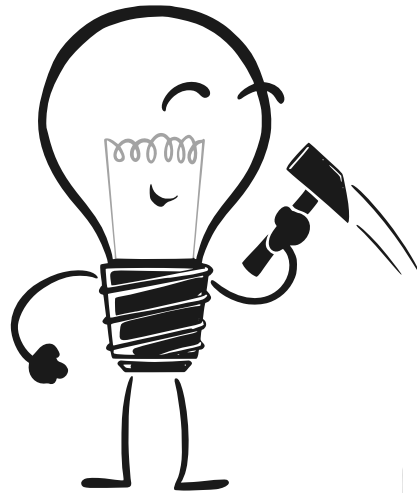


Spekulatorium

# GRAFISK PROFIL



Spekulatorium

Dokumentversjon: 1,0

Dato: 2026-03-16

# Innholdsfortegnelse

Navnevalget “Spekulatorium”	4
Roten: latin <i>speculari</i>	4
Endelsen: latin <i>-orium</i>	5
Vilje frie spekulasjoner vs. streng filosofisk disiplin	5
<b>Grafiske elementer</b>	<b>6</b>
Logo (symbol) alene	6
Lyspæremannen – Symbolske elementer	7
Kunstnerisk anerkjennelse	8
Navnetrekk alene	9
Kunstnerisk anerkjennelse	10
Vertikal oppstilling av logo og navnetrekk	11
Horisontal oppstilling av logo og navnetrekk	11
Grafikkelement plassert i sirkel	12
<b>Fargepaletter etter Hammerfilosofen</b>	<b>13</b>
Et enten eller	13
(Eстетiske) Kjerneverdier	13
(Eстетiske) Verdier og toner som skal unngås	13
Hovedfargepalett - Kontrast og sjokk	14
Bleksort/ren hvit og Blodrød/Lyngul	14
Alternativ fargepalett - Diffuse endeglør	14
Blåtoner - Høst-vinter/hav/storm	14
Rødtoner - Høst-natur-solnedgang-ragnarok	14
Alternativ fargepalett - Supplementære gultoner	15
Vedrørende fargenavn	15
Oklab-, pantone- og NCS-fargespekter	16
<b>Typografi etter Hammerfilosofen</b>	<b>17</b>

Primær typografi (Oswald og Merriweather) _____	17
Alternativ sans-serif-typografi (Oswald og Roboto) _____	17
Notat rundt Spekulatorium-spesifikke uttrykk _____	17
<b>Tekniske typografi-retningslinjer: Primær _____</b>	<b>18</b>
Sidemarger _____	18
Spaltebredde _____	18
Vertikal rytme _____	18
Dokumenttittel _____	18
Ingress _____	18
Overskrifter _____	19
Brødtekst og avsnitt _____	19
Fot- og endenoter _____	19
Sitater _____	19
Kildehenvisninger _____	20
Lister – Uordnede / Kulelister _____	20
Lister – Ordnete / Nummererte lister _____	20
<b>Grafiske eksempler _____</b>	<b>21</b>
Andre kunstneriske intuisjoner _____	24
Kombinasjonseksempler _____	25

# Navnevalget “Spekulatorium”

Spekulatorium er en latinsk-inspirert neologisme (nyord). Stifternes introduksjon til ordet var miljøet rundt filosofifestivalen i Kragerø, som brukte Spekulatorium som betegnelse på et uformelt filosofisk kafèformat fra høsten 2010 og frem til 2024. Det hevdes i enkelte avisinnslag i Kragerø Blad fra 2011, at *ideen* har videre røtter i Bergen, uten at dette forklares nærmere.

Stifterne viderefører Spekulatorium som navn på foreningen, både i lys av at det er et etablert innslag i lokalmiljøet foreningen ble stiftet inn i (Grenland - Kragerø), og fordi den etablerte tradisjonen som har eksisterer, sammen med ordet i seg selv så godt kaprer visjonen i det foreningen skal drive med.

## Roten: latin *speculari*

De norske ordene *spekulere* og *spekulasjon* stammer fra det latinske verbet *speculari*, som betyr "å observere", "å iaktta" eller "å reflektere over noe".

I filosofisk sammenheng brukes *spekulasjon* om forsøk på å løse problemer gjennom abstrakt tenkning, uten direkte støtte i erfaring eller empiriske fakta. Ordet kan derfor knyttes til former for tenkning som:

- å gruble
- å fundere
- å gjette
- abstrakt eller teoretisk tankespinn
- kreativ og fantasfulle forsøk på å forklare et fenomen eller erfaring

I eldre språkbruk var "spekulasjon" nært knyttet til ideen om kontemplasjon eller ettertenksom betraktning, altså en form for tenkning der man undersøker ideer gjennom refleksjon.

## Endelsen: latin *-orium*

Endelsen *-orium* er et latinsk avledningssuffix som vanligvis betegner et sted der en bestemt aktivitet foregår. Dette er synlig i etablerte ord som for eksempel:

- *auditorium*: et sted for å høre eller lytte
- *laboratorium*: et sted for arbeid eller eksperimenter
- *observatorium*: et sted for observasjon

Denne typen ord følger en klassisk latinsk modell der en aktivitet kombineres med et sted. Samlet betydning når vi setter de to elementene sammen:

- spekulere / spekulasjon → refleksjon og grubling
- *-orium* → et sted der noe foregår

Så får vi ordet *Spekulatorium* som kan derfor forstås som: "et sted for spekulasjon" eller mer fritt: "*et sted for refleksjon og filosofisk tenkning*".

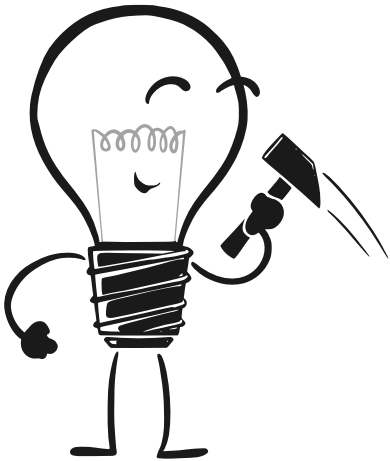
## Ville frie spekulasjoner vs. streng filosofisk disiplin

I en mer folkelige og litt nedsettende lesning av begrepet *spekulasjon* eller *at noe er spekulativt* – forstått som tanke-spinn uten rot i virkeligheten. Så tenkes dette som den lekne og kreative venstrearmen til det tenkende menneske, mens (fag)filosofien forstås som den strenge høyrearmen som rydder opp i det som ikke holder mål og gir villskapen motstand, substans og bakkekontakt.

# Grafiske elementer

De grafiske elementene består av to hovedkomponenter logo (symbol) og navnetrekk, og kan inngå i ulike sammenhenger.

## Logo (symbol) alene



### Tekstbeskrivelse:

Lyspæremannen skal være en håndtegnet figur i minimalistisk og monokrom stil, med rene linjer og uten skyggelegging, bygget rundt formen til en klassisk glødepære. Selve glasskuppelen utgjør hodet og overkroppen i ett, med synlig glødetråd tegnet som et lite, vennlig ansikt inni glasset. Figuren skal ha tynne, strektegnede armer og bein, lett karikerte og litt skjeve, for et levende og uformelt preg. Sokkelgjengene nederst på pæren fungerer som “kropp” eller belteparti.

Uttrykket skal være mildt og fornøyd — et lite smil og lukkede eller halvbuede øyne — som står i kontrast til handlingen: I den ene hånden holder han en hammer som er i bevegelse mot hodet som han stirrer selvtilfreds mot, i ferd med å slå på seg selv. Hammerbevegelsen antydes med korte fartsstreker. Kroppsholdningen skal være uanstrengt og nesten stolt, som om handlingen er villet og metodisk, ikke panisk.

Figuren skal balansere mellom det tekniske og det menneskelige: et objekt gjort levende. Helhetsinntrykket skal være lekent, selvironisk og litt absurd — en tenkende idé som både oppstår og testes i samme øyeblikk.

## LYSPÆREMANNEN – SYMBOLSKE ELEMENTER

Lyspæremannen er bygget rundt en av sivilisasjonens mest gjenkjennelige former: den klassiske glødepæren, slik Thomas Edison patenterte den i 1880. Den elektriske revolusjonen som fulgte er et av historiens tydeligste eksempler på hvordan én teknologisk innsikt kan omforme samfunnet fra grunnen av. Lyspæren ble raskt noe mer enn et lysgivende objekt – den ble selve ikonet for idéen, for fremskritt, for det plutselige glimt av genialitet. Den er så innarbeidet i vår visuelle kultur at den knapt lenger betyr noe. Den har blitt en klisjé om opplysning. Lyspæremannen bærer imidlertid ikke bare frem opplysning. Han bærer også med seg klisjeen om opplysning, og den selvtilfredse tiltro til at alle problemer lar seg løse gjennom én god idé. Når han løfter hammeren mot sitt eget hode, kan det leses som en kritikk av nettopp denne naive troen: Spekulasjoner blir bokstavelig talt selvdestruktive om de aldri møter motstand.

Hammeren er det andre nøkkelementet. Den fungerer som et symbol på brutaliteten i teknologiens møte med det primitive, og sistnevntes overlegenhet. I en filosofisk tradisjon er hammeren snarere et prøveredskap. Nietzsche snakket om å filosofere med hammer – ikke bare for å slå i stykker, men for å banke på ideene og høre om de klinger hult. At lyspæremannen slår seg selv gjør ham til noe mer enn en enkel teknologikritikk: han er en idé som tester sine egne premisser. Det er selvransakelsens bevegelse, frivillig og metodisk – og derfor smiler han.

Som moderne kunstig intelligens – eller stokastiske papegøyer – som begynner å våkne til live i våre datamaskiner. Er lyspæren her også teknologi som forsøker å bli levende, men ender med å skade seg selv, noe som peker på et av vår tids mest presserende paradokser: vi forsøker å skape noe autonomt og selvtenkende, men mangler fortsatt det etiske, sosiale og eksistensielle rammeverket for det vi søker å vekke til live. Koblingen til kunstig intelligens har klare paralleller til Ikaros-myten logikk: Teknologien flyr for nærme solen, og Lyspæremannen tilfører et ekstra lag. Det er ikke solen som ødelegger ham – det er hans egen drivkraft. Hammeren kan like gjerne være teknologiens hånd som menneskets. Det som skaper, risikerer seg selv.

Motsetningen mellom lyspære og hammer er ikke bare teknologi versus det primitive. Den er abstraksjon versus kropp. Hammeren er tung, direkte, analog; den krever fysisk tilstedeværelse og kraft. Den kan ikke brukes på avstand. Dette skal harmonere med

det Spekulatorium ønsker å være: en fysisk, menneskelig sammenkomst. Ideene skal ikke få flyte fritt og ubesvart i det rene idéplanet. De skal tåle friksjon, tyngde og motstand – de skal møte andre mennesker i samme rom.

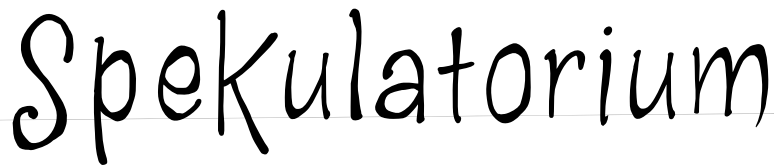
Til sist er det verdt å si noe om tonen. Lyspæremannen smiler mens han slår seg selv. Det er ikke tragedie. Det er mer en grotesk komedie. Det nesten barnlige, lekne uttrykket underbygger helhetsinntrykket: det avvæpner intellektuell arroganse. Spekulatorium skal altså ikke være et tempel for store sannheter, men et verksted hvor ideer kan feile – og hvor dette er fullt akseptabelt og ønsket.

Samlet sett fungerer Lyspæremannen som et konsentrert bilde på idéhistorie og teknologisk fremdrift, selvransakende filosofi, moderne teknologisk hybris, kroppslig og analog motstand – og ikke minst: menneskelig lek og ironi. Han lover ikke svar. Den lover at spekulasjonene kommer til å bli banket på og testet.

## **KUNSTNERISK ANERKJENNELSE**

Logoen er tegnet av Stein Llanos og vektorisert av Jostein Fossheim våren 2026.

## Navnetrekk alene

The word 'Spekulatorium' is written in a hand-drawn, cursive style. The letters are formed with simple, continuous strokes, giving it a sketchy and organic appearance. The word is centered on a white background with faint horizontal and vertical grid lines.

### Tekstbeskrivelse:

Navnetrekket består av ordet «Spekulatorium» tegnet i samme håndtegnede, lekne og monokrome strekstil som lyspæremannen. Bokstavene er rene konturformer uten fyll eller skyggelegging, med en strektykkelse som emulerer tusj og pensel og søker å harmonere med figuren over. Helheten skal fremstå som om symbol og tekst er tegnet av en og samme hånd.

Typografien er enkel og lett geometrisk, men ikke mekanisk. Bokstavene har avrundede avslutninger og subtile ujevnheter som gir et levende, menneskelig preg. Det finnes ingen seriffer eller forseggjorte dekorative elementer. Proporsjonene er balanserte og åpne, med moderat bokstavavstand så ordet ikke virker for kompakt.

Formmessig kan enkelte bokstaver speile elementer fra symbolet:

- De runde formene er ment å ha en klar, nesten sirkulær karakter som kan assosieres med de henslengte armene og kuppelen.

Navnetrekket inneholder to diskrete hjelpestreker som fungerer som en bevisst, grafisk konstruksjonsreferanse:

- Én horisontal strek på bunnen av bokstavene
- Én vertikal strek til høyre for ordet

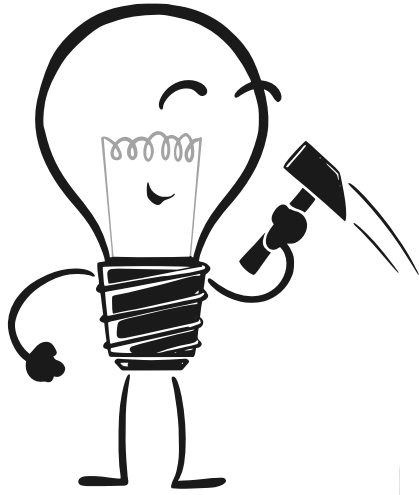
Disse linjene fremstår som tekniske konstruksjonslinjer – som om ordet er under utforming eller analyse. De er satt i samme farge som glødetråden i lyspæremannen, og etablerer dermed en direkte visuell forbindelse mellom idéen i symbolet og språket i navnet.

Strekene er vesentlig tynnere enn strektykkelsen i bokstavene, og tydelig sekundære i hierarkiet. De skal ikke dominere, men antyde system, måling og presisjon. Deres plassering skaper en subtil følelse av akse og struktur, som om navnet er metodisk kartlagt.

## **KUNSTNERISK ANERKJENNELSE**

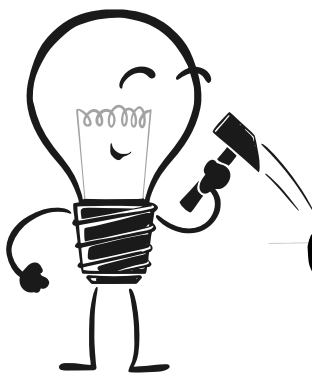
Navnetrekket er tegnet av Stein Llanos og vektorisert av Jostein Fossheim våren 2026.

## Vertikal oppstilling av logo og navnetrekk



Spekulatorium

## Horisontal oppstilling av logo og navnetrekk



Spekulatorium

## Grafikkelement plassert i sirkel



# Fargepaletter etter Hammerfilosofen

## Et enten eller

To estetiske hovedretninger er skissert opp – for om og når hammerfilosofen velger å ta i bruk farger. Det er imidlertid viktig å påpeke at det som hovedregel skal være et klart enten eller knyttet til hva som velges i det estetiske uttrykket på ulike kommunikasjonsflater. Poenget er ikke å "kle seg som en klovn" med mest mulig farger i alle slags gøyale kombinasjoner, men å etablere en *basisgarderobe* for de viktigste stemningene det er plausibelt å identifisere seg med.

En hovedfargepalett "*kontrast og sjokk*" som oser av sterke og intense farger. Skapelse, vitalitet, kjærlighet, friskt blod, destruksjon, gnister, store krefter som hav, vind, lyn, ild og friksjonen mellom dem.

En alternativ fargepalett med betegnelsen "*diffuse endeglør*" som oser av det diffuse, ambivalens, usikkerhet, skumring, død, jern (hammeren?) som ruster, livet som ebber ut, og de mørke/truende kreftene som omgir oss og spiser vårt indre. Sjelens siste glør før den slukner.

### **(ESTETISKE) KJERNEVERDIER**

- ◆ Glede og livskraft
- ◆ Nådeløs ærlighet
- ◆ Medmenneskelighet (nakent møte sjel-til-sjel)
- ◆ Trass og livsvilje
- ◆ Respektløshet (ovenfor alt annet enn gjesten)

### **(ESTETISKE) VERDIER OG TONER SOM SKAL UNNGÅES**

- ◆ Unngå grønt, for dens referanser til natur og harmoni med den.

# Hovedfargepalett - Kontrast og sjokk

## BLEKSORT/REN HVIT OG BLODRØD/LYNGUL

Brutalismen knyttet til sort/hvit i maksimal kontrast (bleksort på ren hvit) har en klar symbolsk appell når det kommer til den grafiske profilen. Den samme sjokk-kontrasten er også blodrødt og lyngult ment til å skape, men da mer i retning liv (blod) og friksjon (lyn/gnister).

<b>Bleksort / Pitch black</b> #000000	<b>Blodrød / Blood red<sup>1</sup></b> #980002
<b>Ren hvit / Pure white</b> #FFFFFF	<b>Lyngul / Lightning Yellow<sup>2</sup></b> #FCC01E

# Alternativ fargepalett - Diffuse endeglør

## BLÅTONER - HØST-VINTER/HAV/STORM

Forbindelsen til årstidene, særlig høst/vinter skal stå sentralt i symbolikken. Den blålige retningen er tenkt å gi assosiasjoner til storm og mørke, samt vinteren og kulden som kommer snikende. De hvite og grå fargetonene er ment for å være gode flater for å matche med tekst.

<b>Midnattblå / Midnight blue</b> #020035
<b>Skumring / Twilight</b> #4E518B
<b>Jern / Iron</b> #D4D7D9
<b>Snødrift / Snow Drift</b> #F7FAF7

## RØDTONER - HØST-NATUR-SOLNEDGANG-RAGNAROK

De rødlige tonene er også ment å vekke i assosiasjoner til høsten, rødt og gult nærmer seg solnedgang. Blod som størkner, jern som ruster, og en anelse mot et tomt ørkenlandskap, snarere enn vinterens kulde. De hvite og grå fargetonene er også her ment for å være gode flater for å matche med tekst.

<b>Tørket blod / Dried Blood</b> #4B0101
<b>Blod rød / Blood red</b> #980002
<b>Fjærgrå / Quill Grey</b> #D6D6D1
<b>Ørken storm / Desert storm</b> #F8F8F7

## ALTERNATIV FARGEPALETT - SUPPLEMENTÆRE GULTONER

Gultonene er ikke tenkt som et hovedtema, men står som et mulige innslag for å brukes i de andre.

<b>Lyngul / Lightning Yellow</b> #FCC01E
<b>Askegul / Ash Yellow</b> #C4aa85

Steins bemerkning: Anbefaler å forsøke (eksempelvis 50%) sjatteringer av "Kontrast og sjokk"-paletten, fremfor paletten for "diffuse endeglør".

## VEDRØRENDE FARGENAVN

Fargenavnene er hentet fra to ulike kilder, og siden fargenavn generelt ikke er standardiserte er de mer å forstå som interne merkelapper, enn at de bærer tekniske navn som kan slås opp i ulike referanse kilder.

For kilder, og mer data-informasjon se eget fargepalett-referansedokument.

# Oklab-, pantone- og NCS-fargespekter

<b>Midnattblå / Midnight blue</b> #020035 / oklch(15.12% 0.101 267.6) / 2766 C / S7020-R80B	Nærmeste PANTONE #141b4d	Nærmeste NCS #09294D
<b>Skumring / Twilight</b> #4E518B / oklch(45.98% 0.094 279.79) / 7673 C / S5030-R70B	Nærmeste PANTONE #535486	Nærmeste NCS #535486
<b>Jern / Iron</b> #D4D7D9 / oklch(87.74% 0.004 236.5) / 427 C / S1502-B50G	Nærmeste PANTONE #d0d3d4	Nærmeste NCS #D4DADA
<b>Snødrift / Snow Drift</b> #F7FAF7 / oklch(98.2% 0.005 145.54) / 7541 C / S0500-N	Nærmeste PANTONE #d9e1e2	Nærmeste NCS #FAF9F7

<b>Tørket blod / Dried Blood</b> #4B0101 / oklch(26.04% 0.105 28.89) / 490 C / S7020-R10B	Nærmeste PANTONE #5d2a2c	Nærmeste NCS #48131D
<b>Blod rød / Blood red</b> #980002 / oklch(42.69% 0.175 28.882) / 19-1757 TCX / S1580-R	Nærmeste PANTONE #AA0A27	Nærmeste NCS #A50017
<b>Fjærgrå / Quill Grey</b> #D6D6D1 / oklch(87.47% 0.007 106.54) / Cool Gray 1C / S1502-G50Y	Nærmeste PANTONE #d9d9d6	Nærmeste NCS #D8DAD4
<b>Ørken storm / Desert storm</b> #F8F8F7 / oklch(97.89% 0.001 106.42) / P 179-1 C / S0500-N	Nærmeste PANTONE #F2F1F0	Nærmeste NCS #FAF9F7

<b>Lyngul / Lightning Yellow</b> #FCC01E / oklch(83.96% 0.167 84.87) / 14-0957 TPG / S0570-Y20R	Nærmeste PANTONE #FFC428	Nærmeste NCS #FFB629
<b>Askegul / Ash Yellow</b> #C4aa85 / oklch(75.15% 0.059 76.37) / 16-0924 TCX / S3020-Y10R	Nærmeste PANTONE #C4AB86	Nærmeste NCS #C1A97C

# Typografi etter Hammerfilosofen

## Primær typografi (Oswald og Merriweather)

Begge fontene er lisensiert under “Åpen Font Lisens”, og kan brukes i print og på digitale flater, kommersielt eller privat. Dette blir det primære typografiske uttrykket på alle flater knyttet til hammerfilosof-prosjektet.

## Alternativ sans-serif-typografi (Oswald og Roboto)

Begge fontene er lisensiert under “Åpen Font Lisens”, og kan brukes i print og på digitale flater, kommersielt eller privat.

## Notat rundt Spekulatorium-spesifikke uttrykk

Spekulatoriums navnetrekk er langt mykere enn navnetrekket for Hammerfilosofen, dette gjør at fete overskrifter i tittel, etc. passer bra i uttrykket til Hammerfilosofen men bør reduseres til vanlig vekt i kontekst Spekulatorium.

# Tekniske typografi-retningslinjer: Primær

## **SIDEMARGER**

For A4-formaterte tekst-sider er 2 cm marger standarden, og 1,3 cm bunn når dokumentet er paginert.

For A4-, A3- og A2 tegninger er 1 cm marger standarden

## **SPALTEBREDD**

Bredden på spaltene skal som hovedregel ligge et sted mellom 60 til 90 tegn pr linje for å sikre optimal lesbarhet. På et A4-ark (med 2cm marger) gir 11 pt ca 90 tegn med fonten *Merriweather*.

## **VERTIKAL RYTME**

Linjeavstanden er 150% av skrifttypens høyde og avstanden mellom h2 og foregående avsnitt er 0,6 cm. Avstander defineres fra toppen av hvert element, og som hovedregel aldri fra bunnen.

## **DOKUMENTTITTEL**

I tittelstilen bruk *Oswald*, 32 pt, i fet vekt med store bokstaver, avstand over tekst 0,4cm.

I undertittelstilen bruk *Oswald*, 18 pt i normal vekt, avstand over tekst 0,4 cm.

## **INGRESS**

I artikler har første avsnitt under overskriften ofte større skriftstørrelse enn brødteksten. Typisk 13 pt *Merriweather*. Avstanden fra ingressen til neste avsnitt (eller overskrift) er 0,4 cm.

## OVERSKRIFTER

Vi bruker ikke mer enn tre nivåer av overskrifter, det vil si fra h1 til h3. Ved behov for videre oppdeling av innhold brukes lister. Vær obs på at overskriftsfonten Oswald, kan trenge fet vekt når den vises sammen med navnetrekket, da den håndtegnede skriften har en naturlig hard vekt.

### ◆ Overskrift nivå 1

- Den største overskriften brukes kun én gang per side og da primært til sidetittelen eller artikkelens overskrift.
- I H1-stilen bruk *Oswald*, 32 pt i normal vekt, fet ved behov
- Avstanden mellom h1 og ingress i dokument, 0,8 cm.

### ◆ Overskrift nivå 2

- Underoverskriften brukes for å dele inn de største bolkene i en tekst.
- I H2-stilen bruk *Oswald*, 20 pt i normal vekt, fet ved behov
- Avstanden mellom h2 og elementet over er 0,6 cm.

### ◆ OVERSKRIFT NIVÅ 3

- Ikke alle tekster trenger tre nivåer, men i lenger tekster eller tekniske beskrivelser kommer det godt med.
- I H3-stilen bruk *Oswald*, 12 pt i fet vekt og store bokstaver
- Avstand mellom h3 og elementet over er 0,6 cm.

## BRØDTEKST OG AVSNITT

Et avsnitt i brødteksten bør ikke inneholde mer enn ca 14-15 setninger for et nytt avsnitt startes.

## FOT- OG ENDENOTER

Samme stil på fot og endenoter, bruk *Merriweather*, 7 pt i normal vekt. Linjeavstanden er 150% av skrifttypens høyde og avstanden til foregående element er 0,2 cm.

## SITATER

Ved sitater i tekst uthev med kursiv.

I blokksitater, bruk *Merriweather*, 9 pt i normal vekt, og inkluder eventuell formatering (som kursiv/fet fra originalkilden).

## KILDEHENVISNINGER

Alle kildehenvisninger skjer i endenoter, og bare unntaksvis i fotnoter der det er relevant. *Chicago-style* med kildehenvisninger inne i teksten er en vederstyggelighet som må bekjempes med alle midler, se heller til Oxford sin referansesmal.

## LISTER – UORDNEDE / KULELISTER

Ved uordnede lister avgrens som hovedregel til tre nivåer og bruker følgende oppstilling:

- ◆ Første nivå: "sort diamant farge" (◆) U2666, kule starter 0,1 cm, tekst starter 0,5 cm
  - Andre nivå: "sort liten firkant" (▪) 25AB, kule starter 0,6 cm, tekst starter 1,0 cm
    - Tredje nivå: "hvit liten firkant" (▫) 25AC, kule starter 1,1 cm, tekst starter 1,5 cm

## LISTER – ORDNEDE / NUMMERERTE LISTER

Ved nummererte lister avgrens som hovedregel til tre nivåer, og bruk følgende oppstilling:

1. Første nivå: Arabisk tall, nummer starter ved 0,1 cm, tekst starter 0,6 cm
  - a. Andre nivå: latinske bokstaver, nummer starter ved 0,7 cm, tekst starter 1,2 cm
    1. Tredje nivå: Arabisk tall, nummer starter ved 1,3 cm, tekst starter 1,8 cm
    2. Forsatt tredje nivå ...
    3. Forsatt tredje nivå ...
  - b. Forsatt andre nivå ...
  - c. Forsatt andre nivå ....
2. Forsatt første nivå ...
3. Forsatt første nivå ...

**Vurder: lite utvidet mellomrom (0.2 cm?) mellom liste-elementene**

# Grafiske eksempler







## Andre kunstneriske intuisjoner

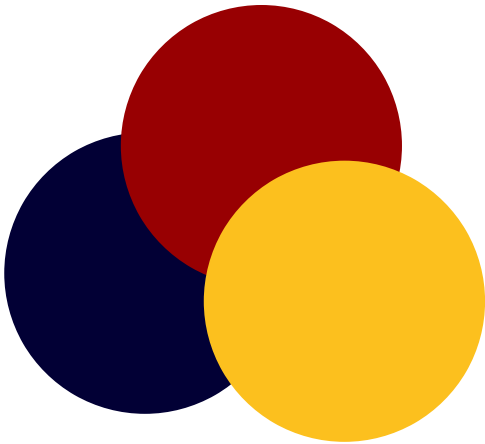
Skaper av lyspæremannen Stein Llanos har en intuisjon om en fargekombinasjon som sikrer at lyspæren virker lysere enn bakgrunnen.



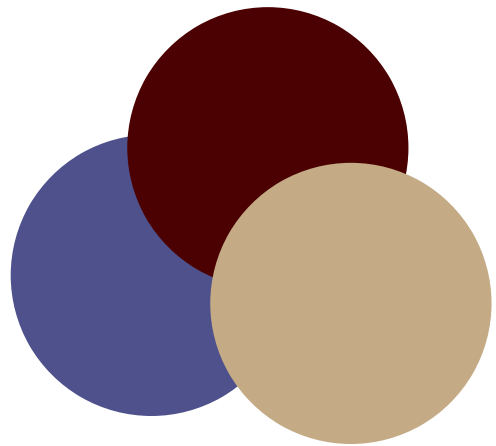
Glødetråden i pæren, sammen med navnetrekket, kan også med fordel gies en farge som skaper en tydeligere assosiasjon til glød.



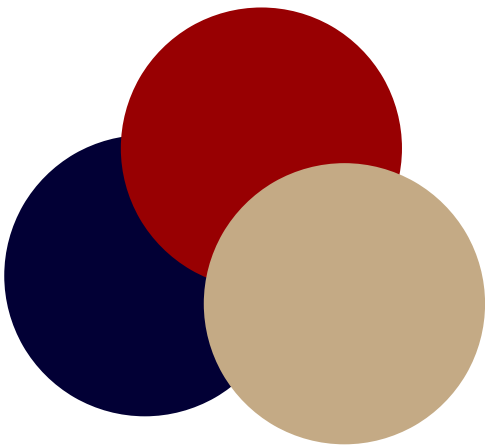
## Kombinasjonseksempler



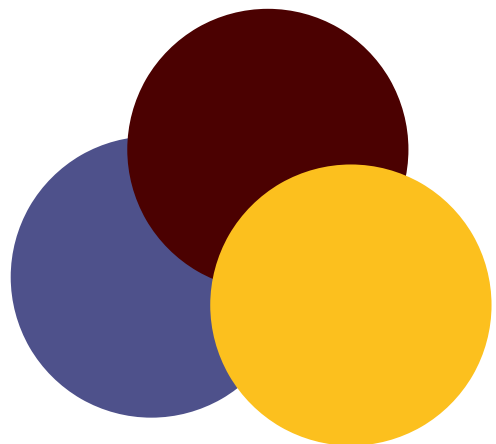
*Midnattblå-blodrød-lyngul*



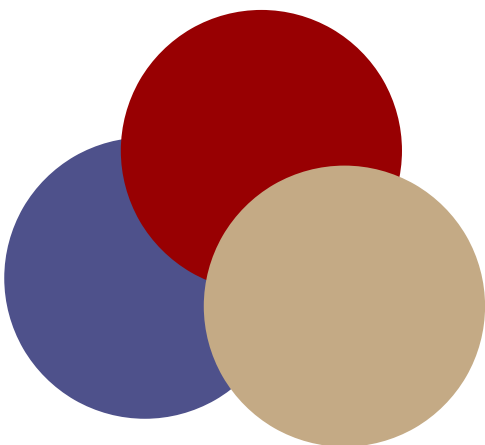
*Skumring-tørket blod-asgegul*



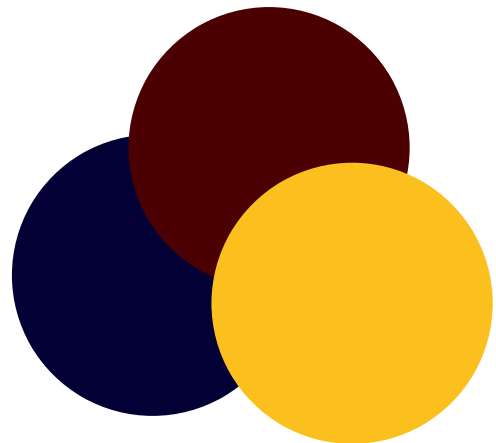
*Midnattblå-blodrød-asgegul*



*Skumring-tørket blod-lyngul*



*Skumring-blodrød-asgegul*



*Midnattsblå-tørket blod-lyngul*