordan de definerer det og byd også selv ind med dine egne tanker. Når alle har talt, beskriver I på skift noget, som I finder særligt sanseligt. Det kan eventuelt være bestemte dufte, teksturer, eller vejr som sne og regn.

*Erotik og sensualitet uden sex:* Dernæst tager I en runde til, hvor sanselighed byttes ud med erotik og sensualitet. Hvad betyder erotik (uden sex) for jer? Tag en runde, hvor I beskriver ting, som I finder erotiske, men som ikke er eksplicit seksuelle. Hvis du oplever at have en lidt usikker spiller, så sig til dem, at de gerne må finde på ting, hvis de syntes, det andet er for privat.

## **Opvarmning II**

En øvelse i sansning:

Spillerne står på gulvet i en ring og holder hinanden i hånden. De må selv bestemme, om deres øjne er åbne eller lukkede.

Du afspiller Bachs *Air on a G string* og stiller dig hen i cirklen til spillerne.

På skift siger I en eller to sætninger, som tager udgangspunkt i, hvad I sanser i øjeblikket, mens I står der sammen – hvad I føler, smager, dufter, hører og ser. Opfordr gerne spillerne til at komme med maleriske beskrivelser.

Fortsæt med sansningerne indtil musikken er forbi.

Hvis nogle sanser var svære at bringe på banen, som smagsansen eller lugtesansen, kan I eventuelt lige tage en runde bagefter, hvor I taler om hvordan, de kan bruges aktivt i scenariet.

## *Sansninger*

Herunder finder du to små scener, som I skal spille igennem for at øve sansningerne. Inden I begynder, gennemgår (eller gentager) du sansninger som mekanik i spillet. Det er en kort, indre monolog, som tager udgangspunkt i én eller flere af de fem sanser – syn, hørelse, lugt, følelse, og smag.

Sansningerne er et værktøj til at blotlægge rollens følelser og længsler gennem billedsprog. Sansningerne er ikke ensbetydende med, at rollerne ikke kan tale om deres følelser og længsler. De er en måde for spillerne at udtrykke rollernes indre liv på en poetisk måde. For at skelne tydeligt mellem sansninger fra resten af scenen, kan I med fordel bruge tredje person til sansningen og første person til alle andre interaktioner i scenen.

Scenerne skal spilles siddende og spillerne må ikke røre ved hinanden. **Husk**, at du også kan bede spillerne om en sansning i løbet af scenen.

**Scene I (to spillere):** *To unge mennesker sidder på en café med dæmpet belysning. De sidder i hver sin ende af en alt for blød, plysset sofa. De to unge har været venner i mange år, men nu er deres følelser og begær for hinanden vokset. De ønsker begge noget mere, men har svært ved at sige det højt af frygt for, at den anden kun vil være venner.*

Scenen slutter, når du klipper den.

Hvis spillerne har problemer med at komme i gang med *sansninger*, er her nogle forslag til ting, du kan bringe i spil: Duften af nyristet kaffe. Fornemmelsen af den plyssede sofa mod huden. Følelsen og smagen af sin egen tørre mund, når man bliver nervøs. Lyden fra de andre gæster, hvis stemmer bliver til et rytmisk baggrundstæppe. Synet af den andens perfekt buede læber, som bevæger sig, mens de snakker.

### **At finde det rette tempo**

Jeg anbefaler at I forventningsafstemmer spiltempoet mellem øvescenerne. I min spiltest blev scenerne lidt langsommelige, fordi spillerne brugte sansninger rigtig, rigtig meget. Notér dig spillernes flow allerede nu og kom med justeringer, så I finder den rigtige balance mellem poetisk, og dvælende, men stadig så spillerne føler, de kan udfolde deres rolles fortælling. Gentag eventuelt den første scene med flere/færre sansninger, hvis du mener, der er brug for det.

**Scene II (to spillere):** *De to unge mennesker, som blev kærester i sidste scene, er gået fra hinanden. De har skændtes hele natten. De er begge vrede og ulykkelige, men har ikke flere ord tilbage. Udenfor er fuglene begyndt at pippe og det er så småt begyndt at blive lyst. De hjælpes ad med at pakke den enes ting.*

Scenen slutter, når nogen siger farvel.

Forslag til ting du kan bringe i spil: Synet af den andens knyttede hænder og hvide knoer. Lyden af naboer der skændes i lejligheden ovenover. Gulvet der føles hårdt og koldt under ens bare tæer. Smagen af en cigaret der ryges ud af vinduet og ubørstede tænder. Duften af den anden, som nu snart er væk.

## ***Malescener***

Fordi malescenerne er så stærkt bundet op på scenariets roller og den forudgående handling, er det svært at øve dem inden scenariet. Hav i stedet en samtale om, hvordan de fungerer i scenariet. Send send eventuelt **side 18** rundt og gennemgå scenens forskellige trin og regler. Selv om det umiddelbart virker meget informationstungt lige nu, skal det nok give mening, når I går i gang.

**Hvad er malescenerne?** Et abstrakt og poetisk følelsesrum, hvor rollerne oplever, at deres længsler og følelser til hinanden smelter sammen med kunsten. Alt hvad der sker i malescenerne, ersymbolsk, så spillerne skal ikke rollespille, at de maler et billede. Malescenerne er stemningsbaseret og ikke handlingsbaseret. De kan både være en sensorisk oase, hvor det erotiske udvikler sig, og fungere som et rum, hvor Amelia, Hester og Elizabeth kan udspille de konflikter, følelser og spændinger, som ligger under overfladen i scenerne på Wintershill. Spillerne skal ikke lægge for meget i at Amelia er maler og Elizabeth er motiv i scenerne på Wintershill. Alle skiftes til at være pensel, lærred, og observatør. **Husk** at malescenerne ikke behøver at give logisk mening, men handler om at lade rive sig med af kunsten og sanseligheden.



## ***Berøring - en kort øvelse***

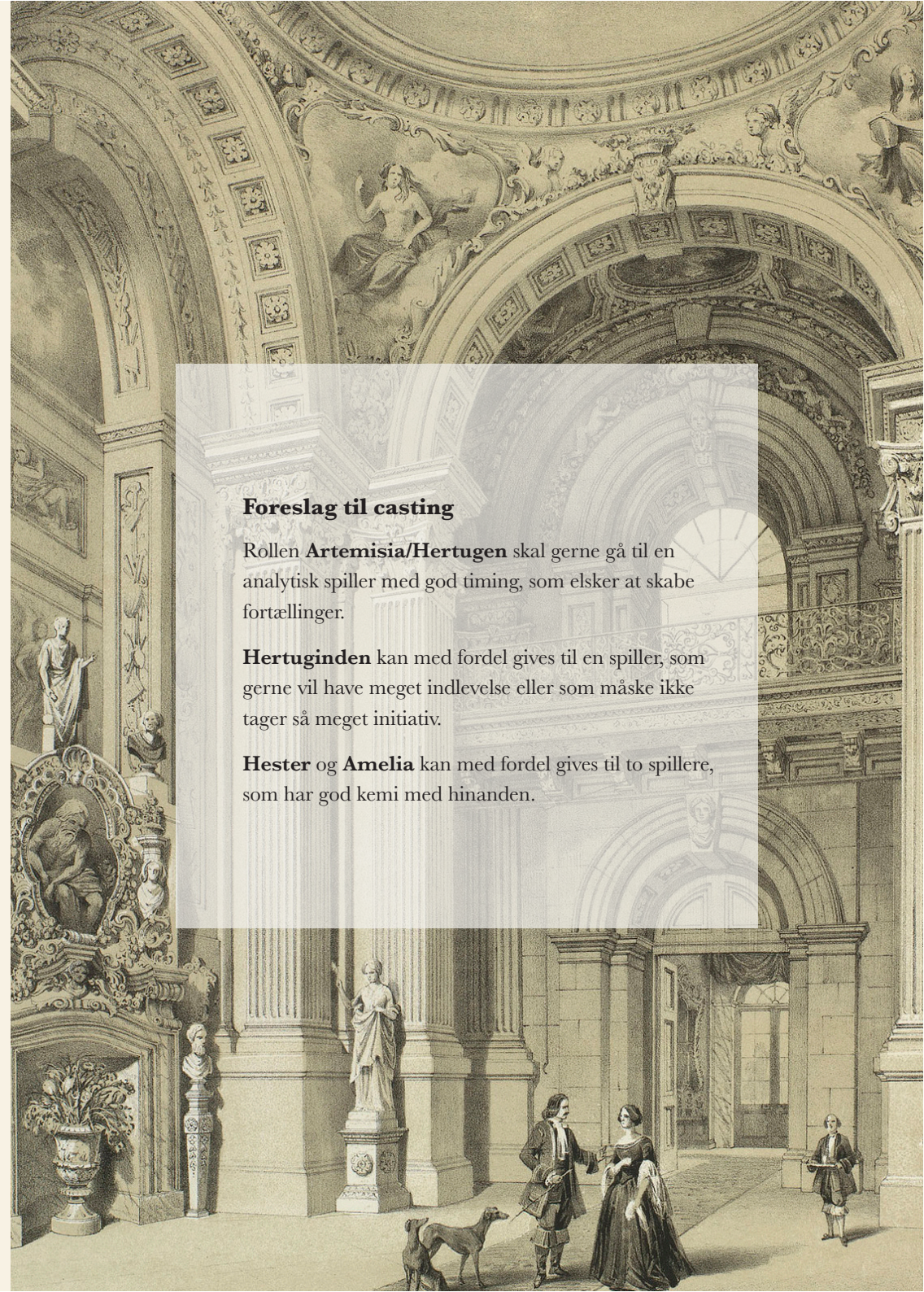
Spillerne står på gulvet. Du sætter et nummer på fra playlisten og de bevæger sig rundt mellem hinanden til musikken. Når to personer mødes, holder de øjenkontakt, mens de stryger hinanden op ad armene, rør hinandens hænder og eventuelt i ansigtet. Når øjenkontakten brydes, bevæger de sig videre. Gentag, indtil musikken stopper.

Øvelsen er ikke det samme som en malesscene, men den forbereder spillerne på det fysiske aspekt.

## ***Casting og afrunding***

Nu skal rollerne fordeles. Du vurderer, om det bliver fedest, hvis spillerne i gruppen vælger selv, eller om det er bedst, du deler rollerne ud på baggrund af workshoppen. Knyt først et par stikord til Amelia, Elizabeth og Hester, og forklar kort hvordan funktionsrollen fungerer.

Som det sidste gentager du scenariets mekanikker for spillerne, *sansningerne*, *malescenerne* og *Hertugen* der kan bryde ind i scener. Giv plads til eventuelle spørgsmål efter at spillerne har læst deres rollerne



### **Foreslag til casting**

Rollen **Artemisia/Hertugen** skal gerne gå til en analytisk spiller med god timing, som elsker at skabe fortællinger.

**Hertuginden** kan med fordel gives til en spiller, som gerne vil have meget indlevelse eller som måske ikke tager så meget initiativ.

**Hester** og **Amelia** kan med fordel gives til to spillere, som har god kemi med hinanden.

A painting of a woman in profile, facing left, reading a book. She has her hair styled in an updo with a pink flower. She is wearing a yellow dress with a white ruffled collar and a blue and pink floral corsage. The background is dark and textured. The word "Scenekatalog" is written in a white, elegant cursive font across the center of the image.

*Scenekatalog*

# Prolog

Prologen er en kort fortællesekvens sat til musik.

Til tonerne af J. S. Bachs *Air on a G String* skiftes spillerne til at komme med korte beskrivelser af, hvad deres rolle længtes efter. Beskrivelserne kan både være abstrakte eller helt konkrete. *Jeg længes efter fysisk nærvær. Jeg længes efter at blive anerkendt. Jeg længes efter at stå i regnen og mærke dråberne falde på mit ansigt. Jeg længes efter frihed.*

Artemisia/Hertugen beskriver som Artemisia. Når musikken slutter, kan I begynde den første scene.

# 1. akt - August

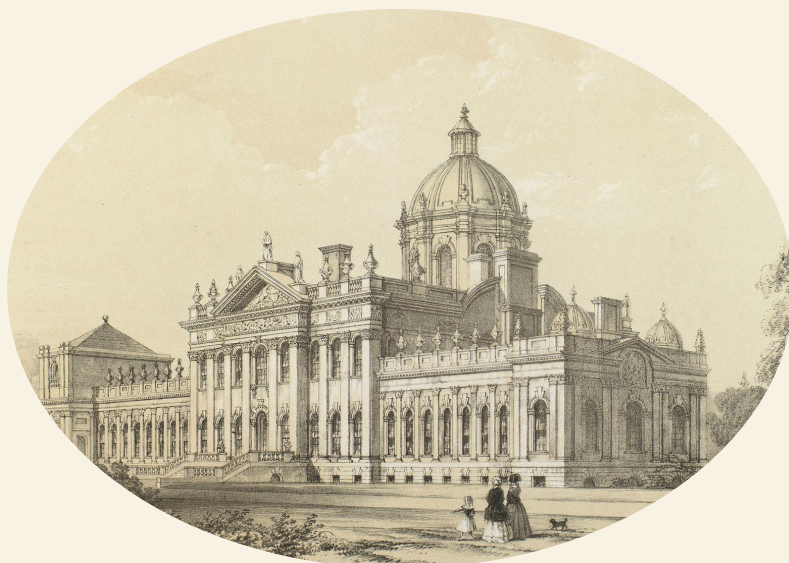
Første akt foregår i slutningen af August. Vejret er varmt og luften er tung. Vejene har været tørre længe og støvet hvirvler rundt i luften. Skovsøerne lugter af brakvand og haven dufter af roser. I denne akt møder Amelia, Hester og Elizabeth hinanden, og deres intime relation begynder. Stemningen i akten må gerne være positiv og legende. Akten ender med scenariets første malescenen, hvor Artemisia vækker dét, som indtil nu har slumret i rollernes indre.

## Scene 1.1 *Wintershill House*

**Til stede: alle**

*Det er sent på sommeren og luften er tung og fugtig. Ligegyldigt hvor man er og hvem man er, pibler sveden frem under korsetter og parykker. Amelia er ankommet til Wintershill House. Hun ved endnu ikke, hvor lang tid hun skal være her. En tjener fører hende op til Hertugen, som venter på første sal. Han står ved et vindue i et af den mange gallerier. På vejen kommer hun forbi Artemisias maleri. Hun ved endnu ikke, hvad Hertugen forventer af portrættet eller hvorfor han har valgt netop hende.*

**Scenen slutter**, når du klipper den



### **Hvad der skal, og hvad der kan ske i scenen**

Scenen starter hos Amelia og Hertugen, men undervejs skal du beskrive, hvordan Amelia får øje på Hertuginen og Hester, som plukker blomster i haven. Gør det tydeligt, at Amelia ser, at de to kvinder har set hende. Flyt scenens fokus til Elizabeth og Hester. Stemningen i scenen må gerne være legende og flirtende, *statuerne i galleriet smiler drillende og tornen på roserne prikker let*. Du kan eventuelt klippe frem og tilbage mellem Amelia/Hertugen og Elizabeth/Hester et par gange.

Måske mødes de fire mennesker på et tidspunkt i scenen, enten fordi Hertugen kalder på sin hustru, eller fordi Hester og Elizabeth kommer op af sig selv. Det er op til spillerne.

Hvis Hertugen ikke selv kommer ind på det, så spørg, hvad han forventer af Amelia og det portræt, hun skal male.

### **Scenens formål**

Vi oplever det første møde mellem de tre kvinder og ikke mindst de første blikke, som de kaster efter hinanden. Derudover finder rollerne (og spillerne) ud af, hvad Hertugen forventer af maleriet.

## **Scene 1.2) Et møde ved stalden**

**Til stede: Elizabeth og Amelia**

*Amelia har i flere dage forsøgt at opsøge Elizabeth for at gøre de indledende skitser. De to mødes ved et tilfælde foran staldene. Denne formiddag. Amelia har sin skitsebog med. Elizabeth er dernede for at se til sin yndlingshest, som haltede i forgårs. Dette var det sidste sted, de forventede at møde hinanden. En stald er ikke et passende sted for to fine kvinder. Det er sted for arbejdende mænd og store dyr, fyldt med støv, larm og møg. Ingen tør kigge direkte på Hertuginde, det ville være respektløst, men både hun og Amelia kan mærke, hvordan stalddrengene øjner dem, mens de lader som om, de passer deres arbejde.*

**Scenen slutter**, når nogen siger ordene *du er smuk*

### **Hvad der skal, og hvad der kan ske i scenen**

Undervejs i scenen ser Elizabeth Amelias skitser. Hvis spillerne ikke selv finder derhen, lader du vinden tage Amelias tegninger, så de blæser hen foran Hertuginde. Måske finder Hertuginde en skitse af sig selv?

### **Scenens formål**

Det første intime møde mellem Elizabeth og Amelia.

## **Scene 1.3 Blot et æble**

**Til stede: Hester og Amelia**

*Det er tidlig på aftenen. Ude i køkkenhaven langs æblelunden har Hester fundet en rolig stund alene med sin tanker. Det samme har Amelia. Hun sidder i det bløde græs med sin skitsebog og spiser et æble. Træernes grene hænger tungt under vægten fra alle frugterne. Det tegner til at blive et godt æbleår. Hester har ofte drømt om at sætte tænderne i et sødt og saftigt æble direkte fra træet. Men æblerne er Hertugens og det er forbudt for tjenestestaben på Wintershill at plukke dem.*

**Scenen slutter**, når nogen plukker et æble

### **Hvad der skal, og hvad der kan ske i scenen**

Undervejs i scenen falder et æble ned fra et nærliggende træ, som nu bare ligger et stenkast fra Amelias fødder. Spørg eventuelt Hester, om hun gik på æblerov som barn, hvad skete der, hvis de blev opdaget?

### **Scenens formål**

Scenen handler om at lade Amelia friste Hester og den spirende intimitet mellem dem. Samtidig giver det spillerne mulighed for at dykke ned i Hesters liv som tyende.

## Scene 1.4 Aftenritualet

### Til stede: Elizabeth og Hester

*Det er aften og Elizabeth skal i seng. Hester har hjulpet hende ud af den fine aftenkjole og hun sidder nu iført sin silkekåbe med håret udslået foran toiletbordet med det store forgyldte spejl. Hester børster Elizabeths hår, mens Elizabeth kigger sig selv grundigt i spejlet. Hver aften undersøger hun sit ansigt for fuger og rynker. Hun masserer sin hud med en parfumeret olie, mens Hester afsøger de mørke lokker for eventuelle grå strå. På væggen overfor hænger det storslåede portræt, der blev malet af hende det år, hun fyldte 27.*

**Scenen slutter**, når nogen får et kys

### Hvad der skal, og hvad der kan ske i scenen

På et tidspunkt beder du Elizabeth om at fortælle om den gang, portrættet på vægen blev malet. Bed Hester om at beskrive, hvordan hendes frue blev beundret af den unge maler. Var Hertugen lidt jaloux? Er det derfor, han nu har valgt en kvindelig maler?

### Scenens formål

Vi fokuserer på Hester og Elizabeths forhold. Spillerne kan få lov til at lege med deres interne dynamik og intimitet. Scenen sætter også Elizabeths frygt for at blive gammel i centrum.

## Malescene I

Amelia, Hester, Elizabeth møder Artemisia for første gang og sætter det første penselstrøg.

**Til Hester, Elizabeth og Amelia:** I denne første malescene vækkes deres spirende nysgerrighed og appetit. Når Artemisia har "åbnet" alle sanser, ser de pludselig verden med helt nye øjne. Her bliver det første penselstrøg sat på lærredet. Det skal ikke forstås bogstaveligt, men er noget, som rollerne forhandler/leger sig hen imod i løbet af scenen. Det er først, når scenen slutter, at penslen er ført.

**Til Artemisia:** Hvordan er Artemisia i dette første møde med sine udvalgte? Flirtende, legende eller noget helt tredje. Selv om Hester, Elizabeth og Amelia ikke ved præcis, hvem hun er eller hvad hun, så kender de hende alligevel. Artemisia ved, hvad de drømmer om og længes efter. Hvis de sammen skaber et maleri, der er smukt nok, kan det være, Artemisia tager bolig i det, når de er færdige.

Scenen skal ca. vare 2-3 musiknumre.

**Forslag til musik:** Monteverdi: *L'Incoronazione*, Mozart: *Vesperae Solennes de Confessore*, Handel: *Il Trionfo del tempo*, Handel: *Lascio ch'io pianga*

## 2. akt - September

Anden akt foregår i løbet af september. Efteråret er så småt begyndt og jagtsæsonen er gået ind. Høsten skal i hus og den modne frugt på træer og buske længes efter at blive plukket. I denne akt afholder Hertugen et jagtselskab, som han forventer, at Elizabeth spiller værtinde for. I denne akt er der én malescene, som du frit kan placere og én som ligger fast sidst i akten.



### **Malescene II**

Denne malescene kan du frit placere i løbet af anden akt.

**Til Amelia, Hester, og Elizabeth:** Hvilken sindstilstand træder I ind til Artemisia med? Hvad prøver I at flygte fra? Hvad længes I efter? I dette rum af skønhed og nydelse kan alle jeres sorger og bekymringer blive males bort. Her kan I frit tale, se, røre, og føle hinanden.

**Til Artemisia:** Du bestemmer, hvordan I maler i denne scene. Skal det handle om at male hænder, øjne, farver eller lys og skygge? Tag eventuelt udgangspunkt i noget, der er sket i en af de forrige scener. Hvordan er Artemisia i denne scene? Er hun tilfreds med sine udvalgte eller er de tynget for meget af hverdagens trivialiteter, hvor de burde dyrke det skønne og sanselige. Hvordan får Artemisia det smukkeste maleri malet frem?

*Når scenen er slut, er endnu en del af maleriet færdigt.*

## Scene 2.1 *Brev fra Sir Thomas*

**Til stede: Elizabeth, Hester og Amelia**

*Elizabeth er i færd med at tegne en blomsteropsats og Amelia instruerer hende. Det er årets sidste rose, som Hertuginde har fået bragt ind i den grønne stue. Dette er hendes yndlingsrum, for her falder lyset så smukt ind om formiddagen. Hester kommer ind i stuen med et brev til Amelia fra Sir Thomas. Da Amelia åbner konvolutten, falder et lille smykke ud og lander foran hendes fødder.*

**Scenen slutter**, når du klipper den.

### **Hvad der skal, og hvad der kan ske i scenen**

Undervejs i scenen skal du lade Amelia beskrive smykket. Er det familiearvestykke eller er det den nyeste mode? Spørg enten Hester eller Elizabeth om de synes, smykket passer til Amelia som person.

### **Scenens formål**

At minde Amelia om hvad for et liv, der venter hende, hvis hun ikke får succes med portrættet.

## Scene 2.2 *Herren og tjenerinden*

**Til stede: Hertugen og Hester**

*Det er en stille grå eftermiddag med en let støvregn udenfor. Vandet vasker sommerens sved og støv væk. Hester rydder op i hertugindeens tøj og gør hendes ting klar Hertugens forestående jagtselskab. Hendes ridedragter skal gås igennem, hattene børstes, og støvler og ridepiske pudses. Mens hun nænsomt og grundigt ordner klæderne, fornemmer hun, at hun ikke er alene. Hertugen står henslængt i en døråbning og kigger på hende arbejde. Han går hen og tager en af hertugindeens handsker op fra bordet, snuser til den og aer den mod sin kind.*

**Scenen slutter**, når nogen enten græder eller bliver vred

### **Hvad der skal, og hvad der kan ske i scenen**

Spillerne kan tage scenen i mange forskellige retninger alt efter hvilken slutning, de spiller henimod. Hvis scenen bliver meget trykket, kan du eventuelt lade en flaske med parfume blive væltet pludseligt, så den splintres mod gulvet, eller lade vinden blæse et vindue hårdt op.

### **Scenens formål**

Scenen handler om magtrelationen mellem Hester og Hertugen og sætter fokus på Hertugens agenda om at genvinde sin hustru.



## **Scene 2.3 I galleriet**

**Til stede: Elizabeth og Amelia**

*Elizabeth er på vej ud på jagt sammen med Hertugen og resten af selskabet. Hun skal ikke selv deltage, men det forventes, at hun er til stede for at bringe sin mand held og lykke. Der har ikke været meget tid til at male den sidste uge, for jagten har drænet Elizabeths tid og energi. Iført sin ridedragt og kunstfærdigt opsat hår, finder hun Amelia i galleriet, der står foran et lille landskabsmaleri. Det forestiller området omkring Wintershill.*

**Scenen slutter**, når du klipper den

### **Hvad der skal, og hvad der kan ske i scenen**

Undervejs i scenen kan du minde spillerne om, at de kan se Artemisias billede fra, hvor de står. De fornemmer Holofernes bedende øjne.

### **Scenens formål**

Scenen kan både handle om, at Elizabeth skal træffe et valg mellem kunsten og sin mand, men den kan også ende med at dreje sig om Amelias kunstneriske usikkerheder og forholdet til hendes far.

## **Scene 2.4 Landsbyen**

**Til stede: Elizabeth og Hester**

*En gang om måneden bringer Hester lidt mad fra køkkenet hjem til sine forældre med Hertugens tilladelse. De har begge tjent familien i mange år, men er blevet gamle og kan ikke arbejde mere. De bor i et lille slidt hus i den nærliggende landsby, som Hertugen ejer. Her dyrker de kartofler og kål i køkkenhaven og holder høns. Æggene sælger Hesters mor på markedet, sammen med små legetøjsdyr som hendes far snitter i træ. I dag er Elizabeth sammen med Hester. Hun har aldrig været i et af landsbyens små huse. Da de kommer ind i huset, er Hesters forældre ikke hjemme.*

**Scenen slutter** når enten Elizabeth, Hester eller Hertugen ikke kan holde ud at være i huset længere

### **Hvad der skal, og hvad der kan ske i scenen**

I løbet af scenen må du gerne fremhæve de store kontraster mellem livet i det slidte hus og livet på Wintershill. Spørg eventuelt Elizabeth om Hester opleves anderledes her i hytten end oppe på godset.

### **Scenens formål**

Minder Hester om sin fremtid i tjeneste på Wintershill. Scenen sætter også klasseforskellen mellem Hester og Elizabeth på spidsen.

## Scene 2.5 Et endnu ufærdigt billede

### Til stede: Amelia og Hertugen

*Amelia har været i gang med Hertugindeens portræt i over en måned. Hertugen har indtil videre ikke vist meget interesse i maleriet, men nu er jagtselskabet taget hjem og Wintershill ligger stille hen. Den eneste fremmede tilbage på godset er malerinden. Amelia bruger et lille sidegalleri som midlertidigt atelier. Når hun ikke maler på Hertugindeens portræt, står det tildækket for at beskytte overfladen. Denne morgen finder hun Hertugen stående i rummet foran det klædeomsvøbte lærred.*

**Scenen slutter**, når du klipper den

### Hvad der skal, og hvad der kan ske i scenen

Hvis Hertugen tager klædet af lærredet, så spørg eventuelt ind til, hvad han syntes om portrættet, som det tegner til at blive.

### Scenens formål

Scenen handler om Amelia og hendes usikre skæbne. Vi bliver mindet om, hvad der sker, hvis Hertugen ikke kan lide billedet. Tør Amelia stå ved sin kunstnerisk vision?

## Malescene III

**Til Amelia, Hester, og Elizabeth:** Hvilken sindstilstand træder I ind til Artemisia med? Hvad prøver I at flygte fra? I dette rum af skønhed og nydelse kan I lade alle jeres sorger og bekymringer blive malet bort. Her kan I frit tale, se, røre, og føle hinanden – her er kun kunsten, skønheden og Artemisia

**Til Artemisia:** Du bestemmer, hvordan I maler i denne scene. Skal det handle om at male hænder, øjne, farver eller lys og skygge? Tag eventuelt udgangspunkt i noget, der er sket i en af de forrige scener. Hvordan er Artemisia i denne scene? Er hun tilfreds med sine udvalgte eller er de tynget for meget af hverdagens trivialiteter, hvor de burde dyrke det skønne og sanselige. Hvordan får Artemisia det smukkeste maleri malet frem?

*Når scenen er slut, er endnu en del af maleriet færdigt.*

# 3. akt - Oktober

Tredje og sidste akt foregår i oktober i ugen op til billedet bliver afleveret. Udenfor er det blevet koldt og regnfuldt. Træernes blade bliver røde og gule for snart at dø og falde til jorden. Hertugindens portræt er snart færdigt. Der mangler kun de sidste detaljer.



## **Scene 3.1 En død fugl**

**Til stede: Amelia, Hester og Elizabeth**

*Elizabeths lille gule fugl er død. I går var den i live og pippede lystigt i sit bur, men nu ligger den i bunden helt stiv og kold med øjne, der er glansløse og matte. Elizabeth sidder foran buret i tavshed. Hun vil ikke lade nogen bære buret væk og hun vil ikke komme ned til hverken frokost eller aftensmad.*

**Scenen slutter**, når Elizabeth tager en beslutning

### **Hvad der skal, og hvad der kan ske i scenen**

Der skal ikke ske noget bestemt i denne scene, lad spillerne svælge lidt i symbolikken.

### **Scenens formål**

Scenen handler om skønhed, der forgår og om Elizabeths, ensomhed og frygten for at blive forladt.

### **Scene 3.2 Ud med det gamle**

**Til stede: Amelia og Hester**

*Hertugen har beordret, at Elizabeths gamle portræt skal tages ned, så det nye kan komme op at hænge, når det er klart. Amelia hjælper Hester med at afmontere det store lærred. Det gamle portræt er malet af en af landets nu mest feterede kunstnere, dengang han var ung og uprøvet. Dengang kunne mange ikke lide billedet; de syntes, penselstrøgene var for upræcise og farverne for mudrede, men nu har tidens smag ændret sig. Selv om billedet er fjernet fra væggen, kan man stadig se de tomme aftegninger på tapetet.*

**Scenen slutter**, når du klipper scenen.

#### **Hvad der skal, og hvad der kan ske i scenen**

Scenen kan både handle om Amelia og om Hester. Du kan eventuelt spørge Hester, hvad hun tænker, når hun ser den tomme plads til det nye billede. Hvordan det føles at være et sted, hvor alting så let kan udskiftes? Du kan også spørge Amelia, om det giver hende håb, at der bliver gjort plads til hendes billede. Eller om hun nogensinde vil kunne male et værk i samme kaliber.

#### **Scenens formål**

Det er den sidste scene alene mellem Hester og Amelia. De ved begge to godt, at det hele snart er forbi.

### **Scene 3.3 Alt det vi har sammen**

**Til stede: Elizabeth og Hertugen**

*Det er aften. Hertugen og Elizabeth har spist middag sammen i tavshed. Udenfor piver efterårsvinden og Wintershill føles koldt. Elizabeth er gået op på børneværelset for at se til sine to yngste børn, der ligger og sover sammen i en stor seng. I skæret fra et enkelt lys knæler hun ned ved siden af den mindste og stryger barnet over det lyse hår. Hun sidder helt stille, mens hun mærker den lille hurtige vejrtrækning. Hertugen kommer ind og sætter sig ved siden af hende.*

**Scenen slutter**, når lyset enten går ud eller bliver pustet ud (både du og spillerne kan klippe scenen)

#### **Hvad der skal, og hvad der kan ske i scenen**

En gang i mellem rører et af børnene på sig i søvne. Siger små lyde eller klynker, men vågner aldrig.

#### **Scenens formål**

Scenen handler om Hertuginde og Hertugens relation til hinanden. Hertuginde bliver mindet om alt det, de har skabt sammen og alt det, som Hertugen kan tage fra hende.

## **Scene 3.4 Aftenritualet II**

### **Til stede: Hester og Elizabeth**

Obs. Denne scene udspiller sig i direkte forlængelse af den forrige.

*Hertuginde vender tilbage til sine gemakker. Her venter Hester og det vanlige aftenritual. Hendes hår bliver børstet, hendes ansigt og hænder bliver masseret og smurt ind i olie. Hester gør hendes natkjole og sengen klar. Det gamle portræt hænger ikke længere på væggen og rummet ser helt forandret ud.*

**Scenen slutter**, når du klipper den

### **Hvad der skal, og hvad der kan ske i scenen**

Giv spillerne plads til at dvæle lidt i scenen. Hvis der er brug for det, kan du beskrive, at Hertugen har sørget for en ny fugl til Hertuginde. Den ligner den gamle på en prik, men dens pip lyder anderledes.

### **Scenens formål**

Scenen er en spejling af den første aftenscene mellem Elizabeth og Hester. Vi udforsker endnu engang deres relation og hvordan den måske har ændret sig.

## **Malescene IV**

Hvor den første malescene handlede om at vække rollernes spirende nysgerrighed og appetit, handler denne scene omvendt om at lukke ned for dem og sige farvel.

**Til alle:** Det er i denne scene, I sætter det sidste penselstrøg på lærredet. Måske beslutter Artemisia, at maleriet er smukt nok til at hun vil tage bo i det. Når scenen er slut og musikken stoppet, så kan Hester, Amelia og Elizabeth ikke længere føle Artemisia.

Scenen skal ca. vare 2-3 musiknumre.

**Forslag til musik:** Purcell: *Dido and Aeneas*, Purcell: *The Fairy Queen*, Handel: *Lascio ch'io pianga*, Handel: *Salve Regina*

### **Scene 3.5 Portrættet**

**Til stede: Amelia, Elizabeth og Hester**

*Hertugindens portræt er endeligt færdigt. Det sidste penselstrøg er blevet sat og fernissen er tørret. Nu står det til skue for alle i Amelias midlertidige Atelier. Elizabeth sidder stille på en stol, Hester rydder op og Amelia pakker sit grej sammen i sin store taske. Da Amelia først havde tænkt tanken, at nu var maleriet færdigt, kunne de ikke længere høre Artemisia. Tavsheden er øredøvende.*

**Scenen slutter**, når du klipper scenen

#### **Hvad der skal, og hvad der kan ske i scenen**

Denne scene kan gå i mange retninger og der er ikke noget bestemt, som skal ske. Spillerne kan ødelægge billedet eller modvilligt overrække det. Hertugen kan fortælle, at han ved, hvad der er foregået, eller han kan forblive uvidende. Der kan være intenst drama eller knugende tavshed. Alle slutninger er lige gyldige.

Hertugen skal bryde ind i scenen. Hvis spilleren ikke selv gør det, banker du i border og beder Hertugen om at træde ind i scenen.

#### **Om scenen**

Dette er den sidste scene. Hertugen skal have sit portræt. Rollerne ved, at deres tid sammen er fordi, men vil de acceptere det?

## *Epilog*

Som afrunding på scenariet har Amelia, Elizabeth og Hester en sidste sansning. Sansningen kan både være en forlængelse af forrige scene, men den kan også indikere, hvad der måske sker med rollen sidenhen.

Når I har lyttet til Bach *Air on a g String* en sidste gang, slutter scenariet.



*Bilag*



*Malerinden*



Amelia er født ind i en kunstnerfamilie, men så langt tilbage hun kan huske, har det bare været hende og hendes far. Han var en succesfuld landskabsmaler og grafiker, der ejede sit eget trykkeri. Det var ham, som først så hendes talent for at tegne og hun stod også i lære hos ham. Så var han sikker på, hun fik den uddannelse, som stort talent kræver og endnu vigtigere, den anerkendelse hun fortjente. Han fortalte hende ofte, at han vidste, hun ville blive en stor kunstner, og hun troede altid på ham.

Amelia blev skolet mere som en dreng end en pige. Blandt hendes fars kreds af venner og kunder var en rig forretningsmand med en stor samling af græske og romerske skulpturer. Han lod generøst den unge Amelia bruge tid i samlingen, så hun kunne lave skitser. Det var en lykkelig tid, selv om det ikke passede sig for en ung pige at holde selskab med nøgne statuer. For hendes far betød dyd og anstændighed heldigvis mindre end dyrkelse af det kunstneriske talent. Amelia blev ofte ladet alene i det store galleri, hvor hun længselsfuld både tegnede, og kærtegnede, Venus og Dianas marmorhud.

Som nittenårig fik hun den ære at udstille på det Royale Kunstakademis forårsudstilling, som den ene af kun tre kvinder. Blandt akademiets distingverede medlemmer var der bred enighed om, at Amelias portræt af sig selv som malerinde, var en af udstillingens perler, om end lidt for blødt og feminint, mente nogen.

Det var første og sidste gang, hun udstillede på kunstakademiet.

Da Amelia var 22 år, faldt hendes far pludselig om alene hjemme i deres lille hus. Han mistede førligheden i den ene side og hun måtte opgive sin planlagte kunstrejse til Rom for at drive trykkeriet på fuld tid. I starten gik det nogenlunde, men uden hendes fars navn faldt kunderne og vennerne langsomt fra. Til sidst havde de ikke noget andet valg end at sælge forretningen. Pengene bliver brugt til at betale for hendes fars pleje, så Amelia kan male og skabe et navn for sig selv, men der er snart ikke flere tilbage. Amelia er begyndt at undervise rige familiers døtre i tegning og akvarel. Lønnen er ikke prangende, for kun etablerede kunstnere tjener godt på tegneundervisning, men i det mindste er de hverken hjemløse eller sultne.

Det er efterhånden sjældent, at Amelia har tid til at male. Hun har sin skitsebog med sig over alt og tegner, når hun har muligheden - en blomst, en hestevogn, en smuk kvinde hist og her, men det bliver aldrig til mere end det. Atelieret under loftet, hvor hun blev undervist i former og farver, er blevet skrubbet rent og lejet ud til en ung digter af tvivlsomt talent. I sine tanker prøver Amelia at acceptere, at maleriet langsomt forsvinder ud af hendes liv, men hendes hjerte sukker efter at holde en pensel i hånden. Hver aften, når hun skal sove, besøges hun af ideer og drømme til motiver og portrætter, det ene skønnere og mere storslået end det andet.

Skitser i sort/hvid kan være smukke i al deres råhed, men intet kan måle sig med den maleriske kunst. Bløde penselstrøg og farvernes mættethed - intet henrykker, smerter, og tager pusten fra en, som et maleri. Hun græder ofte ved tanken om aldrig mere at skulle male. Hun vil berige verden med skønhed. Det er dét, hun er sat i verden for.

For to måneder siden fik hun et tilbud om ægteskab fra Sir Thomas Moore. Den selv samme forretningsmand, hvis skulpturhave hun så ofte besøgte med sin far som ung pige. I de mellemliggende år var han blevet enkemand og bor nu i et stort hus i den fashionable del af London med sine børn. Den ældste kun få år yngre end Amelia. Sammen med ham kan Amelia give sin far en værdig alderdom. Som Sir Thomas' hustru vil hun blive en respektabel kvinde, men sådan én maler kun blomsterne i sin stue eller træerne i sin have, aldrig græske sagnhelte, historiske slag, eller smukt svungne kroppe.

Hun havde egentligt besluttet sig for at takke ja til Sir Thomas' tilbud, da hun modtog brevet fra Hertugen af Somerset. Et brev der lod hende håbe, som hun aldrig har turde håbe før. At male Hertugindens portræt er en storslået bestilling, som kun få kunstnere kan prale med. For Amelia er det også hendes sidste chance for at slå igennem som maler og leve uafhængigt.

Sir Thomas er gået med til, at deres forlovelse kan vente til efter, portrættet er færdigt. Hvis det bliver en succes, kan hun definitivt afslå giftermålet. Hun kan forstå på andre af Londons malere, at Hertugen af Somerset ikke har den store kunstinteresse og at maleriet er en særlig gestus til Hertuginden. Amelia ved, at hun kan skabe noget storslået, hvis hun bare får frie hænder.

Amelia har besøgt Wintershill House en enkelt gang med sin far for mange år siden, da han skulle male området. Han talte ærbødigt med den unge hertuginde, om skovene, huset og årstidens farver. Amelia husker det store galleri og alle malerierne og skønheden derinde. Det gjorde et uudsletteligt indtryk på hende. Hertuginden selv fremstod som en af statuerne i Sir Thomas' samling. Amelia oplevede en dybtliggende trang til at række hånden ud og røre hertuginde's hud, som hun ville gøre det med en skulptur af marmor. Det var som om hun indtil da, kun havde set verden i måneskin og pludselig stod solen op. Hun hørte sig selv gispe.

Den gang var hun bare en genert halvstor pige, men nu vender hun tilbage som maler i sin egen ret.

### ***Om Artemisia***

Artemisia er en feminin åndelig tilstedeværelse, som har taget bo i et af Hertugens malerier. Ved scenariets begyndelse har Amelia mødt hende en enkelt gang før. Der hed hun Diana og trådte frem fra en skulptur i Sir Thomas kunstsamling. Artemisia gav den unge Amelia et glimt af, hvad ægte skønhed og sanselighed betyder. Hun hviskede skønheden til hende og sammen tegnede de den frem på hendes bare marmorhud. Amelia har jagtet det øjeblik lige siden og forsøgt at fange det i sine malerier. Det lykkedes altid kun næsten. Siden den gang har hun kun fornemmet Artemisia i livets små glimt af fuldstændig nydelse og sanselighed, men hun har ikke opgivet håbet om, at de to skal mødes igen.

### ***Judith halshugger Holofernes af Artemisia Gentileschi***

Judith halshugger Holofernes er et renæssancemaleri, som i fiktionen hænger i Hertugens kunstsamling. Det forestiller den unge, smukke jødiske enke Judith, som med hjælp fra sin tjenerinde halshugger den Assyriske general, hvis hær har belejret hendes by. Det er ud af dette billede Artemisia manifesterer sig. Amelia kan huske, at hun så maleriet under sit første besøg på Wintershill. Dengang skræmte motivet hende og hun drømte om Holofernes vilde dødsblik om natten. Sidenhen er hun vendt tilbage til det i sine tanker igen og igen. Det har lært hende, at hun som kvinde ikke behøver at begrænse sig til pæne og anstændige motiver, men at en stor kunstner også skal turde male utæmmet og brutalt. Det smukke kan ligge også i at male sandheden, og vise verden som den reelt er.

#### ***Amelia Gray***

24 år

Malerinde og tegnelærer

Ugift, men næsten forlovet med forretningsmanden Sir Thomas Moore

#### ***Amelia i stikord***

Talentfuld maler, men har ikke opnået succes

Kunstnerisk ambitiøs – vil skabe noget eviggyldigt

Når hun ikke maler, hemsøges hun af 1000 ideer og inspiration

Overvejer ægteskab med Sir Thomas for at kunne forsørge sin far

Portrættet er hendes sidste mulighed selvstændighed



*Hertuginde*

Elizabeth var kun 20 år, da hun blev gift. Hun var meget smuk og han var meget rig, så på den måde var de det perfekte par, mente alle. Af sin moder var hun forberedt på forpligtelserne ved at være Hertuginde, og hun kan med stolthed sige, at hun ikke har gjort hverken Hertugens slægt eller sine egne forældre til skamme. Hun har skænket sin mand tre sunde børn, hvoraf den ældste snart er voksen. Hun har stået ved hans side, som en præmiehustru, selv når han var utålelig. Aldrig stillet spørgsmål ved hans handlinger, aldrig brokket sig, og altid i den nyeste mode med elegante bevægelser, uagtet hvor udmattet hun var. Alle adelsmænd fra Liverpool til Dover var misundelig på Hertugen af Somerset. Når han tog elskere, tog hun musikundervisning. Når han drak til langt ud på natten, læste hun Milton i sengen. Når han red ud på jagt, sørgede hun for, at hans yndlingsretter blev tilberedt af det bytte, han kom hjem med. Sådan var det i mange år.

Hertugen har aldrig været ondskabsfuld mod hende, men de har aldrig fundet hinanden som mennesker. Hvor han elskede jagt, fest og højtråbende politiske debatter til den lyse morgen, længtes hun efter eftertænksomhed og nærvær. Men når han kom ind til hende om natten, var han mekanisk og brovtende, og når de spiste sammen, var det i tavshed. Han interesserede sig ikke for hendes passioner.

Når hun ydmygt bad ham om at gå med på udstillinger eller i operaen, svarede han altid, at han bare ville kede sig, så hun måtte hellere gå alene eller med sin moder.

Da Elizabeth fødte sit tredje barn, blev hun efterfølgende alvorligt syg. Efter det blev det besluttet, at de ikke behøvede flere børn, nu da slægten var sikret. Derfor har Elizabeth og Hertugen de sidste fire år, levet hver deres separate liv. Elizabeth spiller den gode værtinde, når der er gæster på Wintershill, men ellers ses de så lidt som muligt. Hun bruger i stedet sin tid på at udvide den i forvejen enorme kunstsamling. I modsætning til Hertugen har hun har kastet glans over slægten, når berømte kunstnere fra London, Frankrig og Italien har besøgt Wintershill på hendes bud. Hun har spillet sine rolle som hertuginde til perfektion, men Elizabeth selv er næsten forsvundet.

Jo ældre hun bliver, desto mere kryber ensomheden ind på hende. På Wintershill er man aldrig alene, men man er heller aldrig sammen. Der står altid en tjener i en korridor eller en gartner i en rosenbusk, når man går i haven, men det er ikke mennesker, Elizabeth kan tale med. De har andre gøremål end at lytte til musik sendt fra Wien eller læse højt af den nyeste Goethe. Elizabeth ved ikke engang, om de ville sætte pris på det, hvis de havde chancen.

Hvis blot hun kunne, knipsede hun med det samme sin mand og alle hans jagtselskaber væk, og fyldte Wintershill med kunst, musik og skønhed. I hver et rum skulle der stå en maler eller en sanger. De skulle have bal i kunstgalleriet, hvor billederne ville blive levende og danse med. Tjenere i hvidt ville servere lyserøde kager og champagne fra fade af sølv og perlemor. Sådan har hun masser af tid til at dagdrømme.

De mange timer alene sidder ikke kun i hendes hjerte, men også i hendes ansigt. Når hun kigger sig selv i spejlet, ser hun ikke længere den samme smukke, unge kvinde med fin hud og klare øjne, men en midaldrende kone med for meget sminke. Hun frygter næsten alderdommen mere end ensomheden. Hendes skønhed er den sidste del af den rigtige Elizabeth, som er tilbage. Resten er smuldret væk gennem mange år, bid for bid, og spredt ud over Wintershill.

Den eneste person som holder de dystre tanker lidt på afstand, er kammerjomfruen Hester. Det er som om, hun får det stringente og trykkende liv på Wintershill til at smelte væk. Når Hester børster hendes hår eller snører hendes kjole, føles hun sig lettere og friere. Hun giver sig selv lov til at være legesyg sammen med Hester, næsten barnagtig, når hun ved, at Hertugen er langt væk. De tager hendes to yngste børn med på skovtur og i sit hoved leger Elizabeth, at de er en familie. Så føler hun sig ung og

Hun lader endda Hester kalde sig Elizabeth i stedet for min frue, når ingen andre lytter. Det føles både forkert og rigtigt.

Gennem det sidste halve år har Hertugen være mere hjemme, end han plejer, og Elizabeth frygter, at noget er under opsejling. Han har insisteret på at spiste sammen med hende, han har besøgt hendes gemakker for at tale med hende, og købt hende kostbare gaver. Elizabeth frygter, at han har fortrudt deres aftale og ønsker sig tilbage i det gamle ægteskab og ikke mindste i ægtesengen. Selv om hun godt kan få flere børn, så vil hun ikke, men det er ikke det eneste, hun frygter. Hun ønsker sig ikke tilbage til den gang, de levede mere som mand og kone – det ville være at gå fra en ensomhed til en anden. Gid han ville tage sig ny en elsker i stedet. Elizabeth ved ikke, om hun overhovedet kan dæmme op for Hertugens tilnærmelser og ønsker. Hvordan siger man nej til et menneske, der ser det som sin gudgivne ret at få ja?

Hertugen har hyret en ukendt malerinde til at udføre Elizabeths portræt. En ung, uprøvet kunstner, som vistnok er talentfuld, men som Elizabeth kan forme med sin fornemmelse for skønhed. Det piner hende, hvor godt han kender hende alligevel. Gestussen pirrer Elizabeths forfængelighed, men hun ved også, at den kræver tilbagebetaling. Portrættet er hendes sidste chance for at blive foreviget, inden hendes skønhed helt forsvinder.

### ***Om Artemisia***

Artemisia er en åndelig tilstedeværelse, som har taget bo i et af Hertugens malerier. Ved scenariets begyndelse har Elizabeth ikke mødt hende i sin fulde form. Dog har aspekter af ånden været svagt til stede gennem hele Elizabeths liv. Artemisia er som et déjà vu – en sød fornemmelse af genkendelighed, som alligevel føles fremmed. Artemisia har stået ved Elizabeths side i alle livets små øjeblikke af fuldstændig nydelse og skønhed. Hun er til stede i smagen af det perfekte æble fra æblelunden. Hun stryger Elizabeths hår når et stykke kunst eller musik tager pusten fra hende og hun holder begge deres hænder i de allermost intime og dybe stunder med Hester.

### ***Judith halshugger Holofernes af Artemisia Gentileschi***

Judith halshugger Holofernes er et renæssancemaleri, som i fiktionen hænger i Hertugens kunstsamling. Det forestiller den unge, smukke jødiske enke Judith, som med hjælp fra sin tjenerinde halshugger den Assyriske general, hvis hær har belejret hendes by. Det er ud af dette billede, Artemisia manifesterer sig. Elizabeth har altid været draget af billedet. Måske fordi Hertugen altid har afskyet det. Hver gang hun ser det, bliver hun suget ind i mørkets dybde og lysets skarphed. Elizabeth føler, hun forstår Judith. De har begge skulle ofre deres krop og bruge deres skønhed for deres folks skyld. Elizabeth ville bare ønske, hun havde samme styrke og kraft.

### ***Elizabeth Georgina Howard Hertuginde af Somerset***

36 år

Gift med Hertugen af Somerset

Mor til tre og frue til over tredive tyende på Wintershill

### ***Elizabeth i stikord***

Træt af at være den perfekte hertuginde

Søger åndsfæller, der deler hendes passion for kunst og skønhed

Ensom i sit liv på Wintershill

Føler sig gammel og er angst for at miste sin skønhed

Dybt knyttet til Hester, men deres relation er udefineret



*Tjenerinden*



Både Hesters mor og far var tyende på Wintershill House og det samme var deres forældre før dem. Alle mennesker, Hester voksede op med, kunne berette om generation efter generation i tjeneste for Hertugen, enten som bønder, håndværkere eller tyende. Bortset fra i kirken om søndagen, har Hester aldrig betrådt et stykke jord eller været i et hus, som ikke var ejet af Hertugen af Somerset.

Da Hester var 13 år, kom hun i tjeneste på Wintershill House. Hun startede i en stilling som tredje køkkenpige med ansvar for at holde ilden i komfurerne gående, og skrubbe de kæmpemæssige gryder og kedler. Nede i køkkenet så man aldrig herskabet. Råvarer kom ind, madretter gik ud, men for Hester og de andre køkkenpiger var deres arbejdsgivere nærmest mytiske. Hun havde arbejdet på Wintershill i over tre år, før hun så et medlem af familien første gang.

Køkkenet var et hårdt og grimt sted, så da Hester fik muligheden for at komme i prøve som stuepige, tøvede hun ikke. Hester kan stadig huske den første gang, hun var ovenpå. Hun skulle hjælpe med at vaske gulvet i det store galleri. I en time slæbte de tunge spande med vand gennem huset. Da hun endelig kunne kigge op, blev hun næsten blændet af rummet. Væggene var fyldt med enorme guldrammer med malerier af mennesker så livagtige, at hun et kort øjeblik var bange for, de ville springe ud på gulvet foran hende.

Loftet var malet, så det lignede guds himmel med engle og andre bibelske figurer svævende over hende, kun iført let stof og nøgen hud. Oplevelsen af galleriet vækkede noget i Hester, som hun ikke vidste fandtes. I dagvis ventede hun bare på en mulighed for at komme ovenpå igen. Når hun stod foran malerierne, var det som om, hun blev hvirvlet ind i en anden verden bestående udelukkende af smukke farver og smukke mennesker. Det blev hendes tilflugtssted. Det var i galleriet, at Hester så Hertuginen tæt på for første gang. Mens Hertuginen lod sig henføre af kunsten, stod Hester bag en sidedør og kiggede på hende gennem en sprække. Den unge Hertuginde var næsten lige så forblændede som malerierne. De perfekt formede hænder, det bølgede hår, og det blændende smil. Hester følte sig draget af hende allerede dengang.

Kontrasten mellem ovenpå og nedenunder er hjerteskærende for Hester. Nede i tyendets stuer er der mørkt og lavloftet, og luften er tyk af kropslugt og mados. Mange af de ældre tjenere er indsunkne, fugede i huden, og mangler tænder. Alt sammen tegn på årevis af hårdt slid. I dem kan hun se sin egen fremtid. Folk slider som bæster for Hertugen, men ved det mindste fejltrin bliver man straffet, for Hertugen kan ikke tolerere andet end fuldstændig lydighed. De, som ikke enten døde i tjenesten eller rejst bort, får i deres sidste år, lov til at bo i små utætte huse i den nærliggende landsby. Der bor hendes forældre nu.

Gennem sine næsten 17 år på Wintershill har Hester haft mange forskellige positioner. Hver gang hun fik en ny stilling, begyndte hun at planlægge, hvordan hun kunne komme videre. Jo mere hun avancerede i tyendehierarkiet, desto mere ambitiøs blev hun. De sidste år har Hester bestredet den ærefulde stilling som Hertuginens personlige kammerjomfru. Ingen i hendes familie har nogensinde haft så høj en stilling. Hesters familie er så stolte af hende. Hun lever et liv, som er langt bedre end sine forældres.

Hester og Hertuginens relation er med tiden blevet usædvanlig tæt. Som alle tjenestepiger have hun naturligvis hørt om det tætte bånd, der kan opstå mellem en frue og hendes kammerjomfru, men hun anede ikke, det ville føles sådan. Når Hertugen er væk, så bliver Hertuginen nærmest som et legende barn. Hun fjoller og fniser, og Hester ved snart ikke, hvad hun skal gøre eller gribe i. Hun ville ønske, at hun turde gengælde sin frues kærlige facon og intimitet fuldt ud, men hun tør ikke. Hvad ville der ikke ske, hvis det blev opdaget? Alligevel kalder Hester Hertuginen for Elizabeth i stedet for min frue, når hun ved, ingen hører det. Det føles både helt rigtigt og meget forkert.

Ved fødslen af deres yngste barn, blev Hertuginen meget syg. Siden da har hertugparret levet hver deres separate liv. Det var Hertuginens belønning for mange års trofasthed og tre raske børn.

Nu frygter Elizabeth, at Hertugen vil tilbage til et mere traditionelt ægteskab. Det har gjort hende mut og indelukket. Hertugens konstante tilstedeværelse er en påmindelse for Hester om, at hun aldrig bliver andet end en kammerjomfru. Hvor Hertuginen kan være uformel og kærlig, er Hertugen evig bevidst om sin stand og sin ret. Hester føler, han holder øje med alt og alle. Hun frygter ikke kun for sig selv, men også for sine gamle forældre, der stadig lever på hans nåde. Hun har tit overvejet at forlade Wintershill. Måske kunne hun få arbejde på en fabrik i en af de større byer, men det er en usikker skæbne i forhold til, hvad hun allerede har. Desuden, hvis hun rejste, ville det være for evigt. Hun ville aldrig kunne komme tilbage til Wintershill, og hun ville aldrig kunne se Elizabeth igen. Måske kan Hester klare sig uden Elizabeth, men hun er i tvivl om, Elizabeth kan klare sig uden hende.

Hertugen har hyret en ung malerinde til at udføre hertuginens portræt. Hester bliver ør ved tanken om en ung kvinde, der rejser frit rundt i verden alene for at male. Hun er lige dele fascineret og forarget over valget af kunstner. Men nyheden om portrættet puster også til Hesters længsel mod det store galleri og kunsten. Det er lang tid siden hun har følt sig levende, ægte, og ubundet, ligesom dengang hun så det malede loft på Wintershill første gang.

### ***Om Artemisia***

Artemisia er en åndelig tilstedeværelse, som har taget bo i et af Hertugens malerier. Ved scenariets begyndelse har Hester ikke mødt hende i sin fulde form. Hun har kun oplevet Artemisia glimtvis gennem sit slidsomme liv. Artemisia er fornemmelsen af at glemme alt omkring sig, og synke ned i et sødmefuldt og smukt øjeblik, hvor sindet finder ro og ingenting gør ondt. Hun er små glimt af fuld- stændig nydelse og sanselighed. Det var Artemisia, som strøg Hester blidt over håret den gang, hun så galleriet på Wintershill for første gang. Ligesom det var Artemisia, som gav hende modet til at kalde Hertuginde for Elizabeth i stedet for min frue.

### ***Judith halshugger Holofernes af Artemisia Gentileschi***

Judith halshugger Holofernes er et renæssancemaleri, som i fiktionen hænger i Hertugens kunstsamling. Det forestiller den unge, smukke jødiske enke Judith, som med hjælp fra sin tjenerinde halshugger den Assyriske general, hvis hær har belejret hendes by. Det er ud af dette billede, Artemisia manifesterer sig. Hester har altid været draget af maleriet. Kvinderne på billedet er ikke sarte og ydmyge blomster, men stålsatte og handlekraftige med stærke hænder og kødfulde arme. Tjenerinden ser ikke passivt til, men agerer på lige fod med Judith. I sine tanker har hun navngivet tjenerinden Esther.

#### ***Hester***

31 år (eller deromkring)

Kammerjomfru for Hertuginde af Somerset

Ugift

#### ***Hester i stikord***

Er steget hurtigt i grader blandt Wintershills tjenerstab

Ønsker mere af sit liv end at være tyende

Søger tilflugt i skønhed, når livet bliver for hårdt og grimt

Føler sig dybt forbundet til Hertuginde

Overvejer at forlade Wintershill



*Hertugen*

Hertugen af Somerset er en af landets rigeste og mest magtfulde mænd. Han ejer store jordbesiddelser i det sydlige England, blandt andet det pragtfulde gods Wintershill House, hvor hans slægt har resideret i generationer. Hertugen er en typisk mand af sin tid og stand. Han belønner dem, som er trofaste, og slår ned på dem, som går ham og slægtens ære imod. Hertugen er gift med Elizabeth på fjortende år. Selv om Hertuginde kommer fra en lavere adelsslægt, har hun altid være en passende hustru, der kendte sin plads og sine forpligtelser. Sammen har de tre børn, hvoraf den ældste snart er voksen. I modsætning til sin hustru, er Hertugen ikke interesseret i kunst og musik. Hans store passioner er jagt, sport, festligt lag og politik – gerne til langt ud på natten.

Når hertugparret ikke er hjemme på Wintershill, er de i London for at deltage i byens mange adspredelser. I mange år forventede han, at Elizabeth troligt fulgte med ham og imødekom det liv, han ønskede at leve. Det krav har hun for det meste indfriet. Hun var altid smuk ved hans side, en galant værtinde, og hun så altid den anden vej, når han tog nye elskerinder mere eller mindre offentligt. Efter fødslen af deres yngste barn blev hun alvorligt syg, og han frygtede i mange uger for alvor at miste hende. Derfor besluttede de efterfølgende ikke at få flere børn, og begyndte at leve hver deres separate liv. Friheden fra ægteskabets gudspålagte forpligtelser var hans gave til hende.

Friheden har Elizabeth brugt til at forfølge sin passion for kunst og musik. Hun har naturligvis ikke måtte rejse fra Wintershill House alene, men han har ladet hende bruge alle de penge, hun ønskede på at invitere den ene klatmalter efter den anden. Husets overfyldt galleri og kunstkammer bugner mere og mere for hver dag.

Efter at have levet hver deres liv i fire år, er Hertugen begyndt at længes efter sin hustru igen. Han savner naturligvis hendes krop, men han savner også oprigtigt hendes nærvær og væsen. Hertugen har derfor besluttet sig for at vinde Elizabeth tilbage. Det sidste halve år har han gjort sig ekstra umage med at opsøge hende og forsøgt at tale med hende, selv om han finder hendes interesser lidt kedelige. Han har endda læst et par af hendes yndlingsbøger og skænket hende en masse nye smykker. For hver tilnærmelse, trækker Elizabeth sig længere væk, til hans store frustration - for Hertugen er ikke en mand, der er vant til afvisninger. Slet ikke fra sin egen hustru, som han ifølge loven ejer og som ifølge gud skal føje ham. Han kunne tvinge hende, men hans tålmodighed er ikke helt sluppet op endnu. I stedet har han nu hyret en ung malerinde til at skabe et portræt af Elizabeth, så hun endnu engang kan blive forevigtet i den kunst, hun elsker så højt.

**Elizabeth:** Hertugens hustru og mor til hans tre børn. De har levet separat i fire år, men nu ønsker Hertugen at gøre op med deres aftale.

*Det ved Hertugen ikke.* Elizabeth føler sig dybt ensom på Wintershill House, men alligevel ønsker hun ikke at vende tilbage til et aktivt ægteskab. Elizabeth har en intim og upassende relation til kammerjomfruen Hester.

**Amelia Gray:** Hertugen har hyret hende efter anbefaling fra hendes forlovede Sir Thomas Moore, som en gestus inden de skal giftes. Ved at hyre en ung usikker malerinde, tror Hertugen, han får mere indflydelse over billedet, så det bliver helt rigtigt i hans øjne. Han er træt af kunstnere, som altid vil skubbe grænsen for, hvad der er smukt og passende. Han kan f.eks. ikke lide maleriet Judith halshugger Holofernes.

*Det ved Hertugen ikke.* Hvis billedet bliver en succes, så vil Amelia afbryde sin forlovelse og leve uafhængigt som maler. Ellers er hun nødsaget til at gifte sig for at kunne forsørge sin syge far.

**Hester:** Hertugindeens kammerjomfru, som sørger for hendes opvartning og pleje. Som andre kammerjomfruer kan hun sikkert bestikkes eller trues til at afsløre sin frues hemmeligheder. Hendes gamle forældre bor nu i et lille hus i den lokale landsby, som de lejer af Hertugen.

*Det ved Hertugen ikke.* Når han ikke er til stede, opfører Elizabeth og Hester sig som om, de er ligeværdige. Hester kalder Hertuginde Elizabeth, når de er alene i stedet for min frue. Hun drømmer tit om at rejse bort.

### ***Scener på Wintershill***

Hertugen er kun til stede i scenariets scener, som foregår på og omkring Wintershill. I enkelte scener er han med fra begyndelsen, men oftest tager de udgangspunkt i interaktioner mellem Amelia, Hester eller Elizabeth. Som Hertugens spiller har du muligheden for at bryde ind i en scene og forlade dem igen. Det er et symbol på Hertugens uindskrænkede magt på Wintershill.

Scenerne på Wintershill forgår siddende rundt om bordet. For at bryde ind i scenen, skal du bare banke i bordet og bryde ind i rollespillet. Det er op til dig, hvor meget eller hvor lidt af den forudgående samtale Hertugen har opfanget. Hvis du gerne vil have, at Hertugen forlader scenen, fortæller du ham bare ud igen.

I scenariet sidste scene er det op til Hertugen, om han er tilfreds med maleriet, om han syntes det har været spild af tid og penge eller om han måske har opdaget, at han er blevet holdt for nar hele tiden.



*Artemisia*

Artemisia er en feminin hedonistisk kunstentitet, som har taget bo i maleriet Judith halshugger Holofernes, malet af den historiske person Artemisia Gentileschi. I fiktionen hænger maleriet på Wintershill House. Artemisia er en ånd, der lever for at fortære den skønhed, nydelse og sanselighed, som bliver skabt af og mellem mennesker. Artemisia bryder sig ikke om menneskelige bekymringer om økonomiske vanskeligheder, ægteskabelig ulykke eller klasseskel. Hun hader grimhed, lidelse, sorg og indestængte følelser. Hun vil have, at hendes udvalgte nyder, skaber, sanser og elsker så meget som muligt. Artemisia er hverken ond eller god – men tragisk neutral. Aldrig mæt og altid søgende, ligesom de mennesker hun efterlader i sit kølvand. Artemisia elsker sine udvalgte dybt og inderligt i øjeblikket. Men når det øjeblik er slut og nydelsen og skønheden udtømt eller virkeligheden trænger sig for meget på, så rykker hun videre til et nyt hjem i et nyt kunstværk. I den sidste malescene kan Artemisia vælge, om kunstværket de skaber sammen, bliver smukt nok til, Artemisia vil tage bo i det.

Artemisia ved alt, hvad der sker og bliver sagt mellem rollerne undervejs. Det kan du frit tage med ind i malescenerne og på den måde videreudvikle fortællingen og rollernes forhold til hinanden. Artemisia har også været til stede på vigtige tidspunkter gennem rollernes liv, hvor hun har vist dem små glimt af den fuldstændige lykke og nydelsen. Det kan du også bruge i malescenerne.

### **Amelia**

Artemisia viste sig fuldt for Amelia, da hun var en stor pige, som tegnede skitser af nøgne statuer Sir. Thomas Moores skulpturhave. Den gang trådte hun frem fra en statue af gudinden Diana. Det var en intens vækkelse for Amelia, der siden har jagtet Artemisia gennem sine malerier, dog uden held. På det sidste har Amelia mest tænkt på penge og ikke malet meget, selv om Artemisia har sendt smukke former og motiver til hendes drømme.

### **Elizabeth**

Har mødt Artemisia glimtvis gennem hele sit liv. Artemisia har ofte kysset Hertugindekinden i det store galleri på Wintershill og omfavnet hende, når hun bar sine smukkeste kjoler. Artemisia føler sig allermest kraftfuld, når Hertugindekinden er alene sammen med Hester, selv om det efterhånden er sjældent, nu hvor Hertugen vil tilbage i ægtesengen.

### **Hester**

Artemisia har kun givet en lille flig af sig selv til Hester enkelte gange. Første gang hun trådte ind i det store galleri og første gang hun kaldte Elizabeth ved fornavn og ikke bare min frue. Hester har viljen til og længslen mod stor skønhed og nydelse, men hendes liv har det meste af tiden været opfyldt af slid og grimhed. Spørgsmålet for Artemisia er, hvor meget Hester er forankret i sit liv som tyende.



## Malescenerne

Artemisia er til stede i scenariets fire malescener, hvor hun hjælper kvinderne med at ”male” Hertugindeens portræt. Malescenerne udspilles semi live til musik. Artemisia bestemmer, hvornår spillerne må bevæge sig, tale, se, og røre ved hinanden. Hun åbner op for rollernes sanser, men kan også lukke ned for dem igen.

Malescenerne foregår i et abstrakt rum, hvor kunst og intimitet smelter sammen. I skal altså ikke rollespille, at I maler på et lærred. Hvis I f.eks. skal udforske kunsten og skønheden i en hånd eller i et øje, så undersøg alles hænder eller kig dybt i alles øjne. Sammenlign dem og få rollerne til at røre og beskrive hinanden. Der er én pensel til stede, som I skiftes til at male på hinanden med. Det er ikke Amelia, som skal male hele tiden, bare fordi hun er maler eller Elizabeth, der skal males på, fordi hun er motivet. Penslen handler mere om at udtrykke erotik og sanselighed.

Malescenerne behøver ikke have nogen logik. De er poetiske og emotionelle, mere end de er konkrete. Du må gerne tage konflikter og spændinger fra tidligere scener med ind i malescenerne. Det er op til Artemisias om hun vil hjælpe de tre kvinder løse deres problemer og dilemmaer, så de kan være til stede i nydelsens øjeblik. Eller om hun vil puste til spændingen mellem dem for at skabe et endnu smukkere og stærkere værk.

## Malescenens opbygning

**Begyndelse:** I står på gulvet med afstand til hinanden og lukkede øjne. Du står i midten med penslen i hånden.

**Musik:** Når musikken starter, vågner Artemisia og træder frem for sit billede, mens de tre andre bliver stående med lukkede øjne.

### Åbning af sanserne:

Når du først taler ud i rummet, må rollerne åbne øjnene.

Når du siger en rolles navn, må de tale.

Når du rører dem, må de bevæge sig.

Når du rækker dem penslen, må de male.

**Maleriet:** Rollerne maler nu billedet ved at ”male” på hinanden. De må frit tale, bevæge sig og dele penslen, men skal gøre, som Artemisia byder.

Du bestemmer helt, hvornår hvad skal ske i løbet af malescenen. Du må f.eks. gerne åbne op for én spiller og male og kærtegne og hviske ord til dem alene, mens de andre kigger på. Eller lade en spiller stå stille med lukkede øjne, mens alle andre maler og rør ved vedkommende.

**Straf:** Artemisia kan godt blive vred på rollerne, hvis de har gjort noget i tidligere scener eller i malescenen, som hun ikke bryder sig om

Du kan enten fratage dem penslen.

Du kan fratage dem deres sanser, så de ikke kan bevæge sig eller tale. Brug små korte kommandoer som ti, stå, luk øjnene kombineret med let berøring f.eks en finger på munden.

### Afslutning

Scenen slutter ved at spilleder langsomt dæmper musikken, indtil der er helt stille og alle er tilbage til deres startposition med Artemisia i midten.

# Musikkatalog

**Bach: *Air on a G string***

Instrumental, smuk, poetisk, tristhed, inderlighed  
3 min 25 sek

**Handel: *Il Trionfo del tempo***

Sopran, legende, rytmisk, stemmen skifter løbende  
fra sød til kraftfuld  
5 min 24 sek

**Handel: *Lascio ch'io pianga***

Sopran, smuk, melodisk, rørende  
5 min 18 sek

**Handel: *Salve Regina***

Sopran, dyster, bønfoldende, inderlig  
6 min 7 sek

**Handel: *Xerxes***

Sopran, melodisk, kraftfuld, Teatralsk  
2 min 43 sek

**Monteverdi: *L'Incoronazione***

Duet, langsom, sødmefuld, harmonisk  
5 min 40 sek

**Mozart: *Vesperae Solennes de Confessore***

Sopran og kor, smuk, vuggende, melodisk  
4 min 16 sek

**Pergolesi: *Sabat Mater***

Duet, inderlig, hypnotisk, det sidste minut af sangen  
er dramatisk og tempofyldt  
3 min 42 sek

**Purcell: *Dido and Aeneas***

Sopran, melankolsk, inderlig  
3 min 53 sek

**Purcell: *The Fairy Queen***

Sopran, melankolsk, langsom, atonal visse steder  
4 min 15 sek

**Vivaldi: *Four Seasons, Winter***

Instrumental, spændingsopbyggende, tempofyldt,  
dramatisk  
4 min 15 sek

# Sceneoversigt

## 1. akt August

Prolog

Scene 1.1 - *Wintershill House*

Til stede: Alle

Scene 1.2 - *Et møde ved stalden*

Til stede: Elizabeth og Amelia

Scene 1.3 - *Blot et æble*

Til stede: Amelia og Hester

Scene 1.4 - *Aftenritualet*

Til stede: Hester og Elizabeth

Malescene I

## 2. akt September

Malescene II

Kan frit placeres i løbet af anden akt.

Scene 2.1 - *Brev fra Sir Thomas*

Til stede: Amelia, Hester og Elizabeth

Scene 2.2 - *Herren og tjenerinden*

Til stede: Hester og Hertugen

Scene 2.3 - *I galleriet*

Til stede: Amelia og Elizabeth

Scene 2.4 - *Landsbyen*

Til stede: Hester og Elizabeth

Scene 2.5 - *Et endnu ufærdigt maleri*

Til stede: Amelia og Hertugen

Malescene III

## 3. akt Oktober

Scene 3.1 - *En død fugl*

Til stede: Amelia, Hester og Elizabeth

Scene 3.2 - *Ud med det gamle*

Til stede: Hester og Amelia

Scene 3.3 - *Alt det vi har sammen*

Til stede: Elizabeth og Hertugen

Scene 3.4 - *Aftenritualet II*

Til stede: Elizabeth og Hester

Malescene IV

Scene 3.5 - *Portrættet*

Til stede: Amelia, Hester og Elizabeth

Epilog



Artemisia Gentileschi, *Judith halshugger Holofernes*, 1614-16, olie på lærred