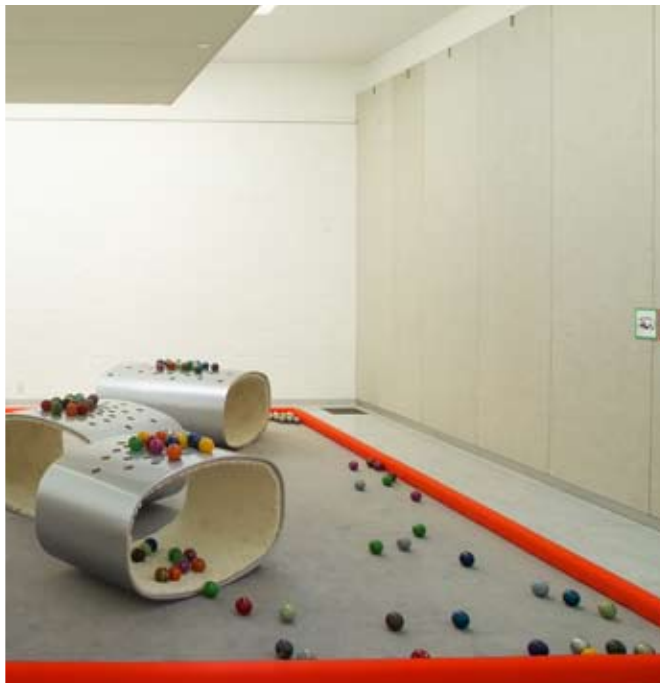


## Traktormaleri

Et velkendt objekt er bemalet, så dets form til dels opløses, fordi maleriet ikke forholder sig til formen, men kun til fladen. Sammenkoblet med de mange store flader maleri bag traktoren stilles objektet i et dilemma, om det stadig er en gammel traktor eller et maleri i traktorform, som kan bruges som traktor.

Der må røres.





## Kuglespillene

Kasserne virker som gigantiske spilleplader.  
Kuglespillene er lavet ud fra en diskussion om traditionelle spil, som handler om at forstå et regelsæt og at beherske dette så godt at man vinder.  
Kuglespillene er åbne i sin grundform og inviterer til at opfinde egne spil.  
Kuglespillene lægger også op til fysisk udfoldelse.





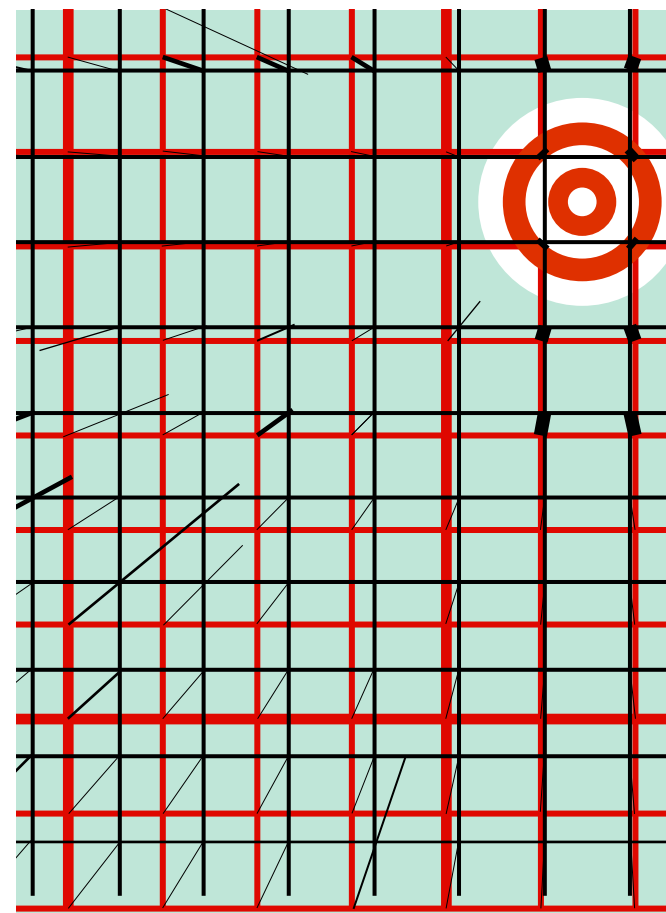
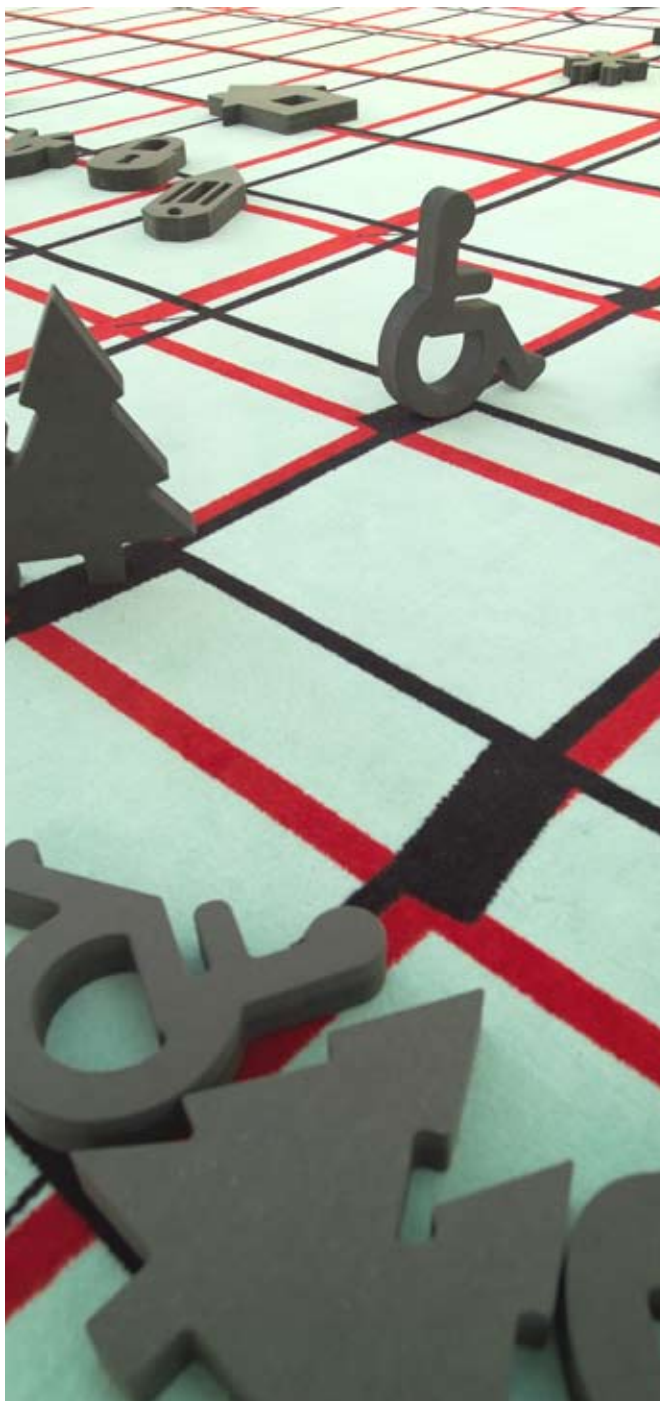
## Piktogrammerne

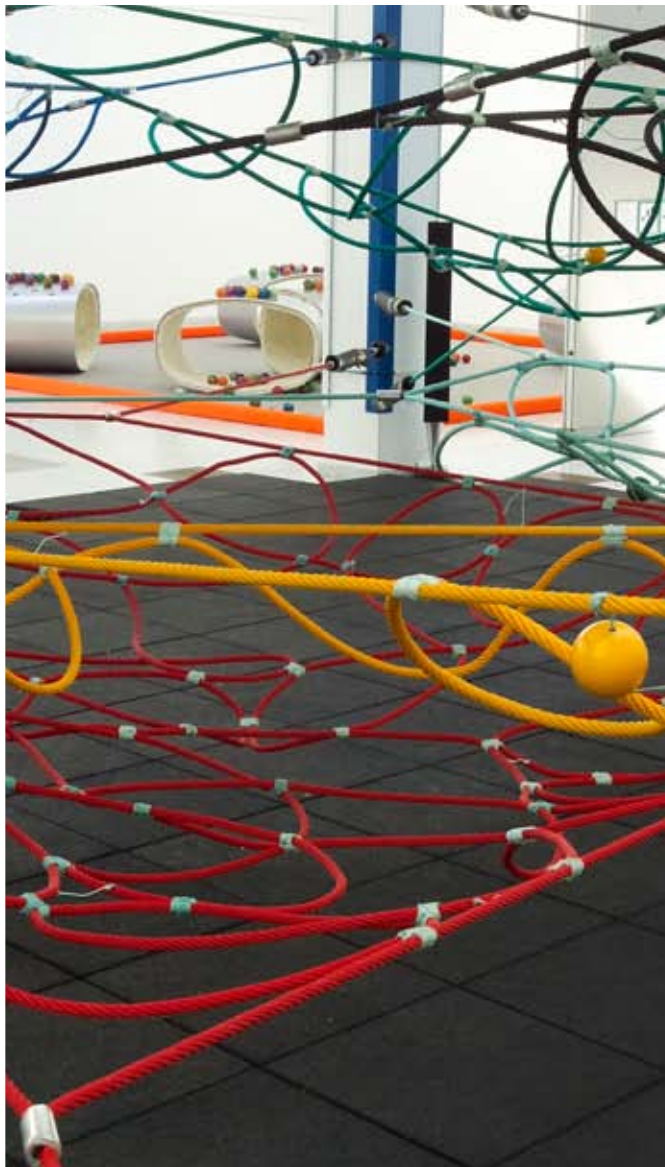
Piktogrammerne er et værk, som leger med tegnets/ piktogrammets umiddelbare evne til at kommunikere en bestemt mening meget præcist.

Ved at gøre et piktogram til en fysisk størrelse, kommer det til at pege tilbage på sin egen fysiske oprindelse, dét som piktogrammet er tegn for.

Klodserne har historiefortællende kvaliteter.

Klodserne er store og de har tyngde. Der skal bruges kræfter til at bygge med dem. De kan stables både højt og bredt.





### Klatreinstrumentet

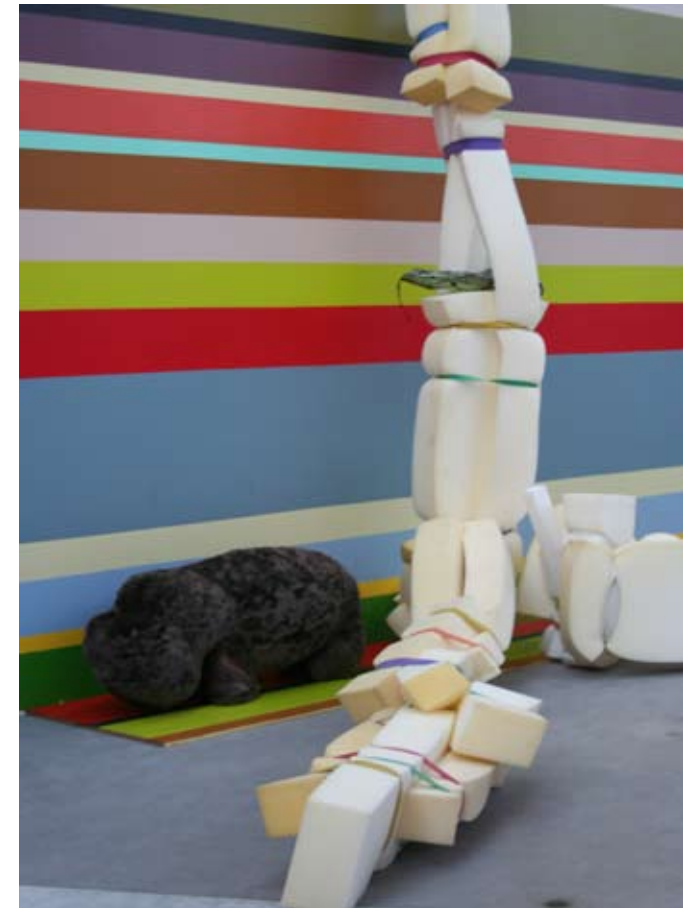
Klatreinstrumentet er et værk, som knytter oplevelsen af lyd til fysisk udfoldelse. Når børnene klatrer i nettet, vil de fremkalde en lydlig respons på deres bevægelser og lydene udvikler sig alt efter, hvordan de bevæger sig i nettet.



## Kæledyrene

Med udgangspunkt i klassiske skulpturer er dyreskulpturene fremstillet i ægte pels og skumgummi. Med referencer til f. eks. Kalvebæreren, flyttes børnenes forestilling om tøjdyret, som en genkendelig naturalistisk kopiering af rigtige dyr, til noget andet og placerer snarere dyrene i en fabelverden. Samtidig skubber de til den vante forestilling om det kære, det søde. Her er en hest med ét ben, en kuet hund og en ugle med uhyggelige øjne.

Dyrene bor i et organisk, svulstigt skumgummilandskab.





## Kaffeselskab

Der inviteres til kaffeselskab. Men hov, kopperne er magnetiske og kan sidde på siden og under bordet. Dette enkle greb giver bolden op til et en ny omgang selskabsleg, hvor de vante forestillinger om op og ned og tygdekraftens eviggyldighed sættes ud af spil. Rummet får nye retninger, som forstærkes af himlen på gulvet. Der er også en verden under dine fødder.







### Kostumerne

Kostumerne er abstrakte og uden referencer til vanlige rollelege som prinsesser og prinser. Kostumerne trækker ikke på entydige drenge og pige referencer, men frigør fænomenet udklædning fra kulturelle og tillærte vaner.

