

FARGELEK SOM FORSKNING

MARTE HELENE FOSS
INFORMASJONSKONSULENT, HØGSKOLEN I GJØVIK

En farge er ikke bare en farge, og ferdig med det. Oppfattelsen av de samme fargene kan variere fra person til person.

Hvordan vi oppfatter farger vil forskere ved Colourlab (The Norwegian Colour and Visual Computing Laboratory) ved Høgskolen i Gjøvik gjerne vite mer om. Med prosjektet «Colourplay» samarbeider de med Vitensenteret Innlandet om å lage en installasjon på vitensenteret hvor barn digitalt kan blande seg frem til farger. Målet er å lage et spill som barn synes er morsomt, og som samtidig kan gi forskerne verdifullt datagrunnlag på dette forskningsfeltet.

Daglig gjør vi vurderinger og valg som har med farger å gjøre. Det dreier seg om alt fra det å finne riktig fargenyans til stueveggen, til barn som tar seg kunstneriske friheter med vannfargene, gjerne lag på lag, til alt blir brunt. De fleste nøyer seg med fargekunnskap på relativt lavt nivå. Vi har kanskje lært om primærfargene, og hvilke farger de danner når man blander dem sammen. Men skal man være litt mer avansert kan man snakke om såkalte fargerom. Det dreier seg om ulike måter å representere og definere farger på.

For eksempel kalles et fargerom som blander fargene rødt, grønt og blått RGB. Et annet fargerom er CMYK- cyan, magenta, gul og svart. Disse har ulike egenskaper og utgangspunkt. Dette er grunnlaget for hvordan forskerne vil bruke Colourplay. Ved hjelp av fargene i de respektive fargerommene bruker man ulike strategier for å blande frem forskjellige farger. For eksempel har forskerne allerede påvist at hvor mye vi kan om farger påvirker hvilket fargerom vi foretrekker å

bruke. Er det andre ting som spiller inn? Kjønn? Alder?

Installasjonen på Vitensenteret Innlandet skal gjøre det enkelt og gøy for barn å mikse ulike farger, med utgangspunkt i de ulike fargerommene. Ved å kontrollere ulike fargekanaler kan man for eksempel prøve å lage den samme fargen som kompisen. En oppgave kan også være å finne frem til kjente farger vi har i hukommelsen, som facebook-blå eller cola-rød.

Det er også interessant å se på forskjeller i hvordan man går frem. Vi bruker ulike strategier, det er forskjell på hvor raske vi er, og noen farger er vanskeligere å finne frem til for noen enn for andre. Resultatene kan også bidra til å påvise en skjevhet for enkelte farger. Det kan for eksempel identifisere fargeblindhet, som er enda et forskningsområde ved Colourlab.

For å få nok informasjon må barna ville bruke spillet. Derfor har spillmiljøet ved HiG også vært involvert. De skal sikre spillelementer som gjør «fargespillet» både enkelt, morsomt og engasjerende. Installasjonen skal bli selvforklarende og underholdende, og likevel lærerikt om farger.

Via dette samarbeidet får fargeforskerne tilgang til en stor mengde testpersoner. Det er en stor fordel dersom man vil si noe generelt om hvordan mennesket oppfatter farger. Balansen ligger i å lage noe som barna synes er morsomt å holde på med, samtidig som det skal generere resultater av forskningsmessig verdi.

I sommer har to utvekslingsstudenter fra National Graduate School of Engineering & Research Center i Caen i Frankrike jobbet videre med å utvikle Colourplay. De skal være ved HiG i tre måneder, og har kommet godt i gang med å utvikle en prototype som etterhvert kan plasseres på Vitensenteret Innlandet og testes ut.

Vitensenteret Innlandet er en viktig støttespiller i dette, de vet hva barn liker, de vet hva som skal til for å fange deres interesse. Summen av fargekompetansen ved Colourlab, spillmiljøet ved HiG og Vitensenteret Innlandets kunnskap om hva barn er interessert i, driver prosjektet fremover. Kanskje kan du om ikke lenge ta en tur til Vitensenteret Innlandet og prøve deg på litt fargemiksing selv.