



Ana och Adam Stanišić Stålhammar spelar kärleksparet Romeo och Julia – och de är även gifta i verkligheten.



Sonja Lindblom i rollen som Johanna, Julias amma.



Scenografin har skapats av Astrid Maya och scenens nya plåtering, under trädet och närmare vattnet, är ett smart drag.



Gunnar Eklund spelar fader Lorenzo som viger Romeo och Julia i hemlighet.

En "Romeo och Julia" som är långt ifrån lagom

SKELLEFTEÅ

Extra allt, skimrande guld och storslagna sångnummer – Västerbottens-teaterns "Romeo och Julia" vågar känna alla stora känslor, och det är svårt att inte bli berörd av kärleksparets kemi.

Du har hört historien, du kanske till och med känd den. Romeo möter sin Julia, de blir blivningsföreläsnings, ingenting spelar någon roll längre. Men verkliga världen, långt ifrån deras nyför-

älskade skimmer, kommer ikapp. De tillhör två stridande familjer i 1600-talets Verona, och hur skulle det egentligen se ut om en Montague gifte sig med en Capulet? "Romeo och Julia" saknar motstycke i teatervärlden.

Därför är det både modigt och tryggt när Västerbottens-teatern bestämmer sig för att förvandla Medleforsparken till Veronas plåtering. Modigt – för hur tillför du något i en föreställning som spelats otaliga gånger på otaliga scener? Och tryggt – av exakt samma anledning.

Egna versioner av välspelade klassiker är ett välbekant grepp, och årligt talat känns det ibland lite tråkigt. Behöver vi fler uppsättningar, egentligen? Svaret är ett rungande, otvivelaktigt ja.

Vi behöver iallafall just den här Romeo, den här Julia, den här mixen av Skelleftev och Veronas plåtering.

Från sekund ett blir det tydligt vad Bobo Lundén vill med sin tolkning – det är långt ifrån högrävande versmått, det är stort, det är bombastiskt, folkligt och lättillgängligt.

Ett sångnummer inleder, med alla 17 skådespelare på scenen, Romeo och Julia på varsin sida publiken, och vi förstår att Västerbottens-teatern har ambitionen att skapa en föreställning lika färg-

sprakande som kärleken själv.

Det handlar inte om en nyöversättning, utan istället har regissör Bobo Lundén skrivit ett nytt manus. Men vad är det då som är nytt? Allt och inget. Estetiken, med otrolig kostymnerat Helena Andersson och magnifik scenografi av Astrid Maya, är tidstypisk med en repliker och musik är något annat.

Där blandas allt från slam poetry till rytm, 70-talsdisco och nutida referenser, ingredienser från olika tidsepo-

ker men som alla innehåller teatralisk storhet, känslor som sprutar åt alla håll. Kanske är det vad som fångar allra mest med "Romeo och Julia" – där finns ingenting ljummet, ingenting som puttrar eller är lagom.

Det är det mörkaste mörka, det är dolkar i älskandes hjärtan och dödligt gift eller så är det glittrig lycka, rosiga kinder och sprängfyllda bröstorgor. Det är befriande med kärlek som tillåts vara stor och obönhörlig, speciellt i ett samhälle fullt av sval dej-

tingkultur och en gråtonad värld på paus. Det är befriande att Västerbottens-teaterns Romeo och Julia tillåts vara

Fakta

- "Romeo och Julia"
- Spelas: 17/6 – 12/7 2020, samt sommaren 2021. Årets föreställningar är slutsålda.
- Manus och regi: Bobo Lundén fritt efter William Shakespeare
- Medverkande: Maria Asserud, William Beijer, Susanne Sundqvist Bergkvist, Jacob

Danielsson, Gunnar Eklund, Theresa Eriksson, Marina Georgescu, Linda Gustafsson, Niklas Larsson Lirell, Sonja Lindblom, Nils Lundqvist, Fillelmo Najjar, Vilgot Paulsen, Lillemor Skogheden, Ana Stålhammar Stanišić, Adam Stanišić Stålhammar, David Åkerlund.

del huvudrollsinnehavarna förtjänat. Ana och Adam Stanišić Stålhammar tar sig an Romeo och Julia med sådan ömhet och kärlek att det är svårt att värja sig mot kemien. De gör två ikoniska roller till sina egna, där Romeo får vara djupsinnig och romantisk medan Julia är hårdare, skarpare men lika innerligt kär.

"Romeo och Julia" är det enda stora, lokala kulturenemang som äger rum sommaren 2020. 49 personer i publiken, alla håller av-

stånd, det är luftigt i bänkarna.

Och ändå har aldrig covid-19 varit så långt borta som på Medleforsparken. Den slutsålda sommarparten är en viktig påminnelse, på många plan: kulturen är viktig, stötta kulturarbete i dessa svåra tider. Och gör som Romeo och Julia (minus allt dödande, då) – känn allt, och visa det.

Maria Wallin
Maria.Wallin@norrn.se

Krönika

Det har varit försenat i omgångar, men i fredags (i Sverige mer känt som midsommarafton) var det äntligen dags att sätta tänderna i en av årets största blockbustertitlar: "The Last of Us Part 2".

Hur bra är "The Last of Us"?

Originalen från 2013, som fortfarande står i min spelyhlla och glänser (bildligt talat, i verkligheten är den rätt dammig), har hyllats av både kritiker och konsumenter och har på många håll beskrivits som en av tidernas bästa titlar. Förväntningarna på uppföljaren är således hyfsat stora, även hos underreknad.

Med det sagt tillhör jag inte den där ultrafanatiska skaran som får något djupt erotiskt i blicken om spelet viskas vid namn efter midnatt.

"The Last of Us" gjorde många saker riktigt bra; bland annat bjöd det på karaktärer som kändes levande, med motiv och personligheter stöpta i moralisk grädfärg, och ett narrativ som var helt i klass med vad vi normalt kan förvänta oss i en välgjord långfilm. Det var inte bara "bra för att vara ett spel" utan karaktärerna var genuint intressanta och nyanserade, och sättet som historien berättades på – resan vi gjorde med huvudrollsinnehavarna Joel och Ellie som sträckte sig över fyra årstider – var berättarmässigt briljant.

Med det sagt tycker jag inte att den övergripande berättelsen i sig var något som verkligen stack ut jämte andra dystopiskildringar. Välgjord, absolut, men också rätt klassisk.

Det som framförallt hindrade spelet från att, i min bok, kunna tituleras som ett av tidernas främsta spel, var dock dess sporadiska "Rambo"-tendenser. Med det menar jag actionsekvenserna när Joel, luttrad surgubbe, och Ellie, 14-årig tonårsflicka, tvingades mörda sig igemot fiendeklientelet med kniv, molotovcocktails, spikbomber, pilbåge och eldvapen.

Det räckte liksom inte att ha ihjäl en eller två ruskprickar, nej! – enligt urgamal spelkulturmått skulle var och varannan konfrontation innebära massmord på cirka dusinet skurkar.

Sällan fick det gå få mer än 10-15 minuter innan ett nytt tillfälle att få ninja-attack-sla lite uppgradade sig. När allt annat i spelet jobbar stenhårt för att skapa en så indragande atmosfär som möjligt blev massmordandet en irriterande sticka i fingret som påminde om att det trots allt var ett tv-spel vi lurade.

Om tvåan får ordning på detta och i övrigt briljerar som sin föregångare finns det å andra sidan en högst reell chans att jag också blir en sän där som börjar salivera kraftigt och skälva på underläppen när spelet förs på tal efter midnatt.

Carl Brännström

