

Kroppen i marmoret

- 1 Gå på opdagelse i udstillingen *MARMOR* to og to. Hvor mange kroppe kan I finde? Hvilke forskelle og ligheder er der på dem? Hvordan har de det?

Se bagsiden!



- 2 Find et socialt medie, der kan lave ansigtsfiltre (f.eks. Snapchat). Test funktionen på kunstværkerne i udstillingen. Hvilke kunstværker genkender appen som en krop og hvilke genkender den ikke? Hvad tror I, der skal til for at appen vurderer at et kunstværk har et ansigt? Ser appen de samme kroppe og ansigter, som I ser?

Se bagsiden!



- 3 Find værket *Venus of the Rags* af Michelangelo Pistoletto (1967). Tal sammen to og to om, hvordan kroppen har det og hvordan I kan se det.




- 4 Tænk over, hvilken person der står foran jer i Pistolettos værk. Tegn et sæt tøj du synes, passer til kroppen.

Se bagsiden!




Kroppen i marmoret

• 1 ↘




A rectangular white notepad with horizontal lines, positioned on a marble surface. An orange pencil icon is drawn on the left side of the notepad.

• 2 ↘



A rectangular white notepad with horizontal lines, positioned on a marble surface. An orange pencil icon is drawn on the right side of the notepad.

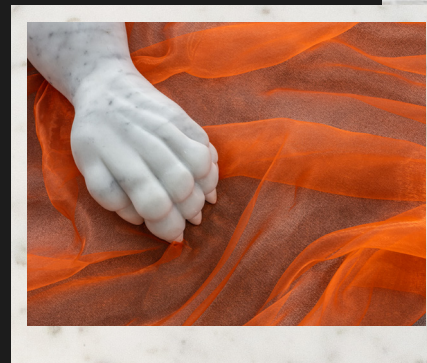
• 4 ↘



A rectangular white notepad with horizontal lines, positioned on a marble surface. An orange pencil icon is drawn on the left side of the notepad.

Historien i marmoret

- 1 Find Lea Gulddittes kunstværk *At give* (2022). Gå rundt om det, og oplev alle dets forskellige dele.



- 2 Skriv eller tegn en fiktiv fortælling med udgangspunkt i værket. Du bestemmer, om du vækker dele af værket til live i din historie, om værket er omgivelserne til din historie eller om du vil digte på en helt anden måde.

Se bagsiden !



- 3 Vælg fem værker i udstillingen, som med deres omrids kan danne en historie. Måske kan formen på en krop spise omridset fra et andet værk? Du bestemmer. Tegn værkernes omrids i forbindelse med hinanden, så du får en slags tegneseriehistorie uden ord.

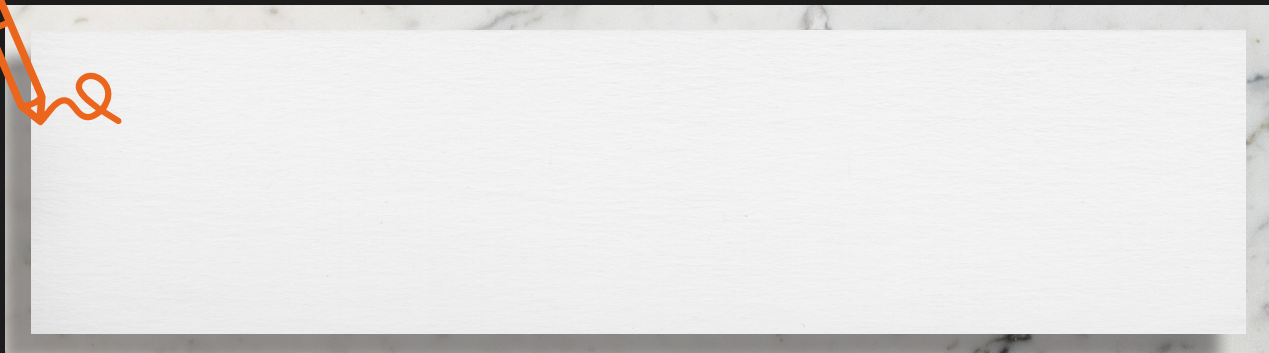
Se bagsiden !



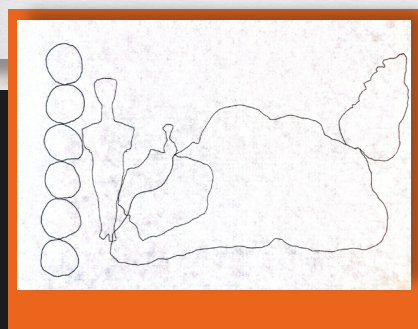
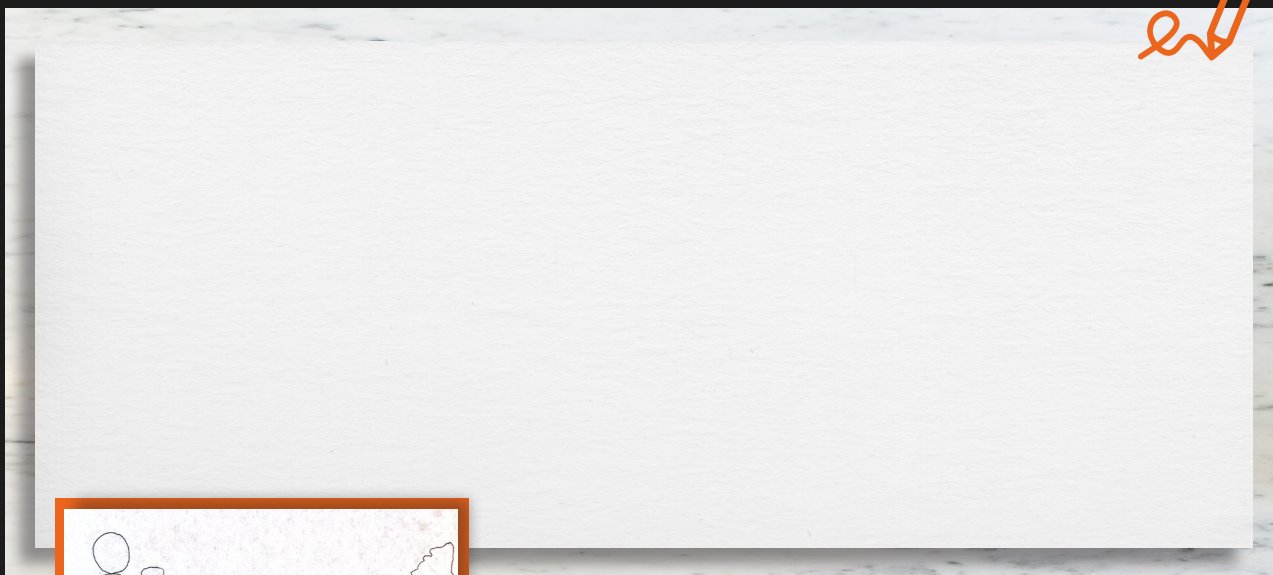
- 4 Find et kunstværk i udstillingen, som du synes er spændende. Forestil dig at værket er et øjebliksbillede. Hvad sker der mon 10 sekunder, 10 timer eller 10 år senere? Find *MARMOR*-byggezone, og byg dine tanker om fortsættelsen til det værk, du synes er spændende.

Historien i marmoret

• 2 →



• 3 →



Eksempel
←