

Vi aflæser landskaber og distancer via lysets spredning i atmosfæren, og golfklub-/sportsanlægget Fontanals i Pyrenæerne spiller i hele sin formgivning og farveholdning bevidst sammen med horisontens blå bjerge (se eksempelbeskrivelse i Del 2.6, pp. 86-91).

i stand til at se mere – en vinkel på 190°, hvoraf de 110° dækkes af begge øjne – lodret kan vi dække 60° oppefter fra vandret og 80° nedefter. Rumperception og det binokulære syn er vigtige instrumenter for perceptionen og dermed for oplevelsen af arkitekturen. Evnen til at opfatte og agere spontant – f.eks. i en faresituation – på en given rumlig struktur er en fantastisk ekstra dimension ved det visuelle system. Vi kan således meget hurtigt opfatte vores omverden og fastholde et 'sceneri' – undersøgelser viser, at vi formår at genkende scenerier på 1/8 sekund. Skjulte/ubevidste opmærksomhedsskift gør os i stand til at fremkalde 20-30 objekter pr. sekund¹¹⁷ – altså langt mere end de 3-4 objekter pr. sekund, som den rent fysiske bevægelse af øjnene kan mestre. Den skjulte/ubevidste afsøgning kan lynhurtigt nå at fokusere på flere objekter og give en form for rudimentær information om deres indbyrdes forbindelse i det givne sceneri – herved danner vi os en slags *spatial layout* af sceneriet. Vi vurderer endda om 'sætstykkerne' ifølge vores erfaring optræder i en rimelig sammenhæng med sceneriet.¹¹⁸

Tilsvarende har vi en iboende viden om egenskaber i atmosfæren – dvs. en erfaring om, at lyset spredes af atmosfæren, hvilket vil sige, at fjernere objekter fremtræder med mere spredning og synes blegere og mindre tydelige. De korte bølglængder (de blå) spredes mere end de middel- og lange bølglængder – derfor opfatter vi himlen og de fjerne genstande som blålige.

Lyset bøjer på måder, der fremkalder skygger med lyse og mørke bånd uden skarpe kanter, og de grå områder på grænsen mellem lys og skygge kaldet *penumbrae*¹¹⁹ er meget vigtige i vores formverden. De fænomener er rent faktisk, også rent matematisk, fyldt med mystik – noget som arkitekturen og kunsten til alle tider har forstået at udnytte. Skygger er i det



hele taget meget væsentlige for, at vi kan fornemme et givet rums opbygning og karakter, dets overflader og deres taktile egenskaber.

Det er en central øvelse i ethvert arkitekturværk at 'dosere' lys/skygge og at etablere åbninger i arkitekturens masse for at få lyset med ind i bygningerne på en interessant måde. Arkitekten Steven Holl har i kataloget til en udstilling om sine værker skrevet en fin lille poetisk tekst om lyset i sammenhæng med begrebet 'porøsitet'.¹²⁰ Han undersøger i sin arkitektur, hvad der sker, når lyset passerer igennem ret små huller, hvor det afbøjes, spredes og tegner grænser mellem lys og skygge.

Han siger om lys: 'Lys kan læses som både fænomen i ord og som fænomen i videnskaben. Nøjagtigt som naturligt lys har et sprog – ud over sætninger – essenser som rækker ud over særlige betydninger og formål. Sprog bliver en slags lys, mens lys bliver et sprog. Ansigt til ansigt med et lys i et volumen bliver det lysende rum drømmeagtigt – et øjeblik af intens følsomhed tænder for intuitionen. Sideværts, foran, bagved ... lysets tomme ord udtrykkes i absolut stilhed¹²¹ (egen oversættelse).

Om kunstlys og lyskunst

I mange situationer – på arbejdspladser og i sportshaller ikke mindst – synes målet for lys-sætningen at være at sætte kunstlysets niveau så højt som muligt for at forsøge at imitere

Tetris-skolen i Genolier, Schweiz, illustrerer, hvordan man med lysindtaget kan lege med sanserne i et idrætsrum. De tykke bærende ydervægge opfattes som porøse via de mange lyshuller, der spejles og får rummet til næsten at svæve.

Y+ Yoga Center i Shanghai er et eksempel på en helt konsekvent, næsten provokerende farveholdning, som kombineret med en fluorescerende neobelysning sætter hele rummet i svingninger.

og dens baggrund og omgivelser. Derfor er samspillet mellem farver en videnskab i sig selv, og uanset alle dyre farveteorier er det nødvendigt at have en vis portion mod, afprøve farverne på stedet i forskellige belysningsituationer og lære af andres gode eksempler.

Mennesket kan opfatte et relativt smalt spekter mellem bølgelængderne 390 og 770 nm (nanometer). Farven er relateret til den bølgelængde af lysstråler, som en given bid af verden reflekterer og sender tilbage til øjet. Det meste lys, vi ser, er reflekteret lys med mange bølgelinjer. Overfladens farve afhænger af blandingen af bølgelængder – i kombination med andre tilstedeværende refleksflader og lyskilder. Ud fra de forskellige bølgelængder, der møder nethinden, omsættes lyspåvirkningerne i hjernen til en farveoplevelse, og med dette system er vi i stand til at skelne ti millioner forskellige farver! Hver grund-regnbuefarve er defineret med en bestemt bølgelængde, men vores tapsystem i nethinden adderer et avanceret tredimensionalt farverum,¹²⁷ svarende til princippet i computerens farvesystem.

Farverne betyder særdeles meget for arkitekturens udtryk og den stemning, den udstråler via sin farve- og materialeholdning. Men farver er også et vigtigt kommunikationsmiddel, der afspejler kulturelle forskelle mht. antal farvetermer, som indskrevet i f.eks. den vestlige verden med bestemte koder. Farver og følelser er tæt forbundne, og vi har vores erindringer knyttet til bestemte farver. Bl.a. er begrebet farvekonstans et erfaringsfænomen, der betyder, at vi tillægger bestemte genstande og fænomener, vi kender, en bestemt farve, uanset hvad vi reelt oplever.

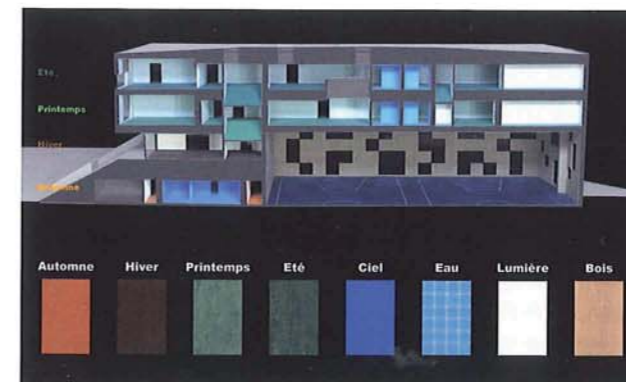
Alle farver er 'samspilsramte', da det kun rent teoretisk kan lade sig gøre at betragte en farve isoleret fra andre farver.¹²⁸ Farver handler også i høj grad om kontraster – ud over selve



farven og kontraster som lyse/mørke, kolde/varme farver, er der mæthed/blankhed, ensfarvet kontra mønstret etc. Lyse farver behøver kontrasterende mørkere farver og omvendt.

Derudover kan farverne anvendes til optisk at påvirke opfattelsen af et givet rums geometri – de lysere farver udvider – de mørkere trækker flader hen imod beskueren, så det føles, som om rummet trækker sig sammen. I NCS-systemet for farver har hver af de fire elementfarver, gul, rød, blå og grøn, både et varmt og et koldt område. De varme farver nærmer sig beskueren, de kolde fjerner sig. Kontrast er et vigtigt element i farvesætning – den ultimative lys- og mørkekontrast er kontrasten mellem hvidt og sort, også kaldet 'den grafiske kontrast'. Der er kontrasten mellem aktive og passive farver – nogle farver med stort kulørindhold kan virke stærkt aktiverende, ligefrem stressende, mens andre modsat virker beroligende. Ved farvesætning bør der tages hensyn til den såkaldte 'kvalitetskontrast', dvs. farvernes renheds- og kulørmæssige mætningsgrad¹²⁹ – i store primære rum med tid til fordybelse kan selv små nuanceforskelle have stor virkning, mens der i sekundære rum, hvor man er kortere tid, med fordel kan bruges større kontrast. Tilsvarende skal de forskellige farvefelters størrelse afbalanceres.

Alt dette kan naturligvis anvendes til både at eksponere og nedtone rummenes særlige form og karakter og bruges i tydeliggørelsen af rummets funktionelle zoner. Farvesætningen kan derfor udnyttes meget bevidst i den arkitektoniske udformning af netop rum til forskellige former for aktiv udfoldelse, men også afstresning og hvile. Farverne må naturligvis tænkes sammen med karakteren af dags- og kunstlys i rummet.



Farvesætningen i Tetris-skolen er bevidst valgt for at skabe variation og skiftende stemninger som modspil til det gennemførte princip for lysindtaget. Rummene kan herved aktiveres forskelligt.