

STATEN

En megaloman iscenesættelse

22. januar –
15. juni 2025

På steder i København

Café Viking, København N

Jobcenter

stateofdenmark.dk

En original serie af
fix+foxy Toaster

teateranmeldelse

Plakat STATEN af fix&foxy og TOASTER.
Foto: fix&foxy.

STATEN.

En Statslig affære

Interview med Tue Biering & Miriam Frandsen om produktionsprocessen bag *STATEN*

Af Mette Obbling Høeg

I foråret 2025 realiserede fix+foxy forestillingskonceptet *STATEN* i samarbejde med scenekunstplatformen *TOASTER/Husets Teater*. *STATEN* var den samlede titel på en forestillingsrække, som portrætterede en række borgere og repræsentanter for systemerne i den danske stat således, at deres fortællinger blev iscenesat og opført, hen over et halvt år, på en række forskellige locations i København. De enkelte forestillinger havde alle titler, som refererede til populære tv-shows og film, og de blev udbudt til publikum i form af en abonnementsordning inspireret af den amerikanske streamingtjeneste *Netflix*.

Efterfølgende lavede jeg et interview med Tue Biering, kunstnerisk leder af *fix+foxy*, og Miriam Frandsen, dramaturg på *STATEN* samt kurator og projektleder i *TOASTER*, med henblik på at få indblik i nogle af de særlige samarbejdsrelationer og produktionsmæssige udfordringer, som realiseringen af konceptet medførte.

Projektet var, i alle led, præget af en meget høj kompleksitetsgrad. Der var flere parter involveret i produktionen, og det udspillede sig over en længere periode, hvor mange små forestillingsbegivenheder skulle foregå samtidigt i byrummet udenfor kunstinstitutionens vante rammer. Dertil kom, at det inddrog en lang række 'hverdagseksperter', som ikke var vant til at optræde i en scenekunstnerisk sammenhæng, samt idéen om at udvikle den *Netflix*-inspirerede distributionsmodel. Alt dette krævede en helt særlig 'free style' produktionsproces, som i vid udstrækning blev til undervejs. Interviewet handler om de holdepunkter, principper og redskaber, der organiserede projektets konceptuelle og dramaturgiske udvikling i relation til disse unikke produktionsmæssige omstændigheder.

Man kan få mere at vide om *STATEN* på *fix+foxys* hjemmeside eller ved at læse *Peripetis* anmeldelse, skrevet af *Christine Bonnichsen Søndergaard* og *Sóley Freyja Eiríksdóttir*. Man kan finde links til begge sider lige under dette interview.

Konceptet

Vil I starte med at fortælle lidt om konceptet og dets udvikling?

Tue: Projektet tog udgangspunkt i en idé om at skabe nogle vinduer ind til forskellige dele af staten ved at portrættere en række borgere ud fra en tanke om, at vi tager staten for givet, men i virkeligheden er det de færreste af os, der rigtig forstår kompleksiteten i den størrelse.

Først arbejdede vi med en form for knopskydningsdramaturgi, som handlede om at sætte borgere overfor statsinstitutionen på den måde, at fx mor, far og børn i en familie er i kontakt med hver deres del af staten samtidig med, at de også har en fælles forbindelse til den. Derfra udviklede det sig til en seriel dramaturgi, hvor vi legede med tanken om, at der skulle være en person, som møder en anden person, som møder en tredje person i den statslige struktur. Vi blev ved at bygge noget op og skyde noget ned, og så endte det med et koncept, som handlede om at vise enkeltpersoners relation til den statslige struktur, igennem deres personlige fortælling, præsenteret på locations spredt rundt omkring i byen. Det handlede om at skabe et møde med nogle mennesker, som man måske ellers ikke ville have mødt, og derfor fokuserede vi også på at finde nogle mennesker, som befandt sig i periferien af staten.

Miriam: I den oprindelige ansøgning, som Tue præsenterede for *TOASTER*, var idéen at lave et megalomant, hyperkomplekst portræt af staten i form af en 'Netflix-serie' med statens borgere som medvirkende. Derfra var vi igennem alle mulige forskellige dramaturgier, og samtidig lod vi os inspirere af forskellige litterære forlæg fx Platons *Staten* og andet historisk og filosofisk statsteori. Men der var ikke rigtig noget i de litterære forlæg, som kunne knække det for os. Til gengæld blev vi tiltagende optagede af at undersøge, hvem der kommer i klemme i staten og hvilke borgere, der er i opposition til staten. Vi var særligt optaget af det enkelte menneskes antagonisme eller konflikt overfor det store statsapparat. Men vi blev hurtigt klar over, at vi også var nødt til at have nogen, der repræsenterede staten, som dermed kunne tematisere problematikkerne fra den vinkel, fx en sundhedsforsker eller en økonom. Derfra begyndte vi at arbejde med temaer, som vi hele tiden researchede på parallelt med det dramaturgiske arbejde. I sidste instans var det menneskene, der skabte *STATEN*. De medvirkende borgere, vi fandt frem til ved at lede efter dem tematisk.

Det lyder som om, I har fokuseret særligt på statslig undertrykkelse og magt?

Tue: Ja, men vi var ret opmærksomme på, at det ikke kun skulle være offerfortællinger. Tvært imod skulle det forhåbentlig være lidt mere komplekst end det. Men det er klart, at det ofte er det, konfliktfyldte, der er superdramatisk og empativækkende, og det vi indlever os i.

Vi undersøgte i fællesskab, hvad vi manglede. I stedet for at prøve at regne den ud fra starten. På et eller andet tidspunkt måtte vi bare starte i et hjørne med udgangspunkt i, at noget var et 'must'.

Der var lavet rigtig meget forarbejde af de to konceptudviklere Marie Bøje og Helle Kirstine Egsgaard, som allerede havde castet nogen. Men pludselig var der nogle, som ikke kunne alligevel nogle der meldte fra, fordi de fandt ud af, hvad det var, og nogle der simpelthen var for svære at

arbejde med. Få måneder før, vi skulle udkomme, var der derfor pludselig et ret stort frafald, og så måtte vi løbe stærkt for at caste endnu flere.

Hvad var det der "must", du talte om?

Tue: Det var fx Kevin Bankrøver, som vi holdt fast i fra starten. Det var sjovt, fordi han i virkeligheden var 'the fallout'. Han er jo en af dem, som har været straffet af staten. Men Kevin var en fantastisk oplevelse. Han åbnede en dør til noget, som jeg aldrig havde været i, og det var ret fedt, for hvis Kevin skulle med, så var vi nødt til at åbne alle mulige andre typer døre. Hans afsnit var, på en måde, indbegrebet af et godt afsnit, fordi der også var en god dramatisk iscenesættelse. Vi kørte rundt i en bil og oplevede hele hans fortælling, fra han blev født til der, hvor han var kommet til. Det var bare en pissegod episode! Og vi brugte den lidt som benchmark for, hvad et godt afsnit skulle kunne i forhold til samspillet mellem location og karakter.

Miriam: Kevin er jo tricksteren. Et prototypisk eksempel på et menneske, der befinder sig på kanten af normaliteten. Meget på kanten. Han er sådan et menneske, som mange af os aldrig møder, og det er det, der er så vigtigt ved projektet. Vi havde et brændende ønske om at portrættere nogle mennesker, og nogle sider af samfundet, som vi ikke så tit løber ind i som helt almindeligt scenekunstopublikum.

Var de deltagende borgere lønnede?

Miriam & Tue: Ja!



Foto: fix&foxy

Produktionsomstændigheder og finansiering

Hvilke særlige udfordringer har der været i at søge støttemidler til STATEN?

Tue: *STATEN* var oprindeligt en del af en driftsansøgning, der blev skrevet for seks år siden. Det var det sidste projekt i en treårig driftsperiode, men det blev ved med at blive udskudt, fordi var så stort, og vi kunne ikke finde funding ved siden af. Til sidst var der nogen i kompagniet, som overvejede, om vi skulle lukke det ned. Men jeg insisterede på, at det måtte vi simpelthen ikke. Det her projekt var jo selve dna'et af *fix+foxy*. Det er så tumpedumt umuligt et projekt, at det flugter fuldstændig med det, vi er sat i verden for.

Miriam: Tue havde jo haft idéen længe, og det megalomane aspekt var også tænkt ind i forhold til

Institutionerne i form af en idé om, at en masse forskellige kulturinstitutioner skulle løfte projektet sammen. Men jeg tror, det var rigtig godt, at det endte med kun at være *TOASTER*, fordi kompleksiteten var så høj. Det byggede på en masse arbejde, som Tue allerede havde lavet. Det byggede fx videre på et projekt, Tue havde lavet med *Metropolis* under corona-nedlukning, og det lykkedes, fordi vi fandt det der match mellem *TOASTER* og *fix+foxy*. *TOASTER* er netop sat i verden for at udvikle performance- og scenekunst i de her niches og mærkelige formater. Vi har et dna, der bygger på, at vi ikke er så afhængige af et stort publikum og, at vi eksperimenterer.

Tue: Det synes jeg er så vigtigt at få med, for det var virkelig der, der skete noget med hele strukturen af projektet. Motoren landede ligesom ned i projektet i det øjeblik, *TOASTER/Husets Teater* kom med.

Hvad blev særligt fremhævet i jeres pitch af projektet for at få det finansieret?

Tue: Vi lever i en ekstremt polariseret verden, hvor vi lukker os inde i små bobler. Vores grundlæggende idé handlede derfor om at arbejde med, hvordan vi kan blive nysgerrige på at lære hinanden at kende os. Også dem vi ikke nødvendigvis sympatiserer med eller omgås med til dagligt. Det handlede grundlæggende om at åbne døre i en polariseret verden.

Processen

Hvordan greb I arbejdsprocessen an helt konkret?

Miriam: Først og fremmest havde vi en meget stor tavle hos *fix+foxy*, som var vores fælles hukommelse i forhold til dramaturgi- og konceptudviklingsmøder. Der samlede vi episoderne, og der var et konceptuelt krav, fra Tues side, om at der skulle være mindst 20 afsnit, så det var på forhånd fastlagt. Derfra begyndte vi så at udvikle og kortlægge relationer mellem tematikker og personer. Senere gik vi over til at arbejde i et meget stort Google Drive. Hver gang vi havde besluttet os for at udvikle en episode, fik den sin egen mappe.

Kan I give nogle eksempler på konkrete tematikker, i arbejdede med?

Miriam: Vi vidste, at vi ville have noget med politiet og ordensmagten, så *Strømer* var et af de afsnit, der blev til ret tidligt. Vi også ville have en repræsentant for embedsværket, og det blev til afsnittet *House of Cans* med en tidligere embedsmand, som kunne fortælle noget om bureaukratiet i ministerierne. Dernæst gik vi fx på jagt efter en førtidspensionist, som repræsentant for dem, der havde stået på den anden side af bureaukratiet. På den måde arbejdede vi meget associativt.

Tue: Nogle af de tematiske overskrifter fandt vi fx ved at gå ind på *borger.dk* for at få en oversigt over forskellige institutioner i staten, eller ved at kigge på finansloven. Samtidig besluttede vi os for nogle dogmatiske principper. Fx at hvert afsnit skulle dreje sig om en tematik og en person, som havde en konkret relation til staten sådan, at den også kunne fungere som en global skabelon, der kunne gøre det muligt på sigt at flytte konceptet til en anden by eller et helt andet land. Og så var det selvfølgelig virkelig vigtigt, at hvert afsnit skulle spille på en unik location.

Hvordan koblede I mennesker, historier og locations?

Miriam: Også her havde vi et kontinuerligt parallelløb mellem konceptudvikling og produktion. Vi kørte simpelthen et meget, meget komplekst system hele tiden. Vi havde sat en række møder i kalenderen, men vi blev også ved med at genforhandle typen af de møder, vi havde. Fx produktionsmøder eller redaktionsmøder. På disse møder gik location- og person-scouting hånd i hånd med research og udvikling af dramaturgiske principper, og herfra begyndte afsnittene at tage form ved, at de blev de snakket igennem til hvert eneste møde. Ret sent i processen blev der ansat en decideret location scout, som løb rundt og ringede på dørklokker, og det var virkelig nødvendigt for et projekt som dette. Men personerne var de vigtigste, og så kom stederne bagefter.

Nogle gange var stedet og fortællingen meget én til én på en måde, hvor man virkelig kunne mærke, at det var her, historien havde udfoldet sig. Andre gange havde vi lyst til at bryde med det og gjorde det stik modsatte. Men mange af de medvirkende var sat i scene, der hvor de hørte til. Fx mødte man den blinde Rita på det plejehjem, hvor hun bor, og advokaten Bramming på sit eget kontor. Så locations gav ofte sig selv men vi kunne også godt lide, når det skurede lidt mod hinanden. Nogle gange digtede vi også lidt i forhold til relationen mellem de medvirkende og stedet, hvis det passede godt ind i historien, selvom det primært var et dokumentarisk projekt.

Tue: Det handlede i høj grad om det muliges kunst, når vi havde fundet en fed location. Vi mistede både locations og afsnit nærmest dagligt, fordi et eller andet skete fx, at folk alligevel ikke kunne, efter vi havde lagt virkelig meget arbejde i det. Vi havde indrettet en hel tom lejlighed ude i Bellahøjhusene, og til generalprøven faldt personen fra.

Miriam: Vi har minimum arbejdet med dobbelt så mange personer og locations, som vi faktisk endte med at have med.

Arbejdet med de medvirkendes historier

Hvordan arbejdede I konkret med de medvirkendes historier. Både dramaturgisk og i forhold til at hjælpe dem med at fortælle den på scenen?

Miriam: Det startede med et interview og en transskription af de medvirkendes fortælling. Derefter var det Tue, eller en af de andre co-instruktører, som udvalgte det væsentlige i historien, og så arbejdede vi videre med manuskriptet i dialog med de medvirkende.

Mette: *Hvad var kriterierne for, hvad der var væsentligt?*

Tue: Vi gik efter det, vi syntes var fedt. Det der gav mening i sammenhængen eller berørte os mest. De første interviews var helt afgørende, for vi skulle ret hurtigt finde ud af, hvor historien lå, og det må man jo lytte sig til. Hvis vi ikke fandt historien i første hug, og havde en fornemmelse, at der var et eller andet de ikke fortalte, så tog vi et interview mere, og så måtte vi finde ud af, om det var fordi det var traumatisk, for så skulle vi ikke gå videre ned af den vej. Men omvendt gjorde vi også folk en bjørnetjeneste, hvis vi ikke fik fat i det, de ville gøre dem interessante på scenen. Der er jo ikke noget bedre end at fortælle sin historie til nogen, der lytter og bagefter siger tusind tak for at dele. Der var noget 'empowering' i den oplevelse for rigtig mange af de medvirkende.

Miriam: Det var kun de tre instruktører, der lavede interviews. Men jeg var tit med ude og snakke de første gange. Derefter blev der lavet et manuskript, episoden blev iscenesat, og så kom jeg ind som dramaturg. Så vendte vi tilbage til manuskriptet og kiggede på hvordan det fungerede i forhold iscenesættelse, ligesom man ville gøre med alt muligt andet tekstarbejde. Jeg lyttede efter de steder, hvor man som publikum ville sige; det her bliver jeg så nysgerrig på, eller; det her kom vi ikke nok omkring.

Der var jo både de meget personlige historier, altså strømeren, advokaten, journalisten, den hjemløse, førtidspensionisten, og hende der har kæmpet alle de svages sag mod staten, og så var der dem der handlede om magteliten eller eksperterne. Altså de afsnit, der handlede om, hvordan magtens strukturer, økonomien eller sundhedssystemet var skruet sammen, hvor der ikke lå en personlig historie til grund. Det var dem, vi kæmpede mest med.

Tue: Til sidst gik vi i sådan en tilstand, hvor vi nærmest kunne lave et afsnit på to dage. Jeg eller en af co-instruktørerne Marie Boye Thomsen og Jonas Preben Jørgensen havde en person til interview, så skrev vi alt ned, som vedkommende sagde, og lavede lynhurtigt en dramaturgi, hvorefter vi gik ud og printede det og sagde; værsgod, her er din tekst! Så fik vi dem til at læse teksten op foran de mennesker, der var til stede, fordi vi var nødt til at teste, hvordan folk havde det med at skulle præsentere noget sårbart og personligt foran andre. Senere lavede vi så rigtige prøver med dem. På den måde var vi, sidst i processen, nærmest nødt til at caste og producere et afsnit på samme tid.

Etiske udfordringer & repræsentation

Mette: Tue, du nævnte, at I var påpasselige med ikke at gå ind i traumatiske historier hos de medvirkende. Vil du sige lidt mere om det?

Tue: Der var faktisk nogle afsnit, som ikke blev til noget, fordi vi vurderede, at de ville være for grænseoverskridende i forhold til at få de medvirkende til at vende tilbage til noget, der var potentielt retraumatiserende. Det skulle jo helst gå den anden vej, og det havde Miriam heldigvis en ret god radar for. Der var særligt et afsnit, som jeg var virkelig ærgerlig over, vi måtte give afkald på. Men den handlede om et menneske, som først lige var begyndt at bearbejde sin historie hos en psykolog, og vi vurderede, at vores proces ville åbne op for noget, som det her menneske skulle dealle med først. Derfor fik vi en terapeut, som arbejdede med folk med PTSD og tidligere veteraner, til at lytte med, og hun var meget kontant bagefter. Hun frarådede os at gå videre med det, og derfor gennemførte vi det ikke. Men det var en vild proces, fordi det menneske virkelig havde brug for at fortælle sin historie, så hun blev faktisk ret vred på os. Vi prøvede selvfølgelig, på alle mulige måder, at forklare hende, at vi afbrød det for hendes skyld, og det var virkelig en vigtig historie. Men vi ville være nødt til at skulle debriefe så meget og have flere mennesker omkring hende, end vi havde ressourcer til. Vi havde jo knap nok mulighed for at have en afvikler på hvert afsnit, så vi kunne ikke også have en psykoterapeut, som fulgte med hver gang.

Var der andre etiske udfordringer i forhold til arbejdet med de medvirkende?

Miriam: I *TOASTER* går vi ret meget op i mangfoldighed, og vi har nogle kurateringsprincipper, som afspejler vores interesse for diversitet i forhold til casting og repræsentation i de projekter, vi arbejder med. Det viste sig at være en udfordring, i det her projekt, for det var fx generelt meget lettere at få mænd til at stille op, og finde tid, end kvinder. Jeg ved ikke, om det stadig er børnene og hjemmet, der gjorde at de ikke syntes, de havde ressourcer eller kræfter til det. Eller om det handlede om, at de ikke syntes, deres egne historier var vigtig nok. Vi havde også forskellige snakke om etnisk repræsentation og andre minoriteter og kæmpede med det.

Det sceniske arbejde med hverdagseksperterne

Hvad var udfordrende i processen med at iscenesætte og instruere de medvirkende hverdagseksperter, som ikke var vant til at optræde på en scene?

Tue: Det væsentligste var, at de medvirkende overhovedet var villige til at gå ind på en teatralisk præmis og lade sig instruere, og langt de fleste var supersjove og åbne at arbejde med. Men ét af vores samarbejder var faktisk så vanskeligt, at vi var nødt til at afbryde det undervejs, fordi vedkommende slet ikke ønskede at lade sig instruere. Faktisk burde vi nok have afbrudt det samarbejde tidligere, end vi gjorde, men det var et afsnit, vi virkelig kæmpede for at realisere.

Blandt andet på grund af et repræsentationshensyn. Selvfølgelig måtte de medvirkende godt sige fra, hvis der var noget, de absolut ikke havde lyst til at gøre. Men åbenheden var vigtig.

Miriam: Det sjove er, at det er jo fuldstændig de samme præmisser, som når man laver almindeligt teater. Uanset om man arbejder med amatører eller professionelle scenekunstnere, så skal de kunne improvisere. De skal kunne sige ja, og hvis der er noget, de ikke har lyst til at gøre, så skal de være medskabende og komme med en ny idé. Lykkeeksempler er Iman, som blev iscenesat ude i hendes egen moské. Titlen *Kender du typen?*, som ramme for den episode, var hendes egen idé, og det var guld værd, når folk lurede, hvad vi var ude efter og blev medskabende.

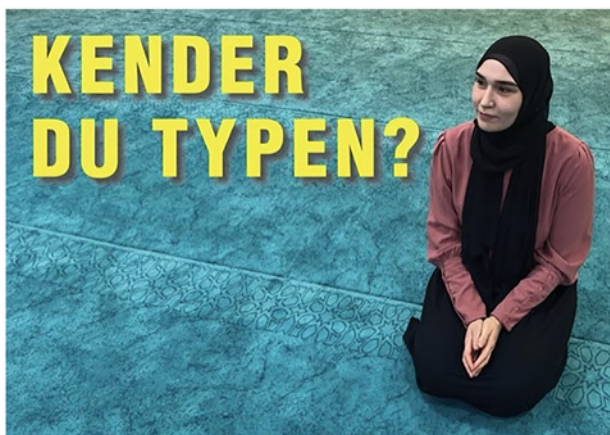


Foto: fixe&foxy

Produktionsprocessens funktioner, arbejdsmetoder & redskaber

Hvilke specifikke funktioner og arbejdsmetoder blev nødvendige at udvikle i processen?

Miriam: Som nævnt fik vi undervejs brug for en location scout. Vi fik også brug for en hjemmeside-udvikler og dertil kom en række afviklere til de enkelte episoder. Det krævede selvfølgelig også flere instruktører, som både kunne instruere og udvikle koncepter og faktisk også beskrive hver deres afsnit til hjemmesiden, for kommunikationsfolkene kunne ikke lave alt det tekstarbejde. De kendte jo ikke episoderne. Så det krævede instruktører, som også kunne være kommunikationsansvarlige.

Noget at de sjoveste produktionsmæssigt var, at vi skulle udvikle et nyt billetsystem, så publikum kunne tilmelde sig som abonnent for at booke billetter via vores *Netflix*-lignende hjemmeside. De komplekse problemstillinger omkring billetterne er noget af det, vi virkelig har fået løst flot i samarbejde med kommunikations- og billetansvarlige fra vores respektive institutioner, synes jeg. Det var noget, der skete ret tidligt i processen, og der var vi virkelig

kollektive. Det endte med, at vi fandt en yoga-app, vi kunne adaptere ind i systemet, og det betød fx, at publikum automatisk kunne få en sms, hvis der opstod en ledig plads. Det var noget af det, det er var totalt nyskabende.

Processen krævede også en helt særlig planlægning af prøveforløbet og et produktionsapparat, som kunne arbejde på alle mulige skæve tidspunkter, fordi de medvirkende oftest kun havde tid til os udenfor deres normale arbejdstid. Vi kunne ikke bare komme med et fedt procesdesign med faste prøvetider. Det prøvede vi lidt, men det faldt på jorden i løbet af no time.

Læring i processen

Hvad I lært af processen? Både individuelt som instruktør og dramaturg, men også fix+foxy og TOASTER som organisationer?

Tue: Jeg tror, jeg har lært at stole lidt mere på en fornemmelse af, hvad projekter skal. Men jeg kan på en måde også godt lide, det der med at blive overrasket. Jeg har i løbet af mange år faktisk kastet konceptet *STATEN* ud i alle mulige eksperimenter og omveje. At vi endte der, hvor vi gjorde, kunne måske være gået lidt hurtigere, hvis jeg havde stået fast på det der med portrættet, mennesket, og mødet med location lidt tidligere. Det tror jeg intuitivt, jeg havde lyst til. Men jeg havde også bare lyst til at gå nogle omveje og så se, hvad der kom. Nogle gange bliver man nødt til at tage de der kæmpe omveje, fordi man samler noget op på vejen og får kvalificeret nogle ting. Derefter så går man den der tur, man skulle have gået fra start, som egentlig var ret simpel og klar.

Noget andet jeg har lært er at holde fast i sådan nogle redaktionsmøder, som vi dyrkede undervejs, Vi kaldte det også 'stuegang'. Altså det der med at tjekke ind og gøre status og videreudvikle tingene sammen. Den der udveksling af ekspertiser, som gør, at man lærer hinanden at kende, og det svinger, og man supplerer hinanden og tager hinandens opgaver, fordi man hjælper hinanden. Det er simpelthen så fed en del af processen, og det er nogle gange, når man allermest er på røven, at der kommer de bedste 'wow-oplevelser'. På den måde er jeg blevet mindet om, hvad det er, der er så fedt ved at lave det, vi laver.

*Hvad kan fix+foxy nu, som fix+foxy ikke kunne før *STATEN* havde været igennem produktionssystemet?*

Tue: Det er nok igen det der underlige med at stole på, at på trods af, at det er helt vildt hårdt, svært og umuligt, så er det de der tossede skæve projekter, der kan noget helt særligt. Men jeg drømmer også om, at vi bliver bedre til at samle op og lære af vores erfaringer og tage dem med os. Det er stadig noget, vi kæmper lidt med, for jeg er sådan en type, som allerede er løbet langt videre. Men det er det, vi nu prøver at gøre ved at lave manualer og dermed realisere det, vi faktisk besluttede os for ret tidligt, nemlig at give konceptet global styrke og gøre det muligt at flytte det ud af København og videre til andre steder.

Miriam, hvad du lært som dramaturg?

Miriam: Jeg er endnu en gang blevet bekræftet i den erfaring, at det er svært at være proces- eller produktions-dramaturg samtidig med at have et job ved siden af. Vi havde lavet en kontrakt, som definerede, at jeg skulle være med en dag om ugen, og to når der var opløb. Men den benhårde erfaring var igen, at hvis man skal være proces- eller produktionsdramaturg, så skal man være fuld tid på et projekt. Når det er så komplekst, så kræver det simpelthen, at man har tid til at være i det og rumme det.

Hvad har Toaster lært af at det? Hvad kan TOASTER nu, efter at have kastet sig ud i det her projekt?

Miriam: Jeg synes, det er svært at sige noget om, for jeg tror ikke, TOASTER kommer til at lave sådan et projekt igen. Eller måske? For, som Tue sagde, så havde vi oprindeligt et håb om at skabe et koncept, som vi faktisk kunne flytte videre og høste noget på bagefter i en anden by eller et andet land. Så man skal aldrig sige aldrig, og jeg har et ønske om, at STATEN opstår igen i nogle nye sammenhænge. Det ville være dejligt.

Kommunikationsafdelingen synes, at det har været vanskeligt at løfte et projekt, der kørte over fem måneder. De synes, at STATEN var skøn, på mange punkter, men også, at det var svært at holde gejsten oppe. Idéen var at holde gejsten oppe hos publikum ved hele tiden at lancere nye afsnit. Men det havde vi ikke produktionsressourcer til at blive ved med. Der var en produktionssperiode på 2-3 måneder efter vi havde haft premiere, og så spillede vi det, der var. Så vi har lært, at det kræver ekstremt mange ressourcer at løfte sådan nogle projekter. Men jeg synes alligevel, at de skal være der, for de udvikler ikke kun *fix+foxy* og TOASTER. De udvikler hele branchen og skubber til grænsen for, hvad man kan, og det er virkelig positivt.

Risikovillighed

Hvordan udholder man den risiko, der ligger i at lave et projekt, som er afhængigt af så mange mennesker og kræver så mange samtidige, komplekse samspil?

Tue: For mig er det fuldstændig omvendt. Det handler ikke om at udholde den. Det er faktisk det, at det er 'risky business', der gør, at det er sjovt og spændende. Så det er på en måde lige omvendt. Det er fordi, det er svært, vildt og komplekst, at man bliver ved. Det er jo de regnestykker, der er allersjovest at få til at gå op. Nogle gange handler det om at gøre opgaven så svær som overhovedet muligt. Sådan er det i hvert fald for mig.

Miriam: Scenekunst er relationsbåret, og det er det, der tænder mig. Det er vel grunden til, at vi laver scenekunst? Når relationen først er der, så er jeg fx ikke nervøs for, om folk faktisk dukker op og gør, hvad vi har aftalt. Det er jo det, vi har skabt sammen, som de også synes er spændende. Men så kan der selvfølgelig ske det, som der også gjorde, at en af de medvirkende bliver indlagt

og må aflyse et afsnit. Så krydser man fingre for at de kommer på banen igen. Men sådan er der jo også i en almindelig teaterproduktion. Der er også folk, der bliver gravide, eller slår ryggen, eller bare bliver syge med influenza. Det er simpelthen vores virkelighed, når vi arbejder med scenekunst. Det er skrøbeligt. Så vidt jeg husker, er det Heiner Müller, der sagde, at når man ser scenekunst, så ved man, at folk kan dø på scenen. Det er nu og her kunst, med en forhøjet livsnerve.

Der er lige en sidste ting, jeg synes, vi skal have med. Noget af det, vi synes, vi er lykkedes allerbedst med, det er at give publikum en oplevelse af de her meget forskellige stemmer, som komplementerer hinanden. Men det er også at have samlet alle disse mennesker i samme projekt. Det er jo en ægte demokratiske samtale, at mennesker med vidt forskellige perspektiver udgør en stat og taler sammen. Det har været en kongstanke for Tue helt fra start at se folk tale sammen, selvom de er så dybt uenige, de overhovedet kan være. Det er supervigtigt, og jeg tror, det er noget af det, både Tue og jeg er allermest stolte af.

Læs mere om *STATEN* på *fix+foxy's hjemmeside* her: <https://fixfoxy.com/project/staten/>

Peripetis anmeldelse af *STATEN*: <https://www.peripeti.dk/2025/06/16/anmeldelse-af-staten-af-fixfoxy/>

Mette Obling Høeg er studielektor og uddannelsesleder ved Sektionen for Teater- og Performancestudier, Institut for Kunst- og Kulturvidenskab, Københavns Universitet
