Cercle du Soleil

Jag vill förvirra och förtydliga samtidigt.

Och den här gången har jag till och med valt musik för att hjälpa mig.

Det handlar om en plats som jag har men ändå inte har.

Närmast hjärtat faktiskt.

Hur liten är den och hur stor?

Hur viktig är den och hur oviktig.

Och varför är den i så fall så viktig?

Och hur kan jag ta den i besittning och hur kan jag leva med den?

Hur kan jag ”möbla” den?

Och göra den till min, fast den ändå inte är.

Gör konst av den, sa F. Så du står ut.

Något jag alltid gjort är att bygga egna världar och befolka dem.   
Vilket ofta är mer förbehållet män att göra, tyvärr.

Jag inspireras av lekar och leksaker. De är roligare än en vas.

Mitt grejande med sånt har varit rätt ifrågasatt. Inte världsligt sett, utan i liten skala.   
Men stor nog för att vippa omkull mig ibland.   
Konstnärskap är forskning. Jag forskar lite i frågan om att projicera känslor på något   
inte levande eller levande, och spelar det nån roll?   
Jag tänker på Geppetto och Pinocchio.

Efter dockfotografier jag visade på Galleri Stenlund i Gamla Stan för länge sen, sa några: ”Bilderna påverkar mig och griper tag trots att jag inte vill!”

”Jag känner mig lurad och det skäms jag för.”

”Det blir så pinsamt att något icke-levande får mig att reagera som om de vore.”

Nu är det här gjort och jag skäms inte.

Att förändra synen hos betraktaren, att få den att kanske se det jag som konstnär upplever, vill förmedla och tycker är viktigt, är väldigt svårt. Om ens nödvändigt?

Men att prova det på min publik, få den att kanske reagera är så spännande.   
Jag kan inte låta bli. Leksaker, figurer och miljöer har varit rätt nödvändiga för mig som konstnär. Även om jag inte riktigt vill. Att illustrera med ”saker” är enklare, smärtfriare.   
Man kan skapa egna regler. Gå utanför givna ramar. Ge sig tid och livsrum.

Livsrum handlar det här om. Det nära och det som är långt ifrån. Närhet och avstånd.

Vill jag vara där, komma dit, eller vill jag komma därifrån? Lämna?

Jag vet inte.

Lena Nestius