

## Opgaveark til 'På rejse med Utzon'

### Opgave 1:

Se filmen 'Utzons Sydney Opera House' i klipsamlingen 'Et operahus og en verden til forskel'.

Hvad får operahusets form dig til at tænke på? Nævn to ting.

Hvad inspirerede Jørn Utzon til at bygge operahuset som et stort plateau med et svævende tag ovenover?

Hvilken geometrisk form hjalp Jørn Utzon til at finde på skallernes form og konstruktion?

Hvad er operahusets skaller beklædt med?

### Opgave 2:

Se filmen 'Arkitektens redskaber: Inspiration' i klipsamlingen 'Arkitektens redskaber'.

Hvor og i hvad finder arkitekter inspiration?

Er der regler for, hvad inspiration kan være?

Hvorfor er det vigtigt for en arkitekt at se, undersøge og lade sig inspirere?

Nævn tre ting, du finder interessant og føler dig inspireret af.

### Opgave 3:

Download app'en 'Utzons Rejser' i Apple Store eller Google Play.

Find det interaktive verdenskort frem.

Løs opgaverne undervejs i app'en, og scan de rigtige billeder i det interaktive kort. Hver gang du løser en opgave rigtigt, får du et bygningselement, som du senere kan bruge i opgave 4.

### Opgave 4:

I app'en kan du bygge med de indsamlede bygningselementer i 3D.

Bygningselementerne er faktisk alle de elementer, som Jørn Utzon brugte til at bygge Utzon Center.

På et digitalt skrivebord kan du flytte rundt på elementerne og sammensætte dem på forskellige måder. Du kan designe et nyt Utzon Center, et lokalt kulturhus, en tilbygning til skolen eller noget helt fjerde.

I beslutter sammen i klassen eller også beslutter din lærer, hvad bygningens formål skal være.

Du bestemmer selv, om du vil bruge alle elementerne eller kun nogle få til dit design. Overvej, hvad de forskellige bygningselementer har af kvaliteter, og hvordan elementerne bedst muligt kan bruges til det formål, du har besluttet dig for. Begrund jeres valg med spørgsmålene nedenfor.

Du skal tænke over de her spørgsmål undervejs:

- Hvilket formål har den bygning du/I designer?
- Hvor skal jeres bygning ligge? Hvordan er din/jeres byggegrund?
- Hvor stor skal bygningen være?
- Hvor mange rum er der brug for i bygningen?
- Hvordan skal rumforløbet være - hvordan kommer man fra det ene til andet?
- Hvordan skal lyset (dagslyset) være i de forskellige rum?

## **Opgave 5:**

Lav en visualisering af jeres bygning: Tag et screenshot af jeres digitale modeller - det kan I gøre i app'en. Print screenshotene ud, og indtegn vinduer og døre. Hvis I har tid, kan I også lave en baggrund og tegne mennesker ind.