

# DEN TILLTALADE

## HALVSCENISK VERSION FÖR BLACKBOX

Något fruktansvärt har inträffat. Världen rasade. Men när mörkret var som mörkast såg Johan Hallberg-Lütz ljuset. Han slöt ögonen och följde det, inåt och bakåt. Där hittade han Anfasia, ett land där allt var som det borde vara, där allt var tryggt, enhetligt och igenkänningsbart. Det hade visserligen varit bättre förr, men inte så bra som i Anfasia. Nu träder du in i Johans mentala tillflyktsort och blir en del av den plats dit han flyr och stänger dörren så att inget kan störa ordningen. Till-sammans befinner vi oss i Johans huvud och påverkar honom inifrån. Det är dags att döma den tilltalade så att Johan kan bli fri att ta det slutliga steget mot att bli en anfasier för alltid och aldrig återvända till den okontrollerbara Utomvärlden.

Nationen Anfasia har kallat dig som dömare med tystnadsplikt i rättegången mot den tilltalade. Som besökare kan du välja mellan att vara en lätthanterlig och lydig medborgare eller att försöka bli en obstinat visseblåsare. Du måste ta ställning till vem det är som verkligen behöver din hjälp. Det finns flera sätt att ändra händelseförloppet – om det nu är det som du önskar göra ...

### BLI DIN KARAKTÄR

Vi är alla deltagare i operan, oavsett om vi är artister eller besökare. Ingen står utanför dramat, och ingen är privat. Din upplevelse av att betrakta och delta i händelseförloppet som en fiktiv karaktär är en del av konceptet. Därför finns rollformulär, både färdigskrivna och oifyllda. Du väljer själv om du vill ta en färdig karaktär eller om du vill skapa en egen. För att därefter kunna ta första steget mot den fiktiva värld som vi snart öppnar dörrarna till, skriver du din karaktärs namn på en lapp och fäster den på dig.

### PROLOG

Innan föreställningen börjar på allvar inleder vi med en prolog. Ni är alla medlemmar i en församling. Det ni också har gemensamt är att ni alla har någon slags relation till Johan Hallberg-Lütz, en VVS-montör från Falkenberg. Nu har ni sammankallats av er andlige ledare för att bearbeta det faktum att Johan dragit sig undan världen – och er. Ni vet inte vad som har hänt honom, vad det är för katastrof som kan ha inträffat. Efter att ni har hälsat på varandra och kanske pratat om gamla minnen, samlas ni andäktigt. Förenade i er oro för Johans tillstånd sänder ni er samlade kraft till honom, var han än är.

### SPELA SPELET

Efter prologen startar sången och då aktiveras den spelplan som finns beskriven i spelreglerna. Dramat kan sluta på två olika sätt, beroende på hur besökarna väljer att ingripa.

*Den tilltalade* hade urpremiär i hemliga rum i Halmstad den 25 mars 2017. Operan utgör det fjärde, fristående verket i den så kallade Anfasia-krönikan, där nyoperakompaniet Operation Opera låter musikdramatik möta levande rollspel. I denna halvsceniska version för blackbox står spelelementen i fokus och istället för en kanske mer immersiv inramning, blir det standardiserade scenrummet en stiliserad spelplan för deltagarna. Läs mer om Anfasia-krönikan och de olika karaktärerna på [www.operationopera.se](http://www.operationopera.se) och [www.anfasia.se](http://www.anfasia.se).

### Tillgänglighetsinformation:

Rökmaskin förekommer. Konceptet bygger på att besökarna kan röra sig fritt i rummet och inte ha fasta sittplatser. Vänligen meddela vid ankomst om du av något skäl behöver reserverad sittplats kontinuerligt under föreställningen. Operan spelas på svenska.

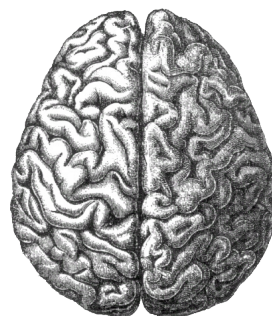
Denna föreställning utgör en del av doktoranden Hedvig Jalheds forskningsprojekt om hur spelelement kan implementeras i opera. Det är första gången som spelplanskonceptet testas med besökare. Föreställningen dokumenteras genom ljud- och videoinspelningar, vilka sedan kan komma att analyseras och presenteras som forskningsmaterial. Vid frågor om forskningsprojektet, läs mer på [www.hsm.gu.se](http://www.hsm.gu.se), eller kontakta Hedvig Jalhed på [hedvig.jalhed@hsm.gu.se](mailto:hedvig.jalhed@hsm.gu.se).



UNIVERSITY OF  
GOTHENBURG

19 JANUARI 2018  
19.00

LINDGRENSALEN,  
ARTISTEN



### AV OCH MED OPERATION OPERA OCH KROCK:

**John Kinell** (libretto,  
Johan Hallberg-Lütz)

**Mattias Petersson**  
(musik, live-elektronik,  
Mikael Astro)

**David Hornwall** (regi,  
Receptionisten)

**Hedvig Jalhed**  
(samordning, dra-  
maturgi, konceptu-  
alisering, Margreth  
Hallberg-Lütz)

**Agnes Wästfelt**  
(Sköterskan)

**Pascal Jardry** (elgitarr,  
Sixten)

**Rickard Stiernä**  
(Vägvisaren)



JOHAN

# SPELETS REGLER

*Den tilltalade* är en opera som också är ett spel. Mellan de sjungna partierna finns möjlighet att ingripa i korta sekvenser som föregås av signal.

## MÅL

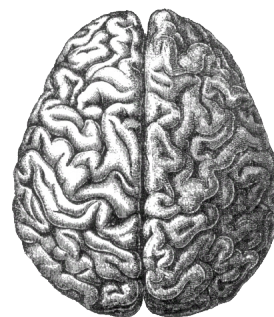
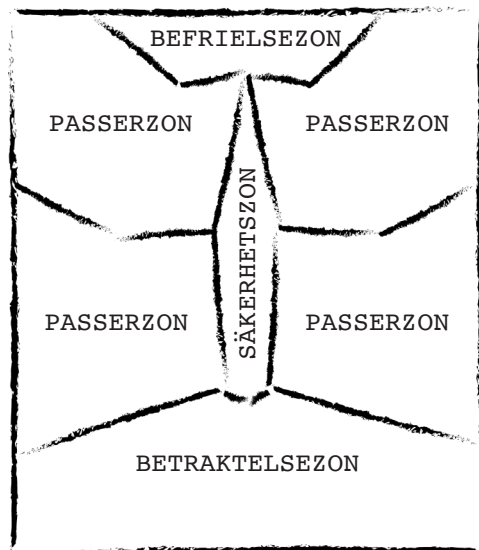
Den anfasiska ledningen (Vägvisaren, Sköterskan och Receptionisten) vill till varje pris behålla Johan i Anfasia för alltid. Johan vet inte vad han vill och undviker eget beslutsfattande. Margreth vill få Johan att vakna upp ur sitt drömlika tillstånd och återvända till verkligheten (Utomvärlden). Som besökare (dömare) har du möjlighet att försöka påverka Johan till att antingen stanna i Anfasia eller bryta upp och gå mot det klara men bistra ljuset från världen utanför. Om Johan står i befrielsezonen när signalen hörts för sista gången och rådet vänder sig för att överlägga, kan han ta sig ut ur Anfasia. Ifall han befinner sig någon annanstans, blir han oundvikligen kvar i Anfasia.

## SPELPLANEN

Lokalen är indelad i zoner. Röda avspärningar kan endast passeras av Mikael Astro och Sixten. Gula avspärningar kan passeras av vem som helst, utom Johan.

## MINNESSEKVENSER

De korta avbrott som föregås av signal är så kallade minnessekvenser. Endast i dessa kan Johan förflyttas. Flera minnessekvenser kan följa på varandra.



## FÖR BESÖKARE:

### DIN PLATS

Som betraktare placeras du i betraktelsezonen. Vittnen i betraktelsezonen förväntas bära munskydd. Om du däremot tar på dig vit rock eller mask, kan du röra dig fritt utan att riskera att bli förd tillbaka till betraktelsezonen och få din ficklampa konfiskerad av Vägvisaren.

### DITT VAL

Vill du vara ett vittne eller vill du ingripa på något sätt? Vill din karaktär att Johan ska stanna i Anfasia eller ta sig ut?

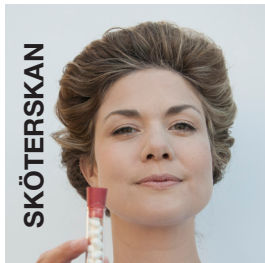
### FLYTTA PÅ JOHAN MED HJÄLP AV FICKLAMPA

Johan kan aldrig förflytta sig på egen hand från en zon till en annan. När signalen ljuder kan du flytta Johan genom att locka honom över en zongräns med hjälp av en ficklampa. Övriga huvudkaraktärer kan leda honom genom att ta hans hand. Om någon får hans uppmärksamhet, följer han denne över en zongräns. Därefter kan någon annan få hans fokus. När musiken sedan återupptas, är Johan fast i den zon där han hamnat tills signalen hörs nästa gång.

### STOPPA DE ANDRA MED AMBROSIAS TEMA

För att stoppa de andra (Sköterskan, Receptionisten, Vägvisaren och Margreth) från att flytta Johan, kan du nynna Ambrosias tema. De som hör detta, förstenas för en kort stund.

### AMBROSIAS TEMA



SKÖTERSKAN



VÄGVISAREN



RECEPTIONISTEN



MARGRETH



MIKAEL ASTRO



SIXTEN