

20 MARS - 03 MAJ 2026

INVENTERING

AV DET SOM

KÄNNES

SVEFI/HAPPIS ARTS & CRAFT

**MEDVERKANDE
KONSTNÄRER**

Alexej Örn

Alva Lindgren

Emily Häggdahl Lund

Lena Edselius Mannola

Ida Jävert

Oskar Forsberg

Saga Finke

INVENTERING AV DET SOM KÄNNES HAPPIS ARTS & CRAFTS SVEFI FOLKHÖGSKOLA

Minnen, monument, spirituella magi, vardagliga magi, hemkänsla, fåglar, skogen och tv-spel.

En konstskolas utställning är ett landskap av idéer, en spelplan med pjäser unika från varandra, ett diagram över en tid som gått och över saker som känts och kommer att kännas.

I *Inventering av det som känns*, en utställning av eleverna från Happis Arts & Crafts, förvandlas rummet till en karta över sanningen/lögnen och extasen/undergången. Varje konstverk placeras någonstans i detta koordinatsystem. Inte för att slutgiltigt fastslå vad som är vad, utan för att föreslå en riktning, ett klimat, ett temperament.

Konsten har alltid haft en speciell relation till sanning. Den visar världen, men inte som den

förefaller vara. Den ljuger för att försöka nå en sanning, och talar sanning genom att uppfinna. En blick i en målning är inte bara en bild av ett par ögon, utan en berättelse om ett inre liv. Ett minne är inte en dokumentation, men det kan vara mer exakt än ett fotografi. I konsten är lögnen ofta bara en annan form av precision.

På ett liknande sätt framstår extasen och undergången som motsatser, men i konsten uppträder de ofta tillsammans, som två sidor av samma ögonblick. Den stora känslan ligger nära sammanbrottet. Den yttersta förtätningen av liv ligger ibland ett steg från upplösningen.

Därför är inte rutan på golvet en domstol utan ett väderstreckssystem. Ett verk kan vara sant och

extatiskt, lögnaktigt och undergångsdrivet, eller något mer svårfångat däremellan. Koordinaterna är inte till för att fixera verken utan för att ge dem ett slags gravitation. De drar i varandra. De provar varandras och sin egen riktning. De bildar ett landskap. Med sin placering tar konstverket ställning, men innebörden av påståendet blir betraktarens uppgift att bestämma.

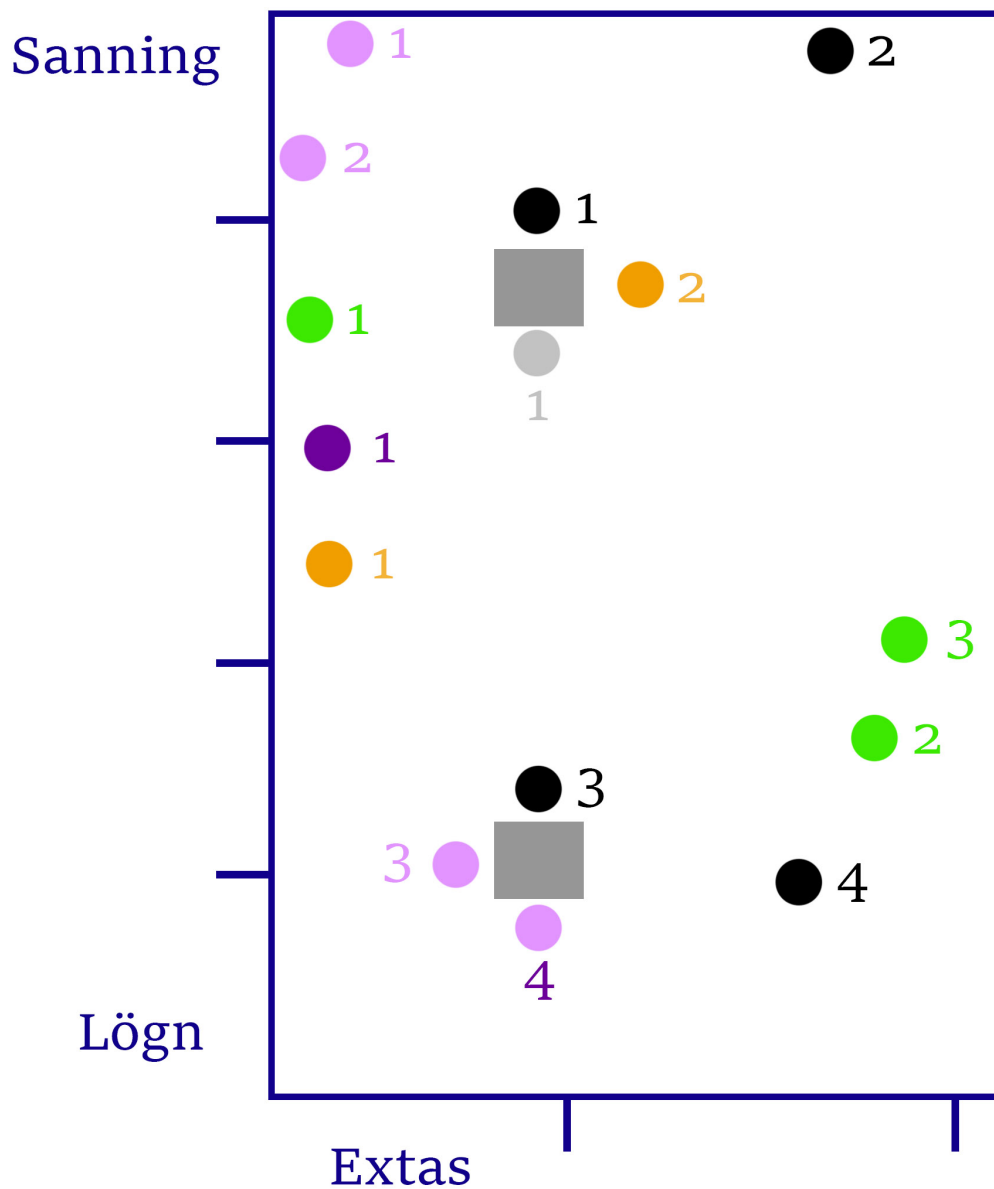
Likt en förälder som lyfter upp sitt barn på en lekställning ställer konstnären ut sitt konstverk i ett utställningsrum. Först håller man i handen. Sedan släpper man taget och tar ett steg tillbaka. Barnet snubblar till, men hittar snart sin egen väg över lekställningen och bort från förälderns översyn. Ett konstverk i ateljén har fortfarande konstnären som förmyndare. Men när det placeras i ett utställ-

ningsrum händer något märkligt. Det börjar leva i relation till andra verk, till rummet, till besökarnas blickar och till deras minnen som konstnären aldrig kommer att känna till. Verket klättrar vidare utan att någon riktigt styr det.

I slutänden är rutan på golvet bara början på en orientering. Resten sker i mötet med den som tittar. I en lek med en underliggande önskan om att få uttrycka sig.

Så som en fågel gör på en gren om våren.

Thomas Hämén
Curator

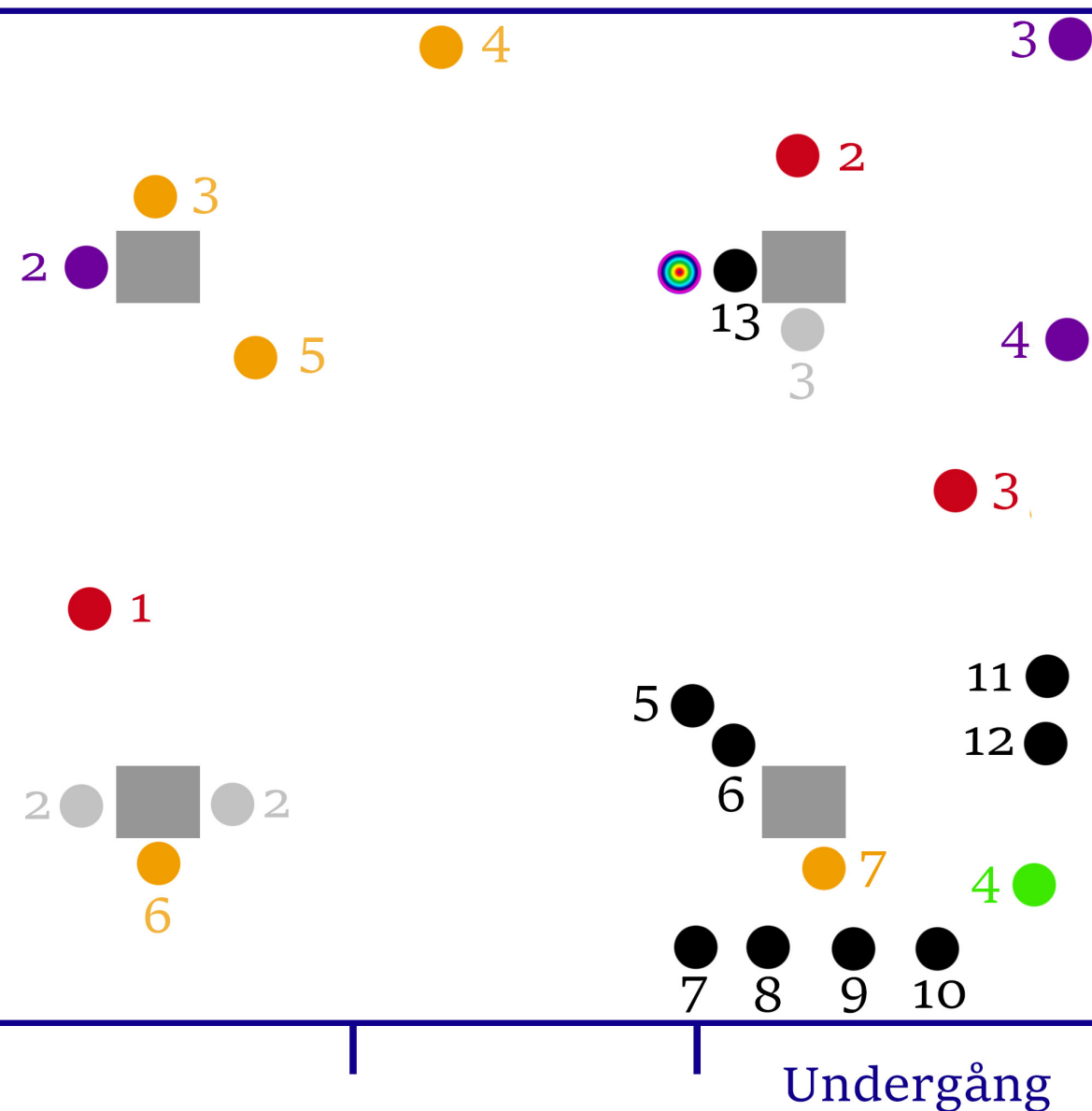


- 1. Alva Lindgren, *Lekrummet*
- 2. Alva Lindgren, *Bobyzoo*
- 3. Alva Lingren, *Bland blåbärsrisen*
- 4. Alva Lindgren, *Somnium*

- 1. Alexej Örn, *Static Momentum*
- 2. Alexej Örn, *The Space Between Us*
- 3. Alexej Örn, *Monumental Remnants*

- 1. Ida Jävert, *Blåbärsmums*
- 2. Ida Jävert, *Dualitet*
- 3. Ida Jävert, *Bliva*
- 4. Ida Jävert, *En natt*
- 5. Ida Jävert, *Komma hem*
- 6. Ida Jävert, *Insanity*
- 7. Ida Jävert, *Pledge of the sinner*

- 1. Oskar Forsberg, *Lördagsgodis*
- 2. Oskar Forsberg, *Pipsmog*
- 3. Oskar Forsberg, *Kantarellpsykedelia*
- 4. Oskar Forsberg, *Hemmafika*



1. Emily Häggdahl Lund, *Avrättning*
2. Emily Häggdahl Lund, *Lucifer och Lucia*
3. Emily Häggdahl Lund, *Korsade gränser och Tandsticka*
4. Emily Häggdahl Lund, *Dammets hemby*
5. Emily Häggdahl Lund, *Slitning*
6. Emily Häggdahl Lund, *Magi*
- 7-10. Emily Häggdahl Lund, *När tankar får fritt utrymme*
- 11-12. Emily Häggdahl Lund. *Systerskap*
13. Emily Häggdahl Lund, *Miasma*

1. Saga Finke, *Rest my body, rest my soul*
2. Saga Finke, *Touch Grass*
3. Saga Finke, *Litteratur på halv stång*

1. Lena Edselius Mannola, *Jeesusteippi*
2. Lena Edselius Mannola, *Till eftertanke*
3. Lena Edselius Mannola, *Insikt*
4. Lena Edselius Mannola, *Min bit*



God said let there be Chaos (2026)
Video

SAGA FINKE

**REST MY BODY,
REST MY SOUL, 2025
BLANDTEKNIK PÅ DUK**

**TOUCH GRASS, 2026
VIDEOPEL, PS3 KONTROLL
TÄCKT I KONSTGRÄS
PROGRAMMERAD AV
SAM VAN DELDEN**

**LITTERATUR PÅ
HALVSTÅNG, 2026
CEMENT, METALLSTÅNG,
MÅLARDUK, PENNOR,
AKRYLFÄRG, KARTONG**

Rest my body, rest my soul. En ung kvinnogestalt ligger och vilar på en blomma, blickandes uppåt målningen. Paletten går i röd-rosa och en dikt skriven i luften intill läser

I choose to be free from your ferocity now I can rest like a bumblebee.

Blomman i målningen fungerar både som viloplats och symbol. I konsthistorien har blomman ofta förknippats med kropp, förvandling och förgänglighet – från barockens vanitasmotiv till modernare tolkningar av naturen som spegel för människans inre liv. Här fungerar den snarare som en plats för stillhet och omsorg, där kroppen tillåts vila efter erfarenheter av våld och trauma. Här ligger hon som en humledrottning, redo att gå in i vinterdvala för att vila upp sig till nästa sommar. Medan drönaren, humlehannen, flyger iväg och dör kort efter parning.

Touch grass är ett videospel där spelaren, hållande i en PS3-kontroll täckt av konstgräs, ska få en karaktär att resa sig ur soffan, undvika skärmar, gå ner för trappan och ut för att ta i gräset utanför med sina händer.

Ett vansinnigt enkelt mål för vem som helst ur en tidigare generation. Men inte för en generation som växt upp i en uppmärksamhetsekonomi där världens mest resursstarka bolag jobbar dag och natt för att maximera användarnas skärmtid.

Den digitala figuren stryker med fingrarna i gräset och spelaren kramar nöjt om den gräsbeklädda kontrollen. Innan verkligheten åter gör sig påmind genom insikten att den som spelar fortfarande stirrar rakt in i en skärm.

Litteratur på halvstång. En flaggstång i stål reser sig ur ett betongfundament. På toppen vajar ingen nationell symbol, utan ett stort utrivet blad ur en anteckningsbok.

Linjerna på pappret bär en handskriven lista av boktitlar, verk som har censurerats eller förbjudits i USA i nutid på grund av kritik mot auktoriteter eller för att de lyfter frågor om identitet eller hbtq+-frågor. Ett collage av bilder från de nazityska bokbålen finns inpräntade på betongfundamentet.

I kontrasten mellan papprets sköra yta och betongens permanenta hårdhet uppstår en spänning och blir till en kommentar om hur förbud mot oliktankande ekar i olika former genom historien. Om hur idéer, vare sig man bränner dem, försöker överrösta dem eller förbjuder dem, ändå överlever. Medan bilden av förtrycket är det som cementeras och lever kvar som sår i vårt kollektiva minne.

ALEXEJ ÖRN

STATIC MOMENTUM, 2026
BLANDTEKNIK

THE SPACE
BETWEEN US, 2026
BLANDTEKNIK PÅ TRÄSKIVA

MONUMENTAL REMNANTS,
2026
BLANDTEKNIK

Static Momentum. En bokstav är en abstraktion av ett ljud från en mun. Typografi är anatomin av en bokstav och graffitins bildspråk är en slags kamouflerad typografi. Bokstavens betydelse upplöses i former där attityder och “flyt” dikterar dess linjer. Spatiala riktningar angivs flitigt med hjälp av pilar. Illusionen av dynamik och rörelse skapas med diagonaler likt en dans. Bildytan upplöses ytterligare och är nu former i blått och gult i tre dimensioner. Formerna blir till volymer och linjerna rätas ut. Kvar är rörelsen. Inte en rörelse genom rummet, utan en rörelse animerad i ögats inre. Som det äpple man vet kommer att falla från sin gren.

The Space Between Us. Graffiti har sitt ursprung I stadens mellanrum: i tunnlar och viadukter, på tågpaneler och tomma väggar tar den sig sin egen plats och får tomrummen att tala. Vår hjärna bedriver ett liknande tyst arbete av att fylla tomrum genom perceptuell komplettering: om du ser en tall bakom en lyktstolpe, vet hjärnan att stammen fortsätter bakom stolpen, även om du inte ser den.

I verket *The Space Between Us* undersöker Alexej vad som händer i mellanrummet mellan två måleriska stilar: det mjuka och det vassa. De två målningarna är visuella ledtrådar. Merparten, det som finns emellan dem, existerar inte i rummet utan målas upp i det tomrum som hjärnan hela tiden försöker att fylla i. Det är ett stycke gatukonst som både spatialt och mentalt tar tomheten i anspråk och tar sig friheten att använda betraktarens inre som sin duk.

Monumental Remnants. Med skulpturen utforskar Alexej hur inverterade volymer och ren geometri kan framkalla mentala bilder av rörelse, expansion och rum. Skulpturen utgörs av en ren och enkel form i gips, och i mötet med en pytteliten människogestalt så ger den en känsla av den skala som skulpturen är tänkt att ha. En inverterad konisk form skär ett hål genom gipset, likt ett spöke som oberört flyter igenom volymen. Det är en lek med föreställningar och form, skala och rymd - kan ett tomrum bli mer fysisk än det som omger det? Uppfattar man gipsformen som mer monumental och permanent i mötet med skulpterad tomhet? De rena geometriska formerna motsätter sig all form av representation. Allt som existerar är rymd, rörelse och en dragning mot det enorma.

ALVA LINDGREN

LEKRUMMET, 2026
AKRYL PÅ DUK

BOBYZOO, 2026
SKULPTUR I FRIGOLIT OCH
PAPIER MACHE

SOMNIUM, 2026
VIDEO

BLAND BLÅBÄRSRISEN,
2026
DIORAMA BLANDTEKNIK

Lekrummet är en målning som utspelar sig på den bilmatta som Alva lekte på som barn tillsammans med hennes yngre syster. Mattan från Ikea har slingrande vägar vars enda syfte är lek och i leken utforskas de saker som i framtiden kommer att utgöra vem man blir. Ofta blir man någon tillsammans med en annan och kvar på lekmattnan finns spåren av den värld man byggt upp gemensamt.

Lekrummet är en hommage till en relation och de leksaker som format den. Utanför mattans vägar, i målningens utkant, ligger ritblocket som ett vittne om den konstnärliga banan som storasyster gett sig in på och som sätter fingret på vad en leksak egentligen är: verktyg för fantasin som man tar med sig i vuxenlivet även då de ligger kvar på mattan.

Bobyzoo är namnet som Alvas lillasyster gav alla hennes mjukisdjur som liten. Mjukheten är det som definierar ett mjukisdjur men det är också mjukheten som avgör deras livslängd då barns kärlek kan vara hårdhänt. Med skulpturen *Bobyzoo* vill konstnären föreviga sin systers många kära varelser i en och samma kropp i form av en rosa nallebjörn, men där mjukheten har bytts ut mot hårdhet och hållfasthet. De flesta mjukisdjuren innan delar den rosa färgen, och även *Bobyzoo* - den hårda varianten - är rosa.

Somnium är ett videoverk som handlar om då man har en dröm man vaknar ur men bara minns fragment av den. Titeln betyder just dröm på latin och är inspirerad av ett skimmer som återfinns i många filmer från 80 och 90-talet. En glittrande estetik, en lins-effekt, som förstärker det drömska och förtrollande i filmer inom genrerna medeltid/fantasy/romantik. I videon spelar skogen, ljuset, människan och djuren en gemensam huvudroll där skönheten är temat. Det är ett konstverk som sätter fingret på känslan av nostalgi och magi i de delar av drömmen som man fortfarande kommer ihåg.

Bland blåbärsrisen. Om man inte uppmärksammar dem så ser man dem inte. Men berättar man om deras existens för andra så försvinner de. Detta är villkoren för att få ta del av trollens hemliga liv, en nyckfull existens som är beroende av betraktarens vilja och uppmärksamhet.

Bland blåbärsrisen är ett diorama över det lilla, hemliga och magiska i skogens undervegetation. Kan du hitta alla fyra troll?

EMILY HÄGGDAHL LUND

**AVRÄTTNING, 2026
MÅLNING**

Avrättning, olja på duk. Kanske en dag. En dag skulle människor våga ställa sig upp. Och gå sin väg.

Om de bara kunde se henne i ögonen medan hon brann. Se att elden som flammade inte hotade dem, utan endast dansade vindens dans. Endast tog några andetag för att känna att den levde.

**LUCIFER OCH LUCIA, 2026
TECKNING**

Lucifer och Lucia. Ett möte mellan karaktärerna Kira (från Emilys roman *Imaginatio*) och Etsher (från Emilys kommande roman *Se mig inte*) där Kira räcker över den metaforiska stafettpippen till nästa huvudperson.

**KORSADE GRÄNSER, 2026
MÅLNING**

Korsade gränser. Vetenskap och magi. Var slutar det ena och börjar det andra? Möts de i ett svart hål?

**TANDSTICKA, 2026
SKULPTUR I
STENGODSLERA**

Tandsticka. Vid inhalering kan den glödande änden på en cigarett uppnå 900°C, vilket är samma temperatur som när lera börjar förstenas i under en skröjbränning. Den mytologiska drakens andedräkt har en uppskattad temperatur på mellan 800-1200 grader (åtminstone den drake från Game of Thrones då denne kan smälta järn), vilket är nog för att mineralerna i leran ska smälta ihop och vitrifieras. Cigaretten i drakens mun nöjer sig dock med 135°C, för den är gjord av Oskar Forsberg i Fimolera

**DAMMETS HEMBY, 2026
TECKNING**

Dammets hemby. Jag vandrar genom Dammets hemby, platsen där det bortglömda samlar damm. Statyer som sitter fast i ett vrål står utspridda i dimman. Jag målar över ögonen på dem så att de inte ser mig.

**SLITNING, 2026
TECKNING**

Slitning. Är det mina lemmar eller trädets grenar? Bark eller hud? Ångest eller myror som kryper över bröstet? Är jag ett med marken eller sliter de loss mig?

**MAGI, 2026
TECKNING**

Magi. Skjut inte, vi hoppas på samma framtid.

**NÄR TANKAR FÅR
FRITT UTRYMME, 2026
TECKNING**

När tankar får fritt utrymme. Avgrundsvålnader cirklar runt scenen. Ingen annan kan se dem.

Pennan som skriver under den dödsdömdes undergång drar ett streck över hennes ögon.

Bödeln stirrar på mig som för att säga: Jag ser dig.

**SYSTEMSKAP, 2026
TECKNING**

Systemskap. Två systrar skapar tillsammans en värld. Det är ingen lätt uppgift så de behöver varandras hjälp. Däremot behövs bara en av dem för att tillintetgöra världen.

**MIASMA, 2026
MÅLNING**

Miasma. Det är tur att vi behöver gasmasker för att andas. Då ser de inte mitt ansikte.

LENA EDELIUS MANNOLA

JEESUSTEIPPI, 2026
PIPPI PEPPARKAKSHUS
RÖD GLASYR,
LIM, TEJP, KARTONG,
ELEKTRISKT VÄRMELJUS

TILL EFTERTANKE, 2026
VIDEOINSTALLATION

INSIKT, 2026
STENGODSLERA

MIN BIT, 2026
STENGODSLERA, TÅRTFAT,
TÅRTPAPPER, TÅRTSPADE

Jeesusteippi. Det började som en dröm om ett vanligt pepparkakshus. Ett bygge av socker och kryddor som förkroppsligar den familjelycka som julen representerar.

Virket i väggarna har slagit sig - går nog att limma ihop med en rejäl mängd röd kristyr.

Takpannorna är spruckna - med rätt handlag och balans så sitter de nog där. Nu är husgrunden helt ur balans - två extra händer får rycka in för att rädda hemfriden.

Tillsammans tar vi fram rullen med silvertejp - den ska nog se till att huset står kvar långt in i mellandagarna.

Voila! Välkommen hem till vårt helt vanliga pepparkakshus.

Ni behöver inte ta av er skorna.

Till eftertanke. Ett hem.

En trygg och fredad plats för gemenskap och tillit.

En plats där du är sedd och där någon fångar upp dig när du faller.

Men det finns väggar och tak utan skydd, utan stöd.

Liv som pågår utanför. Liv som hasar innanför.

Någon förväntas lägga ett pussel utan att ha alla bitar.

Kanske är den svåraste frågan att ställa: Finns det nån där?

Ibland är man en betraktare. Särskilt då när folk tror sig veta vilken färg din själ har. Många vänliga röster viskar välmenande utan att förstå hur mycket orden dömer. Huvudena är på sned och ansiktena bekymrade.

Man är duktig. Och tapper.

Insikt. En säng, en dörr och ett stort kallt golv däremellan. En röst från köket utanför, ett besked, en tår. Händer som stryker över det lakan som mamma har broderat. Tanken på fötter mot det kalla golvet får en att ligga kvar. I sängens avlägsna mjukhet. På en mark som redan börjat spricka.

Min bit. En gestalt sitter stilla på ett tårtfat, serverad men samtidigt närvarande. Hennes kropp är indelad i portionsbitar. Alla vill ha sin del. En bit omtanke här, en bit tålmod där.

Verket rör sig mellan utsatthet, humor och igenkänning: hur mycket av oss själva skär vi upp åt andra? Och kan man fortfarande kalla det en tårta när bara en bit ligger kvar på fatet? Kanske är skulpturen en stillsam påminnelse om något radikalt – att också den som serverar ibland måste få behålla några bitar till i morgon.

OSKAR FORSBERG

LÖRDAGSGODIS, 2026
FIMO-LERA, AKRYLFÄRG

PIPSMOG, 2026
TEXTILTRYCK

KANTARELLPSYKEDELIA,
2026
SCREENTRYCK PÅ PAPPER

HEMMAFIKA, 2026
OLJA PÅ DUK

Lördagsgodis. En kolibris skepnad varierar mellan sittande och flygande. På grenen burras kroppen ihop och i luften hänger kroppen uppspänd mellan de snabbt vibrerande vingarna.

Färgerna i skulpturen är hämtade ur minnen av lördagsgodis, en palett tillskriven Malaco. Oskars konst kännetecknas av associationer till förnimmelser av färger, former, djur och objekt. En specifik färg kan väcka minnen och de känslor minnet bär på. Färgen lever sedan vidare i hans skulpturer och bilder. Så att man nästan kan känna godissmaken i kolibrins vingslag.

Pipsmog. Bolmande rök ur pipor formar olika ansikten eller något levande, slingrande, repeterande.

Det screentryckta tygstycket började som en parafras på målningen *C'est ne pas une pipe* av René Magritte. En målning som i 30-talets filosofiska anda ville skilja på objektet och bilden av objektet. Detta är inte en pipa, för man kan röka ur en pipa, men inte ur bilden av en.

I Oskars tygtryck bolmar dock röken från pipan, obrydd om bildens otillräcklighet i att fånga verkligheten. För vem bryr sig egentligen om verkligheten när rök kan bete sig så här?

Kantarellpsykedelia. En blommig tapet från 70-talet brukade pryda väggarna i badrummet. Tapetens estetik föddes ur en generation som ville bryta mot gamla konventioner och uttrycka personlig frihet, andlighet och uppnå en "trippig" upplevelse genom visuella medel. I dag är tapeten bortriven sedan över 20-år tillbaka, men man kan fortfarande se resterna av den runt medicinskåpet.

Detta var utgångspunkten för motivet *Kantarellpsykedelia*.

En psykedelisk gestaltning av vår mest plockade matsvamp i vinröd, ockragul, mossgrön och höstlövsorange. Hösttoner som väcker associationer till svampskogen såväl som 70-talets sinnesvidgande formexperiment.

Hemmafika. Somliga objekt och vanor som var vanligt förekommande i vardagen förr i tiden anses hälsofarliga idag av goda skäl. Gammal emalj i tungmetall, och tusentals luftburna kemikalier i ett rörigt men någorlunda välkomnande stilleben är någonting Oskar har försökt fånga i denna oljemålning.

INVENTERING AV DET SOM KÄNNES

IDA JÄVERT

BLÅBÄRSMUMS, 2026
RELIEF

DUALITET, 2026
LJUSLÅDA, OH-PAPPER

BLIVA, 2026
VIDEO

EN NATT, 2026
OLJA PÅ DUK

KOMMA HEM, 2026
KERAMIK, ELEKTRONIK

INSANITY, 2026
TEXTILTRYCK

PLEDGE OF
THE SINNER, 2026
COLLAGRAFI

Blåbärsmums. En relief om glädjen i att äta blåbär.

Dualitet. En partikel i superposition har den märkliga egenskapen av att kunna existera på flera platser samtidigt. Ett tillstånd utanför både tid och rum där den både existerar - och inte. Den har en ålder och en annan. En kropp, men också flera till. I livmodern växer de - tillsammans i olika riktningar. Separata, men enade. Anden och köttet. Intellettet och kreativiteten. Dåtid och framtid, alltid.

Bliva. En film om att bli, och att vara, och hur allting är föränderligt. Du själv, din kropp, konstant ny, men på något sätt fortfarande samma. Vill du inte vara som skogen?

En natt. Stammen glödde och köttet hängde från grenarna som torkad frukt.

Komma hem är en keramisk relief med inbyggt ljus som gestaltar den del av Bärby utanför Uppsala där Ida är uppvuxen och den del av Haparanda, där Ida bor just nu.

Verket bygger på en insikt hon hade som barn, "En dag kommer jag inte gå den här vägen hem från bussen, för jag kommer att bo någon annanstans, men vägen kommer att finnas kvar.". En enkel tanke som skapade en hisnande känsla av att falla ur tiden och leva sig in i ett främmande jag och en främmande plats.

Skulpturen gestaltar de två platserna, men också de två jagen som kommunicerar genom den tid som passerat - barnets fantasi om sin framtid och den vuxnes minnen av sitt barnajag och den hemmiljö där minnena (i verket i form av ljuspunkter) finns bevarade.

Skulpturen fungerar som en brygga genom tiden och ställer frågor kring om man verkligen tar med sig hela jaget när man lämnar en plats för en annan?

Insanity. Galenskap är ett symptom av verkligheten.

I collagrafin *Pledge of the sinner* möts man av tavlor med ett symbolspråk från en främmande kultur där en bedjande gestalt matas med mörk materia ur huvudet från en annan. Teckningen talar om synden som en konstruktion som är uppfunnen, utdelat och emottagen av människan. De otydbara glyferna ändrar betydelse beroende på vem som läser dem i det pärlband av missbruk och missförstånd av människor genom historien som förvanskat de religiösa livslärorna till instrument för maktutövning och kontroll. Synden är människans sedan den åt av äpplet, men vem informerar skaparen om vad synden är just nu?

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.

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

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