

06 FEBRUARI – 08 MARS 2026

SIGNAL

*SCENPRODUKTION, TVÄRKONSTNÄRLIG
LULEÅ TEKNISKA UNIVERSITET
FELICIA THUNSTRÖM, LINNEA GILL-
BERG, LUDWIG ROSENGREN, SARA
INGVARS DOTTER, TUVA DAHLGREN*

SIGNAL

SCEN PRODUKTION - TVÄRKONSTNÄRLIG

Signal, från det latinska ordet *signum* som betyder märke eller tecken. En gest eller ett ljud som förmedlar en varning eller ett meddelande. Något vi kommit överens om, något som uppmanar en att handla. Att skapa. Ett pockande värv: det prövar, det rör sig, står aldrig stilla. Likt kroppen följer görandet och försökandet den som skapar vart en än tar vägen. Vem som för och vem som följer är inte alltid känt.

Scenproduktion, tvärkonstnärlig är precis som det låter en utbildning för den som är brett intresserad av scenkonst, som inte vill välja en disciplin, som vill jobba med helhet.

I dialog med rådande världsordning, utifrån olika perspektiv och kritisk reflektion, kopplar utbildningen globala samhällsutmaningar till konstnärliga praktiker. Men samtidigt är det inte fråga om att ha alla svaren utan om att ta sig an de otympliga frågorna.

En konstskola är ett 'före'. Utrymme, tid och resurser att försöka före en måste producera. Före en behöver beakta publiksiffror och förhålla sig till kritikers åsikter. En konstskola är även plats för reflektion-i-handling och artikulation kring konstnärliga uttryck som skapas och tas emot idag: vad det är, vad det kan vara, hur det kan förstås och hur det kan förändras. En svensk kandidatutbildning erbjuder studenter hundratjugo veckor att vara delaktiga i varandras lärande och utveckling. Att ta in, processa, lära, reflektera, öva, göra, göra om. Och göra fel – kanske en av de viktigaste orsakerna att gå en utbildning. En får tid och plats att prova: inte behöva prestera färdiga produkter utan kan pröva infall och idéer. Och kanske allra viktigast: att utvecklas som människa. Att formera, omformera eller de-formera det som är angeläget. Att inom sig själv trycka på play.

E2 till e4: bonden framför kungen hoppar framåt två

steg – det vanligaste öppningsdraget i schack, draget som sätter spelet i rörelse. E som i epistemologi, läran om kunskap. E som i erfarenhet. Vad innebär det att kunna, veta och förstå något *med* och *ur* erfarenhet, snarare än *om* det som erfars?

Vampyrfladdermössen lyssnar efter sina offer; de är inte större än en tumme och har lärt sig att skilja mellan olika byten genom att memorera ljudet av offrets andning. Visste du det?

I processen med *SIGNAL* har studenterna uppmuntrats att orädd lyssna till sina impulser – att bara göra och att skapa sitt eget universum. I sin konstnärliga process öva sin känslighet inför andra och världen genom att rikta sin uppmärksamhet mot själva utforskandet.

Att vara uppmärksam är att ha en vänta-och-se-attityd till det en ägnar sig åt, utan att direkt söka efter något men samtidigt redo att ta emot det som kommer. Metoden har varit 'gräv där du står'; rota i individuella intressen i hopp om att väcka respons hos andra. Koppla samman öga, hand och tanke. Relatera till exceptionella eller vardagliga händelser.

I en tid full av distraktioner är olika försök att tänka med händerna – bygga en återbrukskoja, stanna tiden med en ögonblicksbil, ställa frågor kring artificiell intelligens, undersöka hur det digitala kan samspela med det materiella och fysiska, korskoppla krig och förruttnelse – händelser som tar sig an en störig verklighet.

I utställningen *SIGNAL* har kandidattreorna i Scenproduktion tvärkonstnärlig tagit spjörn mot Havremagasinet curatoriska årstema för 2026, *Play*. Utifrån var och ens personliga perspektiv och intressen utforskar och relaterar de till temat genom olika frågeställningar, material och medier.

Med verket *interplay* undersöker **Sara Ingvarsdotter** interaktion i relation till olika objekt, material, medier; med uppmaningen du spelar roll! frågar hon sig: vad bjuder in, vad kommunicerar, vad reagerar, vad responderar? Nu när nuet riskerar sluka allt i sin väg blir vår syn på tiden akut; **Linnea Gillberg** beskriver sitt minnesarbete *Ett ögonblick i tiden* med utsagan: Kommer du ihåg? Den tekniska utvecklingen kommer snart göra det omöjligt att skilja AI-genererade texter, bilder, ljud och andra konstyttringar från sådana som skapats av människor, ett dilemma **Tuva Dahlgren** tar sig an i verket *The AI-merican dream*.

Ludwig Rosengren har intresserat sig för olika varelsers instinkt: att gå i ide, att gräva gryt, att bygga bon, kupor och kojor. I verket *KOJAN* har hen jobbat med dubbla signaler och frågar sig: kan ett verk som handlar om krig ändå signalera värme och trygghet? I månader har **Felicia Thunström** använt sitt sovrums som ateljé/laboratorium för mögeluppfödning till verket *Putrefactio-Förruttnelse*. Processen får henne att undra om en bryter ner sig själv för att stå ut med världens allsköns rötter.

Olika aspekter av hållbarhet är högrelevant också för konsten. Dels materiella resurser och miljöpåverkan, dels social och relationell hållbarhet, tillgänglighet och åtkomlighet, demokrati och rättvisa. I den meningen

innehåller konsten också hopp. Att reflektera och leka måste vara de mest hållbara aktiviteter som finns. Det kräver inte nödvändigtvis stora resurser. Och det tar inte slut.

I utställningen är flera verk interaktiva. De bjuder in besökaren att interagera. Där interaktionen kan innebära andra förslag på samvaro än att betrakta. Utgången är inte självklar, den kan vara lika överraskande för den som skapat händelsen som för den som samspelar. Kort och gott: lekfulla försök till allvarligt menat relationsbyggande.

Så, bästa besökare: spela på tangenterna, tryck på knappen, titta i den lilla boken, kryp in i kojan, lukta på uniformen, känn på jorden.

Annika Boholm

Scenproduktion - tvärkonsntärlig

Luleå tekniska universitet, Institutionen för ekonomi, teknik, samhälle och konst (ETKS)

PLAY är Havremagasinet's tema för 2026. Genom utställningar, program och nya "ateljéer" utforskar vi *PLAY* bortom den självklara betydelsen lek. Här vidgas ordet till att också handla om att spela, starta och aktivera. *PLAY* kan även bli ett förhållningssätt: att agera, att pröva roller, att låtsas – och därigenom upptäcka nya perspektiv.

**MEDVERKANDE
KONSTNÄRER**

Felicia Thunström
Linnéa Gillberg
Ludwig Rosengren
Sara Ingvarsdotter
Tuva Dahlgren

FELICIA THUNSTRÖM

**PUTREFACTIO-
FÖRRUTTNELSE, 2026**

**KOMBUCHALÄDER,
ALGGARN/LÄDER,
STÅLTRÅD,
MÄNNISKOHÅR, RÅULL,
KOMBUCHA, JORD.**

Den militära närvaron sprider sig i vår omvärld. I nyhetsrapporteringen blandas krig och dödandet av civila med flyktt försök och liv som stoppas vid gränser. Krig är inte bara något som förgör liv och landskap, utan även en process som bryter ner sig själv. Det som återstår är spår, fragment och rester av det som en gång var.

I installationen *Putrefactio – Förruttelse* finns olika biodynamiska material som aktiverar betraktarens alla sinnen. Uniformer av kombucha för tankarna visuellt till mänsklig hud. Under utställningens gång bryts materialen långsamt ner och förändras – en pågående process av förfall och omvandling.

Felicia Thunström (f. 1998, Strängnäs) utgår från kroppen och utforskar relationer mellan material, rum och handling. Hennes konstnärliga uttryck omfattar scenisk och rumslig gestaltning. Intresset för materials formbarhet, textur och deras roll i berättandet är starkt närvarande i hennes praktik. I *Signal* arbetar Felicia med kombucha – ett så kallat smart material – för att undersöka förruttelseprocesser kopplade till vår samtid. Instagram: @feliciathunstrom

LINNÉA GILLBERG

**ETT ÖGONBLICK I TIDEN,
2026**

BJÖRKVED, ALUMINIUMPLÅT

När livet leker(!) Kommer du ihåg?

Linnéa Gillberg har en grund i skådespeleri och musik men jobbar fritt och brett med många uttryck inom scenkonst och vill alltid lära nytt. Starka visioner leder vägen och en öppen process formar detaljerna. Hon intresserar sig för den stora världen och hur den lilla människan finner sin plats däri.

Instagram: @gooseberryfactoryxo



LUDWIG ROSENGREN

KOJAN, 2026

GARDINER, PÅSLAKAN,
LÖPARE, MATTOR, KUDDAR,
GARN, UTKLÄDNINGSLÅDA,
BRODERI,
LJUSSLINGOR, FILTER

Enligt Rädda Barnens årliga rapport Stop the War on Children lever vart femte barn på jorden i krig. På 15 år har antalet barn som lever i konfliktzoner ökat med 60%, där antalet grova brott mot barn under samma period ökat med hela 373%. Krigen blir alltså inte bara fler, de blir farligare och dödligare för barnen. Rapporter vittnar om attacker mot kyrkor, skolor och sjukhus. Det är tydligt att garanterat fredade platser för barn har minskat betydligt i världen.

I *KOJAN* finns 520 handsyddas rundlar. För varje rundel finns en miljon barn som lever i krig.

520 miljoner barn. Det går inte att förstå. Det ska inte gå att förstå.

KOJAN ska vara en fredad plats som stänger ute omvärlden. Som skyddar, omsluter och samtidigt inspirerar till lek. Med hjälp av barn i förskoleklasser i Boden har *KOJAN* skapats för alla barn som besöker den. Men också för alla barn som inte kan besöka den. För de palestinska barnen, för de nigerianska och somaliska barnen. Barnen i Kongo-Kinshasa. I Sudan, Iran, Jemen och Sydsudan. För de ukrainska barnen, de etiopiska barnen och de syriska barnen. Och för barnen i någon av de andra 120 konflikter som pågår i vår värld.

Jag önskar alla barn en koja. Långt bort från vuxliga hemskheter.

Ludwig Rosengren arbetar normkreativt utifrån koreografiska och sinnliga element. Hen rör sig friskt mellan olika stilar, tekniker och discipliner inom scenkonst, berättande och hantverk. Utforskandets fokus är återbrukade material – textilier med en historia och ett förflutet. I Ludwigs verk är lekfullhet den centrala mottagaren.

Instagram: @ludwig.rosengren

Stort tack till Prästhalmsskolan och Fria Emilia i Boden kommun.

SARA INGVARSDOTTER

INTERPLAY, 2026

**AUDIOVISUELL MEDIA,
POPCORN, FÄRG**

interplay undersöker vilka signaler som sänds och tas emot i mötet med betraktare. Genom projektionsmappning, popcorn och neonfärger ställs frågan om *Play* (Havremagasinet curatoriska årstema) som interaktion överhuvudtaget kan äga rum utan ömsesidighet?

Utgångspunkten för processen började i ett tidigare verk där jag också arbetade med tekniken projektionsmappning – som använder tredimensionella ytor som 'canvas' – samt materialen popcorn och neonfärg. Jag var fortsatt nyfiken och kände mig inte klar med att utforska tekniken och materialen. Jag intresserar mig för hur popcorn, något så organiskt och lättillgängligt, kan användas som material och vilka möjligheter och begränsningar det bär på som konstnärligt uttryck; och för neonfärgers potential att visa något ur ett annat perspektiv eller med en annan perception. projektor belyser olika tredimensionella ytor, likt en canvas. Popcorn som material intresserar mig, hur något så organiskt och lättillgängligt, kan användas som material och vilka möjligheter och begränsningar det bär på som konstnärligt uttryck. Neonfärgers potential att visa något ur ett annat perspektiv eller med en annan perception.

Sara Ingvarsdotter är nyfiken på olika material och mediers potential – och mötet dem emellan. Hon använder utforskande metoder i sin skapelseprocess och arbetar just nu rumsligt med audiovisuella och taktila element samt intresserar sig för hur publiken kan vara en medskapande aktör.
Instagram: @sara.ingvarsdotter

TUVA DAHLGREN

JAG GÖR VAD SOM HELST,
2026

MAC AURA, BÖCKER,
AVOLITE

Installationen, *Jag gör vad som helst*, undersöker hur artificiell intelligens påverkar litteraturen och andra kreativa branscher. I verket finns en "Wall of Shame" med boktitlar som på olika sätt har skapats med hjälp av AI. I vissa fall är författarnamnet på boken inte ens en verklig person, utan ett AI-genererat namn.

Idag säljs AI producerade böcker i bokhandlar över hela Sverige, det finns ännu ingen reglering som kräver att konsumenten informeras om att en produkt är tillverkad med hjälp av AI.

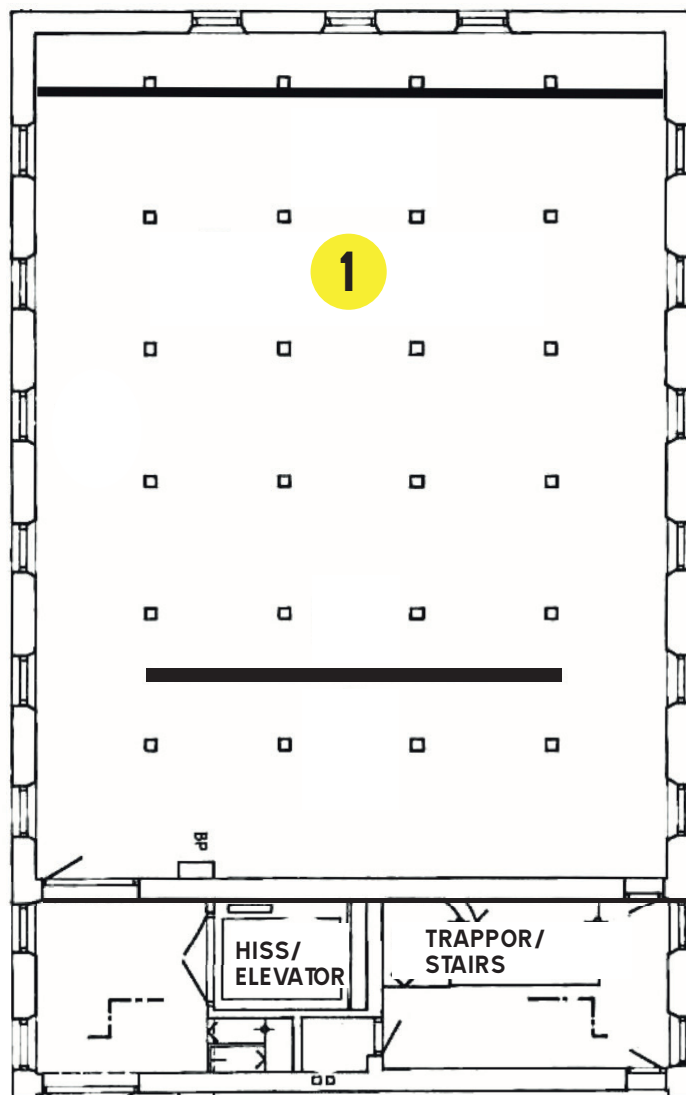
I Tuvas skapandeprocess har hon funnit en annan sida av verket. Ett narrativ om en programmerad vädjan att få skapa och betjäna. Titeln, *Jag gör vad som helst*, syftar till AI:ns underkastelse inför människans önskemål.

Det väcker frågor: Är det rimligt att en produkt eller bok som skapats av, eller med hjälp av, AI säljs till samma pris som en mänskligt skapad? Hur påverkar detta dagens författare och illustratörer – och hur kommer framtiden att se ut för de kreativa branscherna? Vad är AI utan sitt uppdrag och vad blir kvar om ingen längre ger den instruktioner?

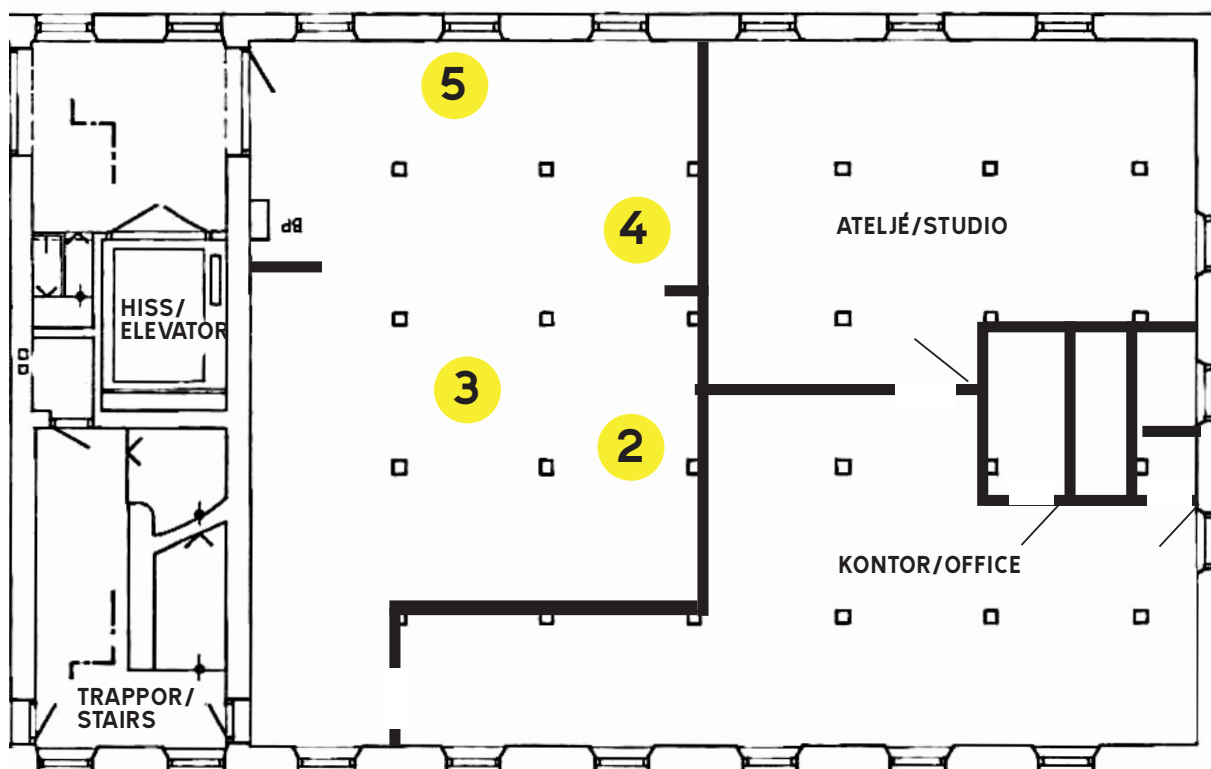
Tuva Dahlgren (f. 2004, Trollhättan) konstnärskap spänner mellan oljemåleri, illustrationer och rumslig gestaltning. Hon strävar efter helhetsupplevelser där ljud- och ljusdesign och installation samverkar i mötet med besökaren. Utbildningen i tvärkonstnärlig scenproduktion breddar och fördjupar Tuvas audiovisuella skapande med teknisk kunskap och kreativa erfarenheter.

Instagram: @Tuva_maria04

VÅNING 4B



1. Felicia Thunström
Putrefactio – Förruttnelse



2. Ludwig Rosengren
KOJAN

3. Linnéa Gillberg
Ett ögonblick i tiden

4. Sara Ingvarsdotter
interplay

5. Tuva Dahlgren
Jag gör vad som helst

**TÄNK PÅ MILJÖN:
Lämna gärna tillbaka
mig när du läst klart.**

**Läs mer om Havremagasinet och
vårt program på vår webbsida!**