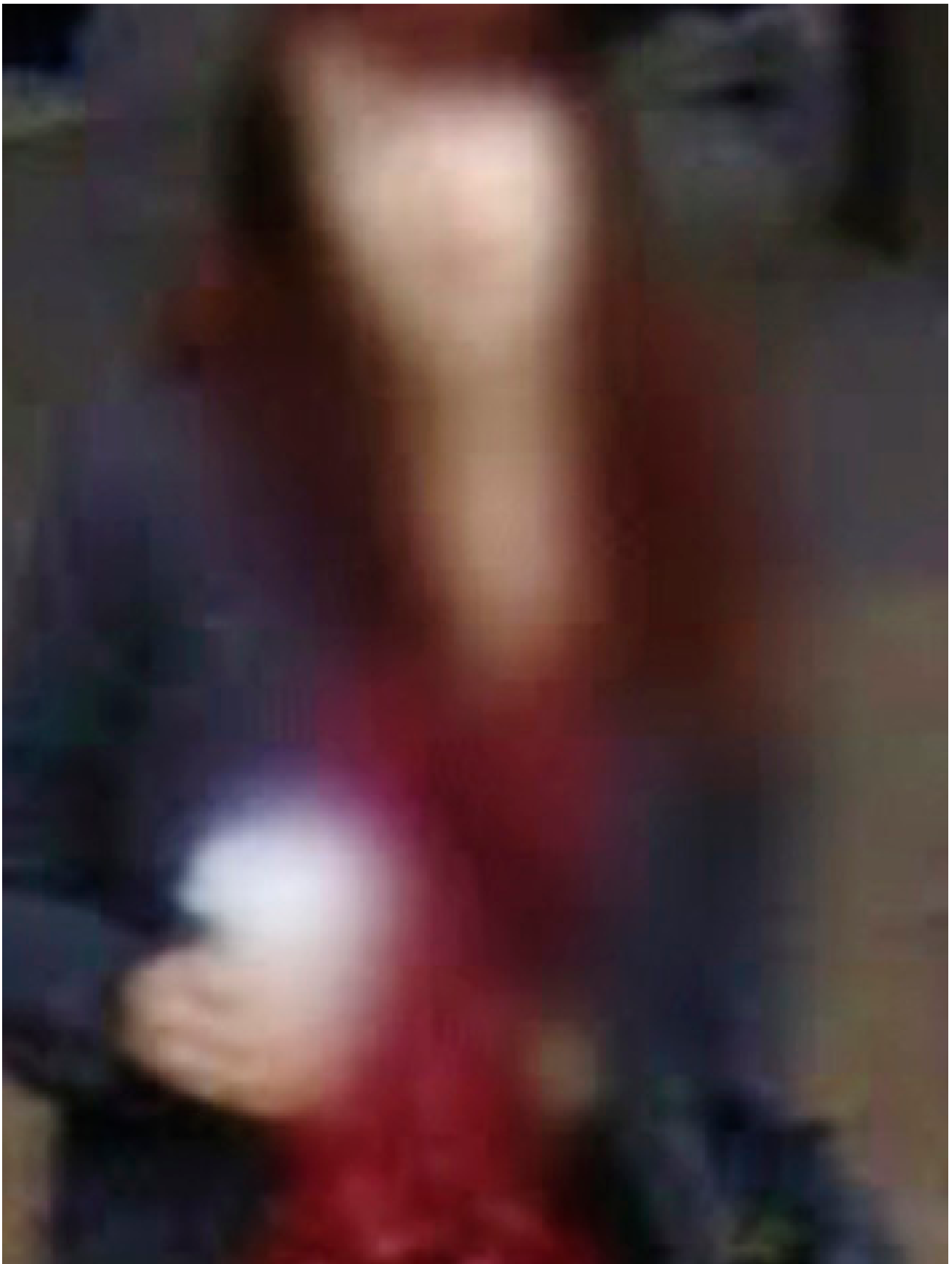
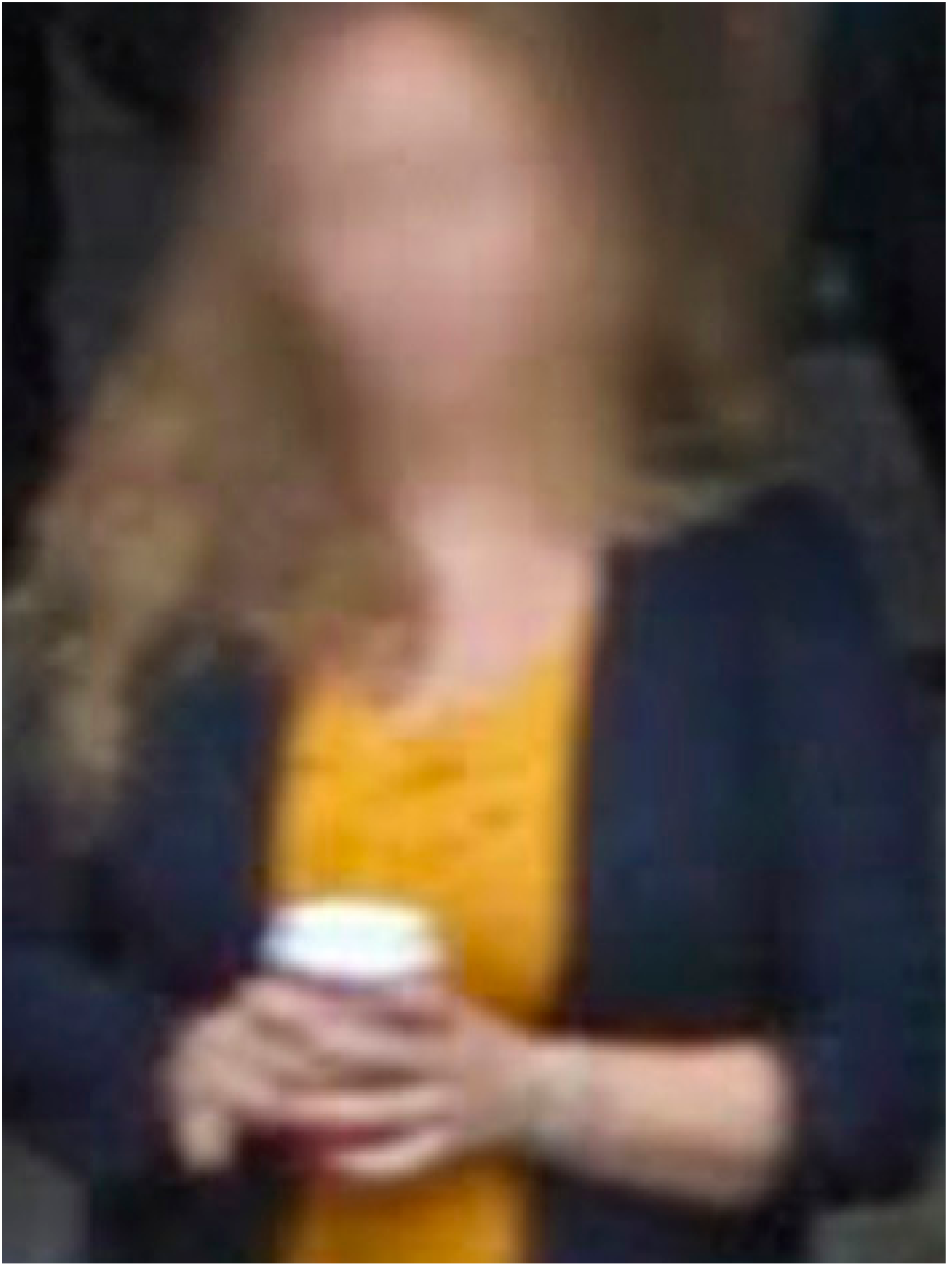


# Holy Grail

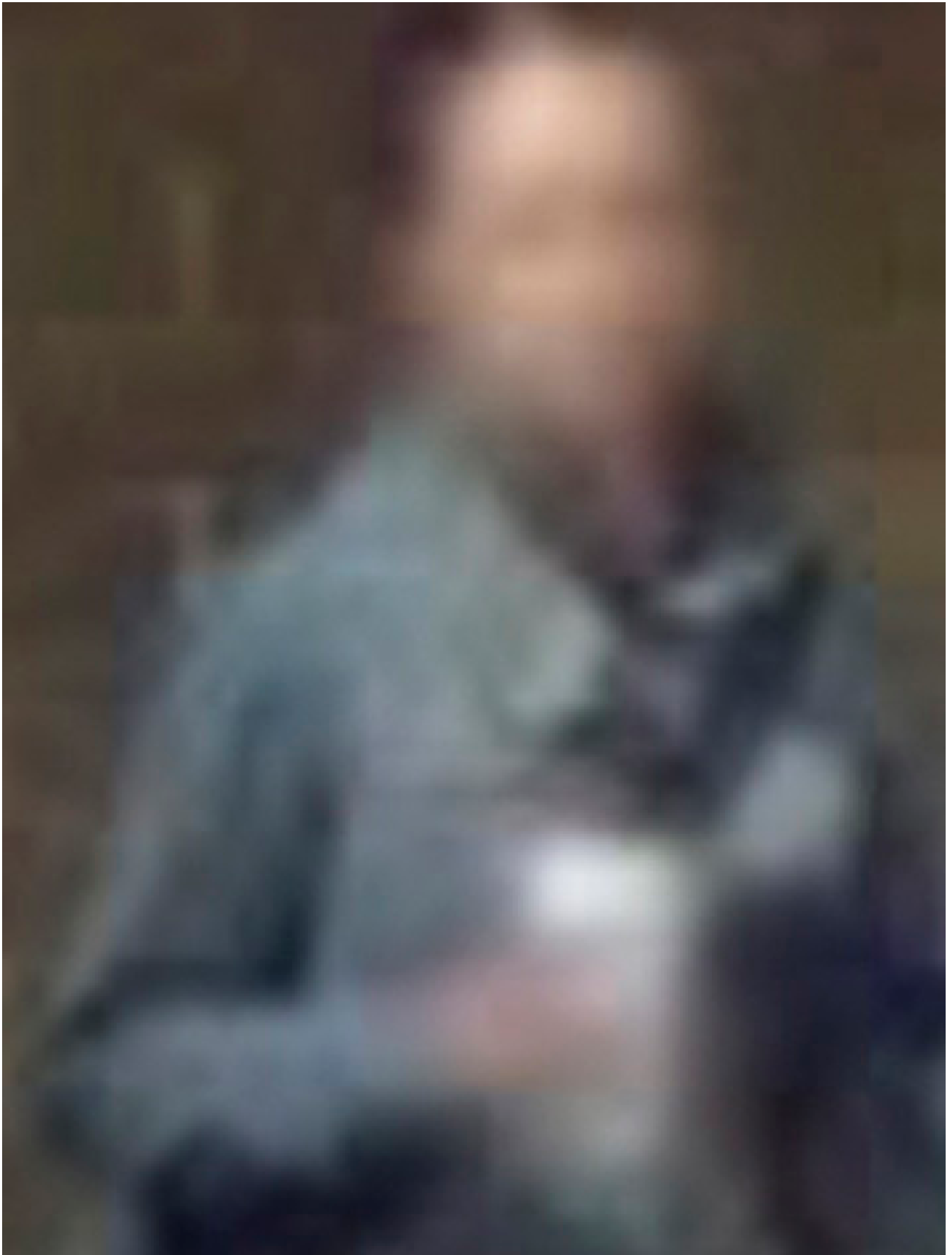
Eva-Teréz Gölin

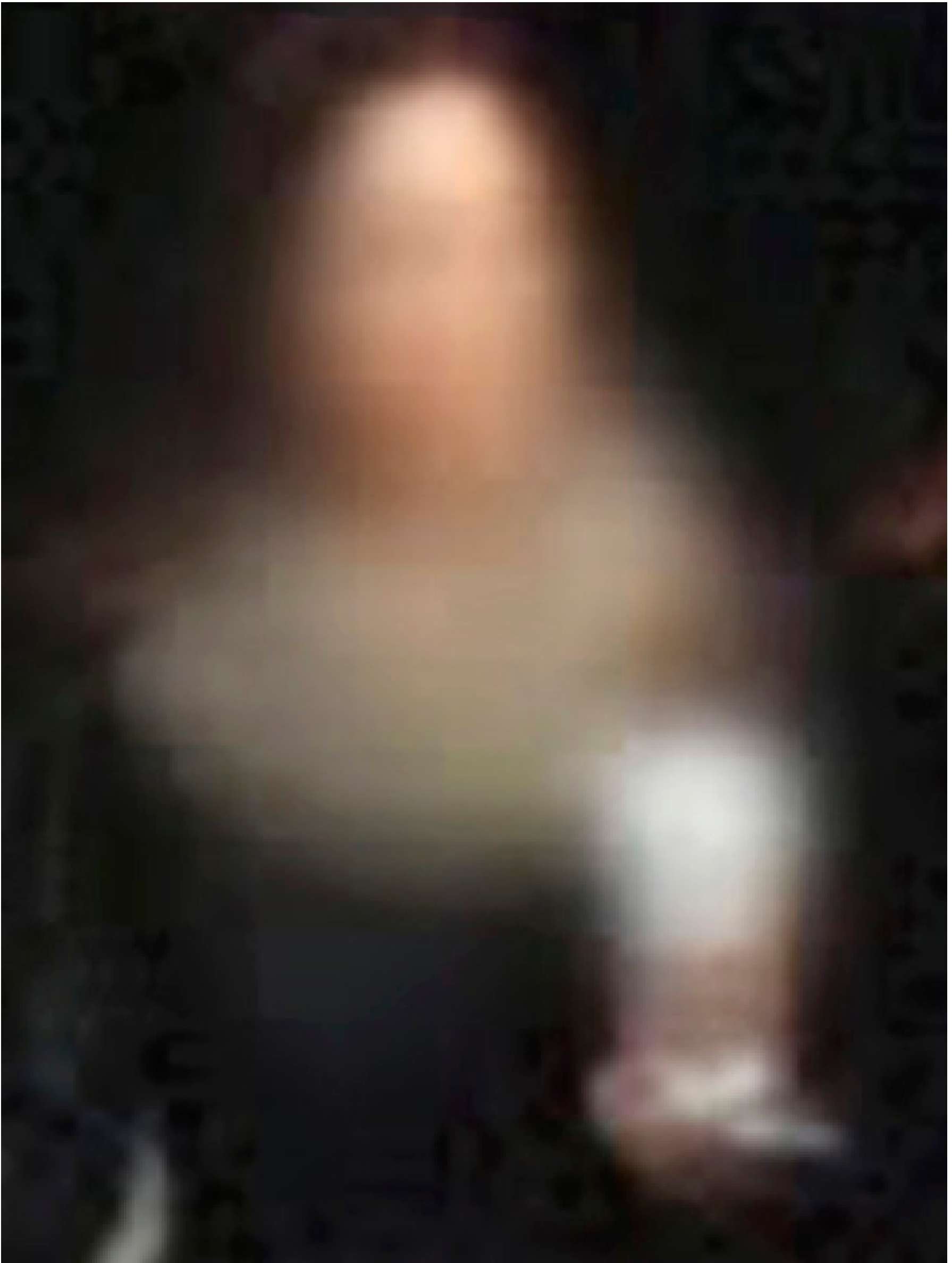


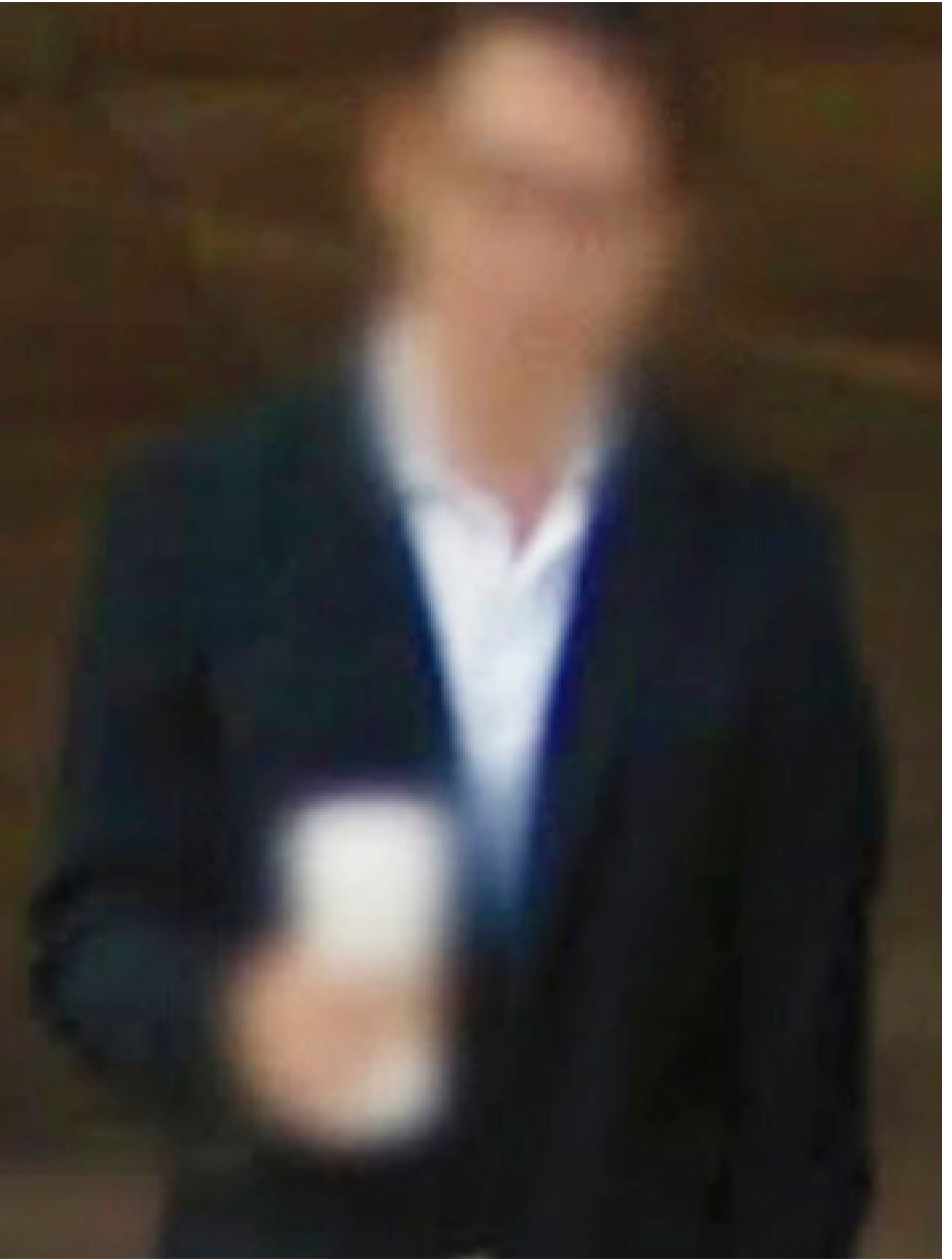




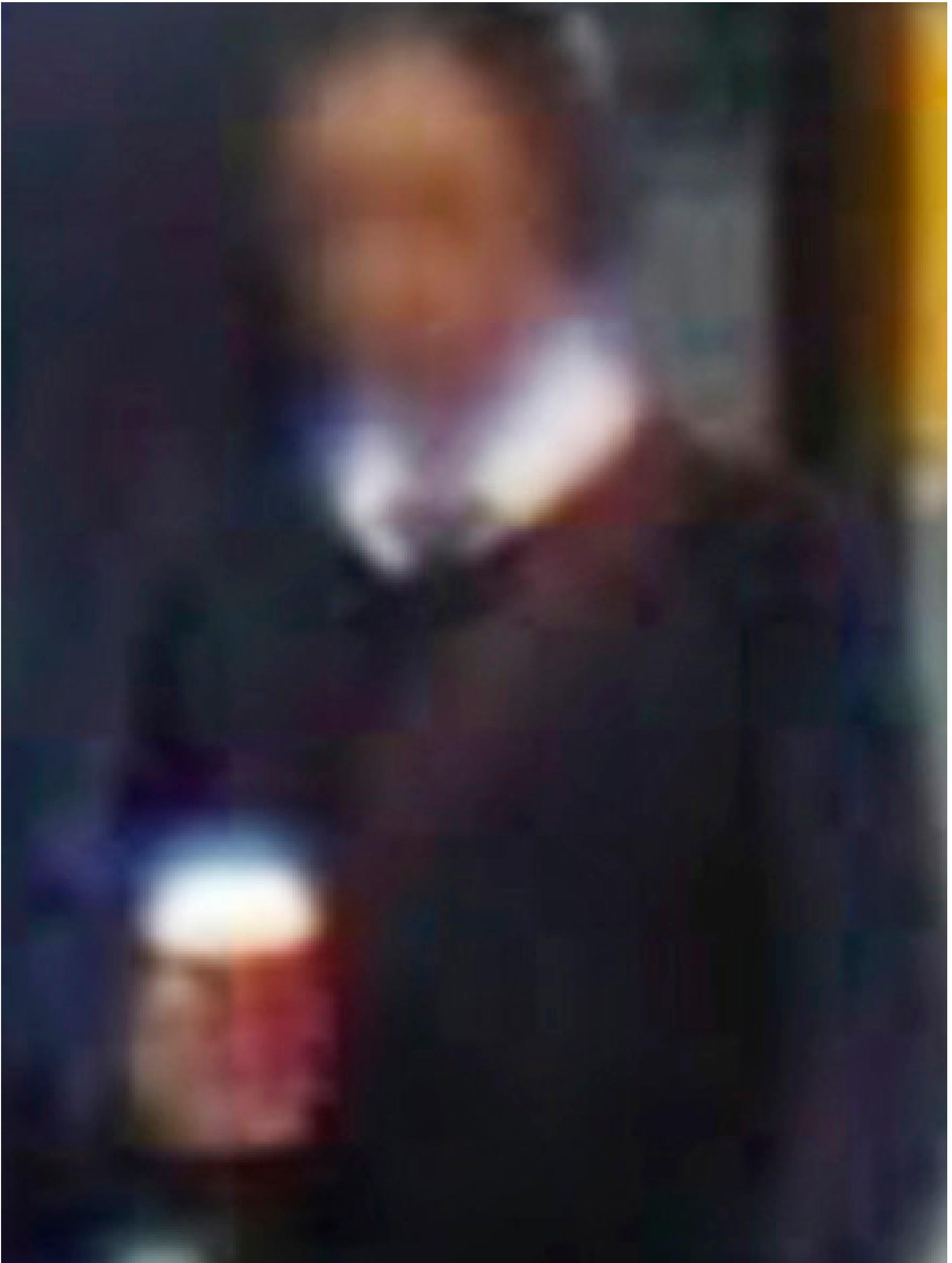


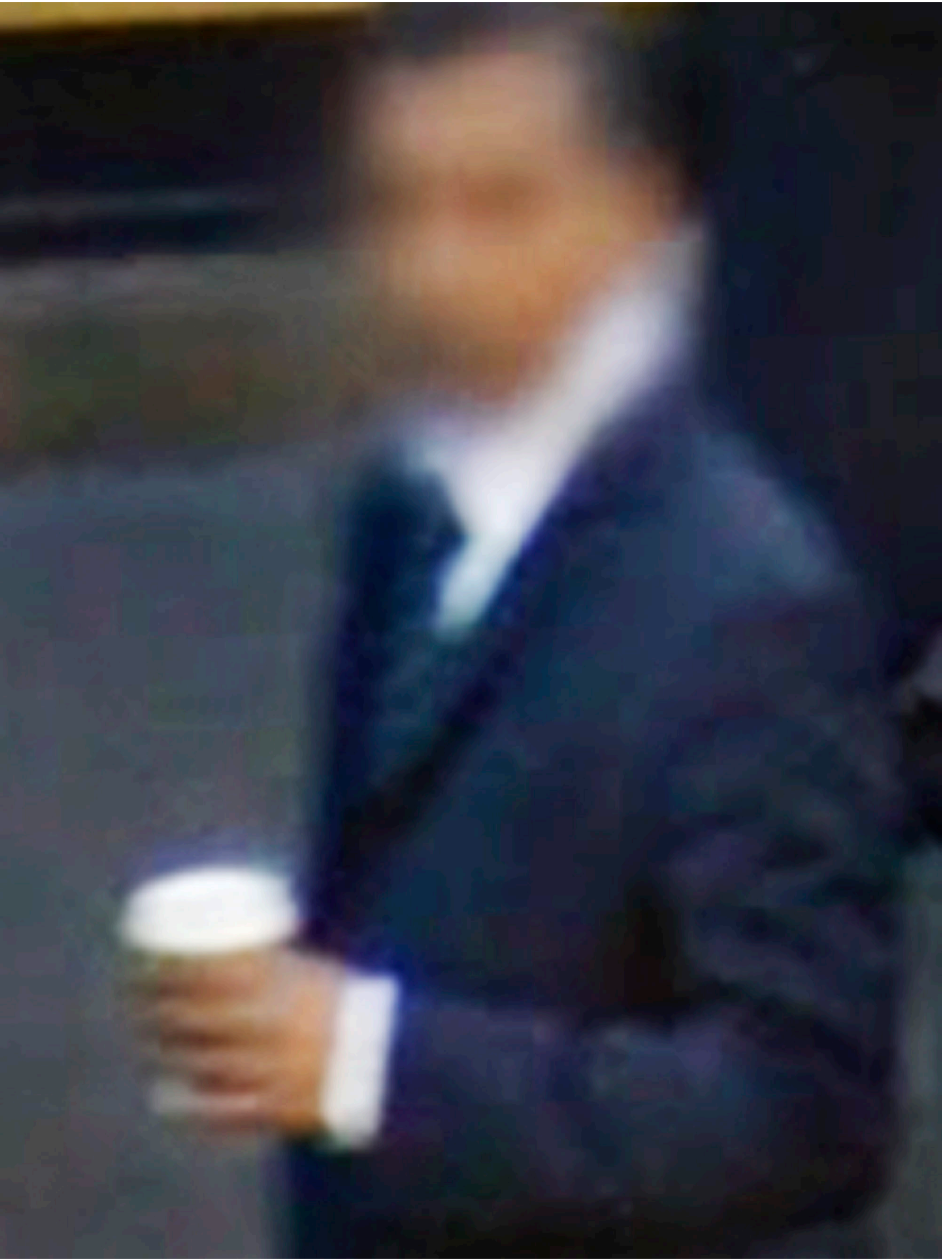


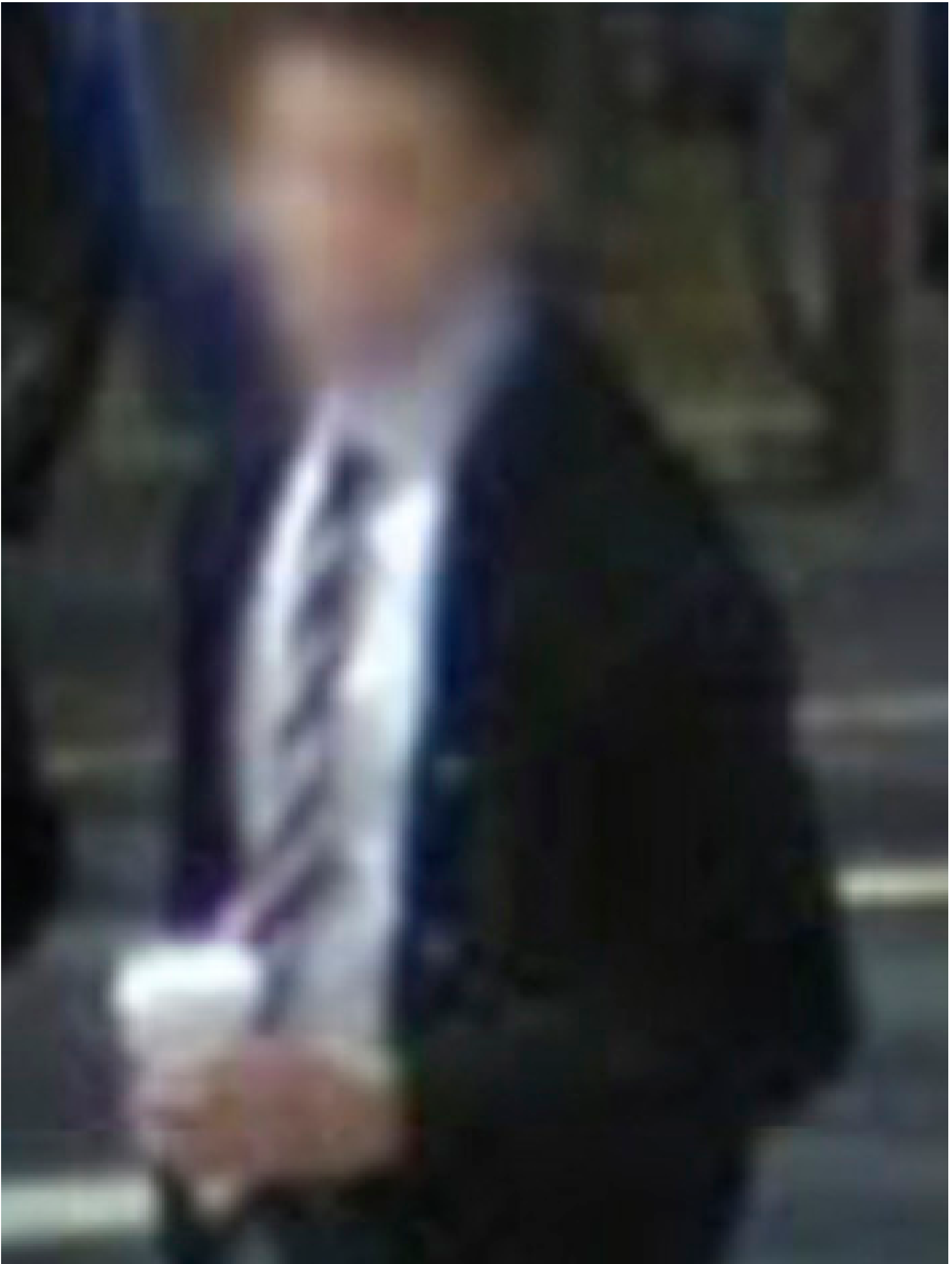


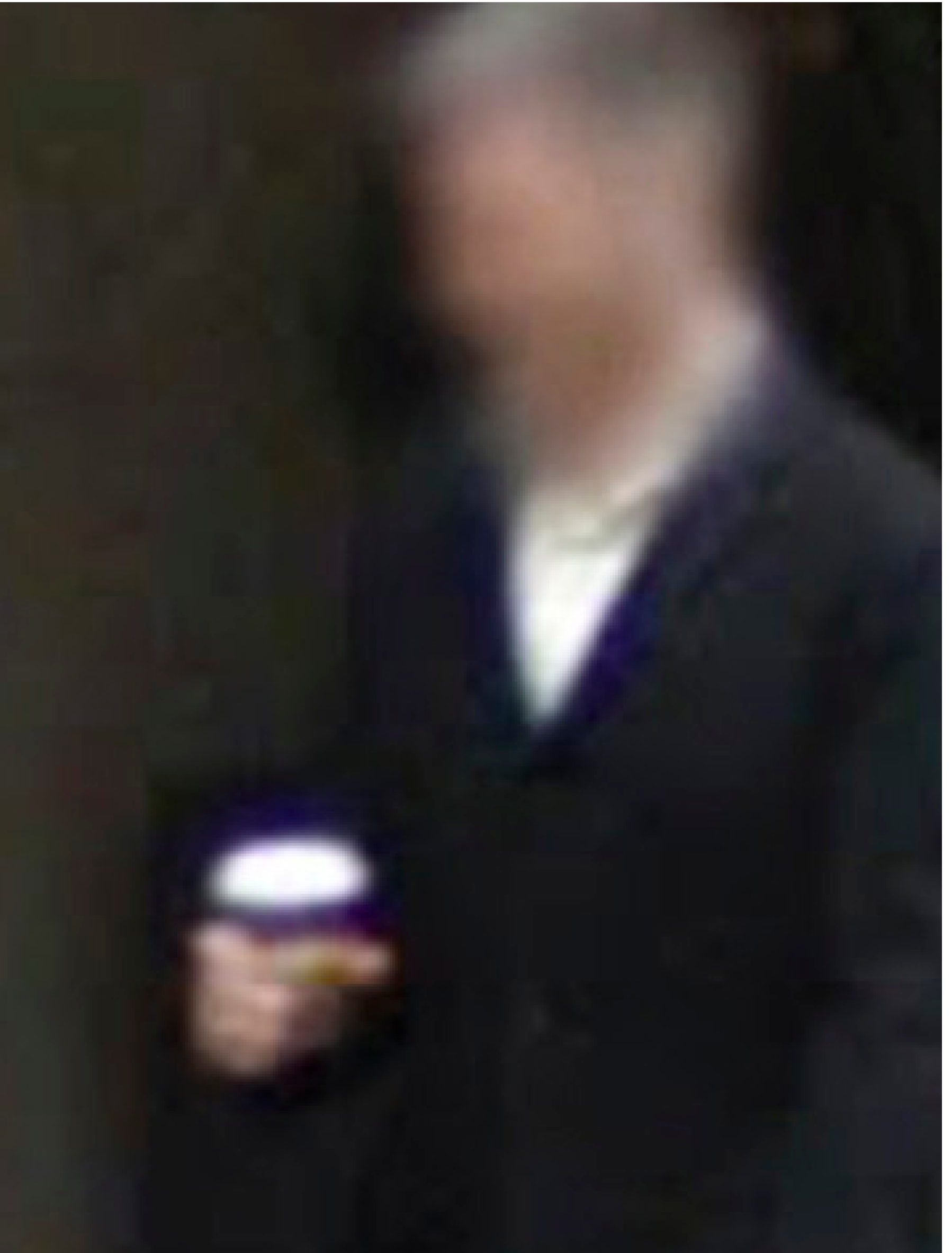














# Holy Grail

Bachelor's Thesis by

**Eva-Teréz Gölin**

Media Culture, Photography – Novia University of Applied Sciences, Jakobstad

March 15, 2017

## Abstrakt

Det konstnärliga arbetet Holy Grail ifrågasätter det västerländska samhällets jakt på effektivitet och reflekterar kring hur to-go-muggen, vår tids heliga graal, kommit att symbolisera ambition, hög prestation och den lycka vi söker. Arbetet undersöker to-go-muggens användning som medel för iögonfallande konsumtion och dess roll som symbol för höjd social status. Men att vara iögonfallande kräver en publik, stadens gator blir därför en naturlig arena där vi kan synliggöra vår konsumtion och höja vår status.

Genom att porträttera människor, poserande med sina kaffe-to-go-muggar, via Google Street View studeras fenomenet kaffe-to-go som en del av en, i många fall, överdriven konsumtion i den västerländska samtidskulturen. Trots Street Views komprimering av bilderna och anonymisering ansiktena är de avporträtterade ändå igenkännbara som de framgångsrika och eftertraktade människor som dagligen avbildas i media – vår tids ikoner – representanter för det liv och högre status som vi strävar efter. Arbetet formas utifrån både teoretiska samt konstnärliga arbeten från olika tidsepoker och resultatet presenteras visuellt i form av en utställning.

## Nyckelord:

Helig graal, iögonfallande konsumtion, social status, Google Street View, ikoner, symboler, fotografi, konst, konsumtionssamhälle, kaffe to go

## Abstract

The artistic work Holy Grail question our efficiency driven Western society and reflects upon how the to go cup, the holy grail of our time, has come to symbolize ambition, high achievements and the happiness we seek. The work examines the use of the to go cup as a means of conspicuous consumption and its role as a symbol for elevated social status. Conspicuousness though, is dependent on onlookers thus the city streets become the arena to exhibit our consumption and raise our status.

By portraying people, posing with their coffee to go cups, the phenomenon coffee to go, as part of an in many cases, excessive consumption in Western contemporary culture is studied and captured through Google Street View. Despite Street View's compression of the images and anonymization of faces the portrayed are still recognizable as the successful and enviable people, daily depicted in media - icons of our time - representatives of the higher status and better life we strive for.

The basis of the work is formed of both earlier theoretical and artistic works from different periods and the result is presented visually in form of an exhibition.

## Keywords:

Holy Grail, conspicuous consumption, social status, Google Street View, icons, symbols, photography, art, consumer society, coffee to go

Supervisors: Emma Westerlund and Lars Rebers

Number of pages: 25 Language: Swedish



## **INNEHÅLLSFÖRTECKNING**

Inledning

Frågeställning och syfte

Metod

GOOGLE MAPS / STREET VIEW

Att promenera i Google Street View

Att fotografera i Google Street View

GENOMFÖRANDE

Gestaltande av ikonerna

Gestaltande av stalkerna

Tekniska förutsättningar för bildmaterialet

TIDIGARE ARBETEN AV ANDRA KONSTNÄRER

Google Maps och Google Street View inom konsten

Användning av slump och artefakter inom konsten

RESULTAT

Från skärmdump till utställning

Framtida möjligheter



# Människor prisar det som anses vara åtråvärt. Det är därför som eftertraktade egenskaper får en omsusad identitet.<sup>1</sup>

Den heliga graalen, ett objekt som har förekommit både inom litteraturen och konsten i århundraden där den har beskrivits som en rad olika föremål; en bägare, en tallrik eller en sten. Men oavsett objekt så har den heliga graalen alltid representerat det som vi människor önskat oss allra mest så som; lycka, rikedom och evig ungdom. Under det senaste århundradet har dessa önskningar allt oftare projicerats på olika varor som vi konsumerar istället för att riktas mot ett enda specifikt föremål.

*Publicity proposes to each of us in a consumer society that we change our selves or our lives by buying something more. This "more", publicity persuades us, will make us in some way richer, even though we will be poorer by having spent our money. And publicity persuades us of this transformation by showing us people who have apparently been transformed and are, as a result, enviable.<sup>2</sup>*

Att rätt varor kan göra oss lyckligare, ge ett intryck av välstånd och nära på skänka evigt liv har länge utmålats som en sanning. I begynnelsen var konsumtion, i alla fall konsumtion utöver det nödvändigaste, endast något för överklassen. När Veblen 1899 i boken *Theory of the Leisure Class* myntade begreppet *iögonfallande konsumtion* avsågs konsumtion i överflöd eller konsumtion av exklusivare varor som endast ett

fåtal hade råd med. Genom ett uppvisande av konsumtionen, främst i den egna umgängeskretsen, befästes maktpositioner.

Under det dryga århundrade som passerat sedan dess har den iögonfallande konsumtionen utvecklats till att innefatta även mindre exklusiva konsumtionsvaror. Genomslagskraften för den iögonfallande konsumtionen har också mångdubblats via olika massmediala kanaler. Genom produktplacering i många Hollywood-producerade filmer<sup>3</sup> har filmstjärnors ikonstatus använts för att göra cigaretter och andra tobaksvaror till symboler för eftersträvnsvärda egenskaper hos filmkaraktärerna.

Runt millennieskiftet, när lite av glamouren kring cigaretter falnade, började kaffe-to-go dyka upp i olika scener på bioduken och i tv-serier.<sup>4</sup> To-go-kaffet som vi på film tidigare sett drickas ur, i de för New York, typiska Anthora-muggarna bytte nu skepnad och uppenbarade sig istället i to-go-muggar av en större storlek, krönta med det karaktäristiska kupolformade plastlocket. Locket gjorde sitt intåg på marknaden när amerikanerna under 1980-talet började överge vanligt kaffe till förmån för cappuccinos och lattes, toppade med en ordentlig skumkrona som förstördes av de platta lock som funnits att tillgå tidigare. Detta patenterade plastlock lämnar inte bara gott om utrymme för skumkronan utan är samtidigt utformat med en nedsänkning i locket för att lämna plats åt kaffedrickarens näsa. Sedan lanseringen av locket har det inte

1 Rampell, L. (2007) *Design Darwinism: Homo Kapitalismus del 1*. Gabor Palotai Publisher. Stockholm. Sid. 19

2 Berger, J. (1972) *Ways of Seeing*. BBC. Hämtad 2017-01-29 från <https://www.youtube.com/watch?v=5jTUebm73IY>

3 Mekemson, C. och Glantz, S. A. (2002). *How the tobacco industry built its relationship with Hollywood*. Tobacco Control 2002;11(Suppl 1):i81-i91

4 Lundh, A. (2016). *Coffee to Go*. Dis magazine hämtad 2016-10-27 från <http://dismagazine.com/discussion/126/a-piano-top-was-seen-floating-by-in-the-east-river-the-police-has-just-retrieved-the-black-box/>

5 Park, M. Y. (2014) *A Brief History of the Disposable Coffee Cup*. Bon Appetit. Hämtad 2017-01-29 från <http://www.bonappetit.com/entertaining-style/trends-news/article/disposable-coffee-cup-history>

6 Lundh, A. (2016). *Coffee to Go*. Dis magazine hämtad 2016-10-27 från <http://dismagazine.com/discussion/126/a-piano-top-was-seen-floating-by-in-the-east-river-the-police-has-just-retrieved-the-black-box/>

7 McKay, H. (2007) *Hollywood's Hottest Accessory: The Big Coffee Cup*. FoxNews. Hämtad 2017-02-05 från <http://www.foxnews.com/story/2007/04/02/hollywoods-hottest-accessory-big-coffee-cup.html>

bara spridits världen över utan också hittat sin plats i den permanenta samlingen på MoMa.<sup>5</sup>

I en tid när religion alltmer ersätts av karriär, där effektivitet och att vara eftertraktad i yrkeslivet är det som skänker status och beundran har kaffe-to-go-muggen kommit att bli vår tids heliga graal. To-go-muggen har inte bara blivit en symbol för effektivitet utan också en markör för rangordningen kollegor emellan.

*Business and busyness does not allow for drinking coffee sitting down, except maybe by your desk. All of a sudden, the disposable coffee cup had become an important symbol of work efficiency as well as power play within the workplace. (Who were to take the coffee orders from whom?)*<sup>6</sup>

Några euro eller dollar i jakten på högre social status kan ses som väl investerade pengar när to-go-muggen har blivit en portabel accessoar<sup>7</sup> som får representera det liv och den lycka vi söker, en symbol för hur eftertraktade och upptagna vi är. Det inte bara är to-go-muggen i sig, som har en statushöjande effekt. Att den är fylld med kaffe ses också som en indikation på ambition och hög prestation,<sup>8</sup> förmågor som vi ser som tecken på en högre social ställning.<sup>9</sup>

8 King, M. (2012) *Full of beans: is coffee really the drink of high achievers?*. The Guardian. Hämtad 2017-01-29 från <https://www.theguardian.com/money/work-blog/2012/jun/28/beans-coffee-drink-high-achievers>

9 Kaffeföretaget Nespresso lät 2012, göra en oberoende undersökning av kaffe-trender i Storbritannien. Enligt den visade det sig att nästan hälften av de vuxna i Storbritannien anser att kaffe representerar en högre social ställning (jämfört med andra varma drycker). Nespresso Pressrelease (2012, 16 juli) *Nespresso unveils new London flagship boutique in the midst of evolving coffee drinking habits*. Hämtad 2017-02-02 från <http://www.nestle-nespresso.com/newsandfeatures/nespresso-unveils-new-london-flagship-boutique-in-the-midst-of-evolving-coffee-drinking-habits>

To-go muggen är inte ett i första hand ett sätt att vara effektiv utan ett sätt att visa upp sig som den man önskar vara inför andra. Våra identiteter skapas genom vår förhållning till omvärlden och vår drivkraft i att ta efter de ideal som anses eftersträvansvärda har gjort oss till stalkers,<sup>10</sup> medvetet eller omedvetet försöker vi efterlikna modellen.<sup>11</sup>

*De dominanta modellerna och förmedlingen av dem har tagit över vardagen och vår uppfattning om världen. De visar inte bara hur vi ska leva våra liv, utan pekar också ut vad som överhuvudtaget är eftersträvansvärt. Det är därför som stalkern jämför sig med en modell. Redan innan modellen kastade sin skugga över spegelbilden, så manade den till självförverkligande. Men det finns inte längre något «jag» att förverkliga.*<sup>12</sup>

Stalkern är så klart beroende av modellen, utan en förebild finns det inget att ta efter. Men likväl är modellen beroende av stalkern, utan att bli sedd och beundrad uppnås ingen status. Modellen har förvandlats en samtida ikon, ett helgon att se upp till.

10 Rampell, L. (2007) *Designdarwinismen: Homo Kapitalismus del 1*. Gabor Palotai Publisher. Stockholm. Sid 27-28

11 Ibid.

12 Ibid. Sid. 116



Skärmdump från Google Street View

## Frågeställning och syfte

Genom projektet Holy Grail har jag velat diskutera det allt mer utbredda fenomenet med kaffe-to-go. Vid en första anblick kan to-go-kulturen upplevas som ett sätt att spara tid när vi skyndar mellan olika uppdrag men min utgångspunkt har varit att se på denna samtida företeelse utifrån det symbolvärde som to-go-muggen har kommit att få och hur den används för att ge social status genom iögonfallande konsumtion.

Resultatet av mitt arbete presenteras visuellt i form av en utställning där betraktaren ges möjlighet att reflektera över to-go-kulturen, vår relation till to-go-muggen och vad den symboliserar. Målet har varit att hitta fram till ett sätt att framställa ämnet så att betraktaren kan relatera till bilderna samtidigt som uttrycket också relaterar till ämnet.

## Metod

Genom en konstnärlig undersökande metod har jag, med utgångspunkt i hur ämnet tidigare beskrivits ur olika aspekter inom teori och forskning, försökt hitta ett sätt att visualisera dessa vinklar. I mina tidigare arbeten har jag nästan uteslutande använt mig av bildmaterial som jag har fotograferat själv. För detta konstprojekt har jag valt att gestalta to-go-fenomenet genom att använda mig av bildmaterial från Google Street View. Valet av Google Street View som bildkälla gjorde jag för att utforska möjligheten i att låta Googles automatiserade anonymisering av människors ansikten representera oss människor som ett kollektiv istället för som enskilda individer.

Jag har inte tidigare arbetat konstnärligt med materiel från Google Street View och vill med detta projekt undersöka vilka möjligheter som finns inom de givna begränsningar som Street View utgör. Dessutom vill jag hitta ett sätt att trots den tekniskt undermåliga bildkvaliteten i utgångsmaterialet, producera utskrifter av utställningskvalité.

## GOOGLE MAPS / STREET VIEW

Via Google Maps<sup>12</sup> och Google Street View<sup>13</sup> kan användaren betrakta kartbilder på olika vis. Denna teknologin är åtkomlig för användaren via en webbläsare. Google Maps har dels ett läge där kartan är visad som en vektoriserad kartbild men också ett annat läge där kartbilden visas som en satellitbild över det aktuella området. Istället för att bara betrakta kartbilden från ovan, så som är normalt för vanliga kartor, så kan användaren av Street View röra sig på gatunivå. Detta läge kan jämföras med att själv befinna sig på den aktuella gatan. Detta har möjliggjorts genom att gatuvyn fotograferats via flertalet kameror<sup>14</sup> samtidigt. Kamerorna är monterade tillsammans till en enhet och oftast är denna modul sedan monterad på taket av en bil. Fotograferingen sker under det att bilden körs längs gatan och alla bilder monteras sedan ihop till panoramabilder som gör att användaren av Google Street View kan "promenera" i gatumiljön.

Google Street View lanserades 2007 och från det året finns det bilder från ett antal städer i USA. Under 2008 utökas antalet städer som fotograferas och även städer i delar av Europa inkluderas. Det är även under detta år som Google börjar använda sig av digital ansiktsgenkännings-teknik för att identifiera och göra ansikten i bilderna oskarpa<sup>15</sup>. Studerar man bildmaterialet på Google Street View så kan man också notera att bildkvaliteten förbättrades ordentligt under 2008 och med den låga upplösning som det tidigare bildmaterialet håller så var det få ansikten som var igenkännbara trots att de inte har gjorts oskarpa i efterhand. Bortsett från att upplösningen förbättrades så syns det också tydligt att kamerorna som börjat användas har ett bättre dynamiskt omfång vilket gör att gatumiljöerna återges ljusare och med bättre färgåtergivning.

Använder man sig av kartapplikationen Google Maps så kan man, genom att klicka på Pegman-symbolen<sup>16</sup> se vilka områden eller vilka gator (beroende på kartans zoomningsläge) som omfattas av Street View. Dessa områden markeras då med en blå färg eller en blå linje för enskilda

gator. Genom att klicka på en blå linje med Pegman kan man förflytta sig till gatuvyn för den platsen. När man befinner sig på en specifik position i Street View så kan man (fr.o.m. april 2014) bläddra mellan de olika tillfällena som denna plats har fotograferats av Google genom att först klicka på klock-ikonen<sup>18</sup> i det övre vänstra fönstret och sedan dra reglaget under miniatyrbilden till olika årtal. För att förflytta sig till ett visst årtal så klickar man på förstoringsglasat i nedre högra hörnet av miniatyrbilden.

### Att promenera i Google Street View

Att promenera i Google Street View (nedan omnämnd som Street View) är på vissa sätt som att promenera på en gata i verkligheten. Man kan gå framåt genom att klicka med pilmarkören på vägen framför sig, man se sig om åt sidorna genom att klicka och dra bilden till höger eller vänster. På samma vis kan man vända och promenera samma gata tillbaka åt andra hållet.

På flera andra punkter skiljer sig dock upplevelsen markant t.ex. är det möjligt att återkomma till samma plats en annan dag och personerna på gatan står så klart kvar. Men på grund av att Googles kamerabil åker gata upp och gata ner utan att i samma stund kunna svänga in på alla tvärgator, så kan man själv bli överraskad av att plötslig befinna sig i en helt annan dag, annan väderlek och ibland en annan månad på året när man svänger in på en angränsande gata till den man just promenerade på. Andra gator kanske inte går att gå in på alls om Street View inte täcker dem. Detta är ofta gator där det är körförbud för personbilar p.g.a. att det är gågata eller att endast fordon i linjetrafik får köra där. Fler och fler gågator och parker tillgängliggörs dock nu på Street View. Detta sker genom att Google låter dessa områden fotograferas av personer som promenerar runt med en kamerautrustning monterad i en slags ryggsäck, där kameraenheten sticker upp ovanför den fotograferande personens huvud.

### Att fotografera i Google Street View

Att fotografera i Google Street View kan man göra genom att ta skärmdumpar<sup>19</sup> av den vy i Street View man för tillfället visar på sin skärm. Skärmdumparna kan göras med datorns programvara eller ett tredjepartsprogram. Antingen kan man ta en skärmdump av hela skärmen eller en del av skärmen. För att få ett snävare utsnitt av gatubilden så kan man i Street View antingen försöka närma sig motivet genom att gå ett ”steg” längre fram eller genom att zooma in med plus-knappen i nedre högra hörnet av webbläsarfönstret.

## GENOMFÖRANDE

Genom att vandra på gator i olika städer via Google Street View började jag att samla bilder av människor med to-go-muggar. Från de skärmdumpar jag gjorde i Street View, beskar jag ut utsnitt av gatumiljöer där det fanns någon eller några personer med en to-go-mugg. Bortsett från den något högre bildvinkeln som kamerorna på Google-bilens tak ger, så påminde ändå de gatuscener jag

valde, om hur jag själv fotograferar med min egen kamera i gatumiljö. I detta skede övervägde jag att eventuellt övergå till att fotografera själv i stadsmiljö. Men efter ett försök med att efterlikna Googles anonymisering av personer, genom att i Photoshop lägga på en oskärpa på ansiktena, valde jag att återgå till att använda mig av det befintliga bildmaterialet på Street View. Detta val gjorde jag av två anledningar. Dels eftersom kontrasten till den i övrigt mycket bättre bildkvaliteten i mina egenfotograferade bilder gjorde oskärpan på ansiktena för markant, samt att jag inte ville begränsa mig till att fotografera i de städer jag skulle ha möjlighet att resa till utan istället kunna ha möjlighet att utforska to-go-fenomenet världen över.

I mina olika projekt där jag arbetar med bilder vill jag alltid ha tillgång till bilderna i fysisk form på papper för att både kunna få en översikt över materialet, samt kunna arbeta med urval och sekvensering för en bok eller utställning. I ett första skede brukar jag skriva ut en stor mängd, ofta obearbetade, skissbilder i en storlek av ca 9x12 cm. Så gjorde jag också med dessa bilder allt eftersom jag valde utsnitt från Street View. Efter att ha gått igenom en första omgång med utskrifter konstaterade jag av två saker som var avgörande för mitt fortsatta arbete. Först och främst kunde jag trots det ganska snäva utsnittet ur gatumiljön ändå upptäcka små detaljer i fotografierna som relativt tydligt visade på i vilket land som bilderna var fotograferade. Denna information tyckte jag motverkade min idé om att använda mig av Street Views automatiserade anonymisering av människors ansikten som representation av ett kollektivt beteende. Den andra punkten som jag noterade var att de artefakter som komprimering<sup>20</sup> och Street Views ibland felaktiga bildsammanfogning orsakade, tillförde bilderna något som jag uppskattade. Som en första test på om dessa artefakter skulle tillföra bildens uttryck något skrev jag ut en provutskrift i meterformat från en av gatuscenerna. Uppförstoringen av artefakterna gav bilden den måleriska känsla som jag hoppats på men problemet med de platsspecifika miljöerna kvarstod. Därför övergick jag till att göra mycket snävare utsnitt än tidigare, istället för gatuscener började jag nu göra porträtt av människorna med sina to-go-muggar. För att kunna uppleva effekten av de oskarpa ansiktena och relationen till övriga detaljer och artefakter i bilderna övergav jag min vana att göra små testbilder, och började istället skriva ut alla valda porträtt med en höjd av 50 cm. Ur dessa nya utsnitt uppstod ett helt annat visuellt uttryck som jag direkt kände passade mitt ämne.

13 Wikipedia. (2017). *Google Maps*. Hämtad 2017-01-25 från [https://sv.wikipedia.org/wiki/Google\\_Maps](https://sv.wikipedia.org/wiki/Google_Maps)

14 Wikipedia. (2017). *Google Street View*. Hämtad 2017-01-25 från [https://en.wikipedia.org/wiki/Google\\_Street\\_View](https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Street_View)

15 Ibid. *Data capturing equipment*

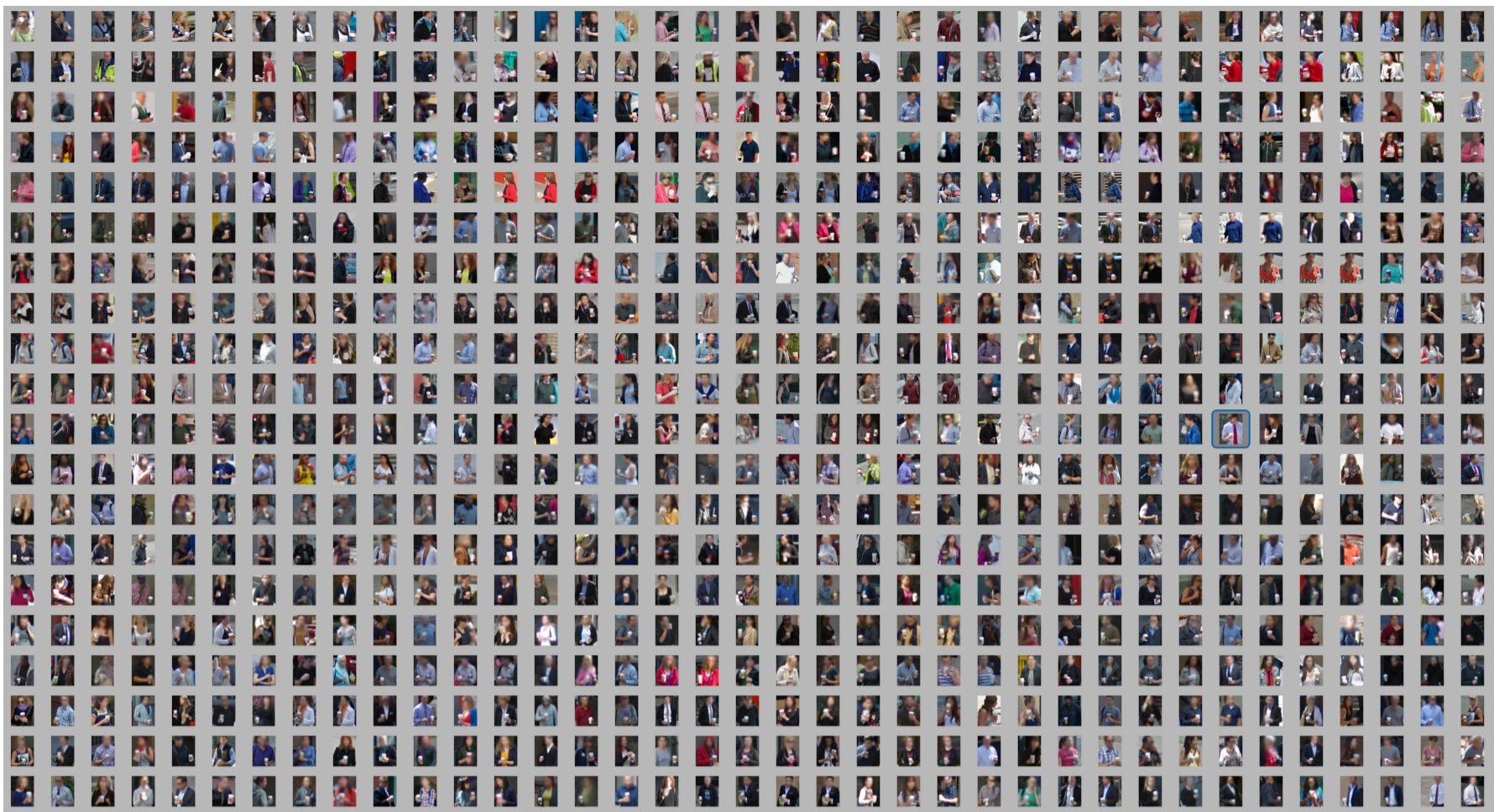
16 Ibid. *History and Features*

17 Ibid. *Pegman*

18 Google Official Blogg. (2014). *Go back in time with Street View*. Hämtad 2017-01-25 från <https://googleblog.blogspot.se/2014/04/go-back-in-time-with-street-view.html>

19 Informationen som för tillfället visas på datorns bildskärm sparas ner och lagras som en bildfil på datorn.

20 Det bildmaterial som kamerorna fångar komprimeras för att uppta mindre lagringsutrymme på Googles servrar, samt läsas in snabbare för användaren av applikationerna.



Porträtt i serien Holy Grail innan urval.

### Gestaltande av ikonerna

Min direkta association till den första serien porträttbilder som jag skrev ut var den, i flera fall, visuella likheten med bysantinska ikonbilder. Handen och hållandets betydelse framträdde på ett nytt sätt, även symboliken i to-go-muggen blev tydligare. I de religiösa ikonbilderna är både gester med händerna samt de föremål som helgonen håller i händerna en viktig del av att förmedla vem de är. I några av mina porträtt höll personerna i fler symboliska objekt utöver to-go-muggarna t.ex. mobiltelefoner, klockor, hämtmat i papperspåsar, som likt de olika föremål som helgonen på ikonbilderna bär med sig, berättar något om bäraren samt om tiden vi befinner oss i. Detta tyckte jag till en början adderade spänning till porträtten, jag försökte också att få en bred representation av människor i olika åldrar, kulturer, hudfärg och religion.

Trots att jag gillade inslagen av olika objekt utöver to-go-muggarna i händerna på de avbildade personerna tog jag ändå beslutet att utesluta bilder där den porträtterade höll i något mer än bara en to-go-mugg. Detta gjorde jag för att förstärka effekten av to-go-muggen som en kraftfull symbol och inte avleda betraktarens uppmärksamhet i andra riktningar. Jag insåg också att de avbildade, ikonerna, modellerna, skådespelarna – de vi ser upp till och har som förebilder – inte består av en mångfald av människor utan representeras genom ett ganska likriktat utseende. Utifrån detta började jag att välja bort inte bara alla som höll något mer än to-go-mugg i handen, jag valde också bort alla genomskinliga muggar och alla muggar med sugrör. Av de resterande porträtterade personerna valde jag att endast använda mig av dem som hade en kaffe-to-go-mugg med det karaktäristiska plastlocket på och bara de som hade ett vitt lock. För att ytterligare förstärka känslan av att de porträtterade är våra förebilder – modeller, ikoner – de som gestaltar det eftersträvsvärda, begränsade jag urvalet än mycket mer genom att endast välja de porträtt som hade en karaktär likt den vi känner igen från klassiskt porträttmåleri.

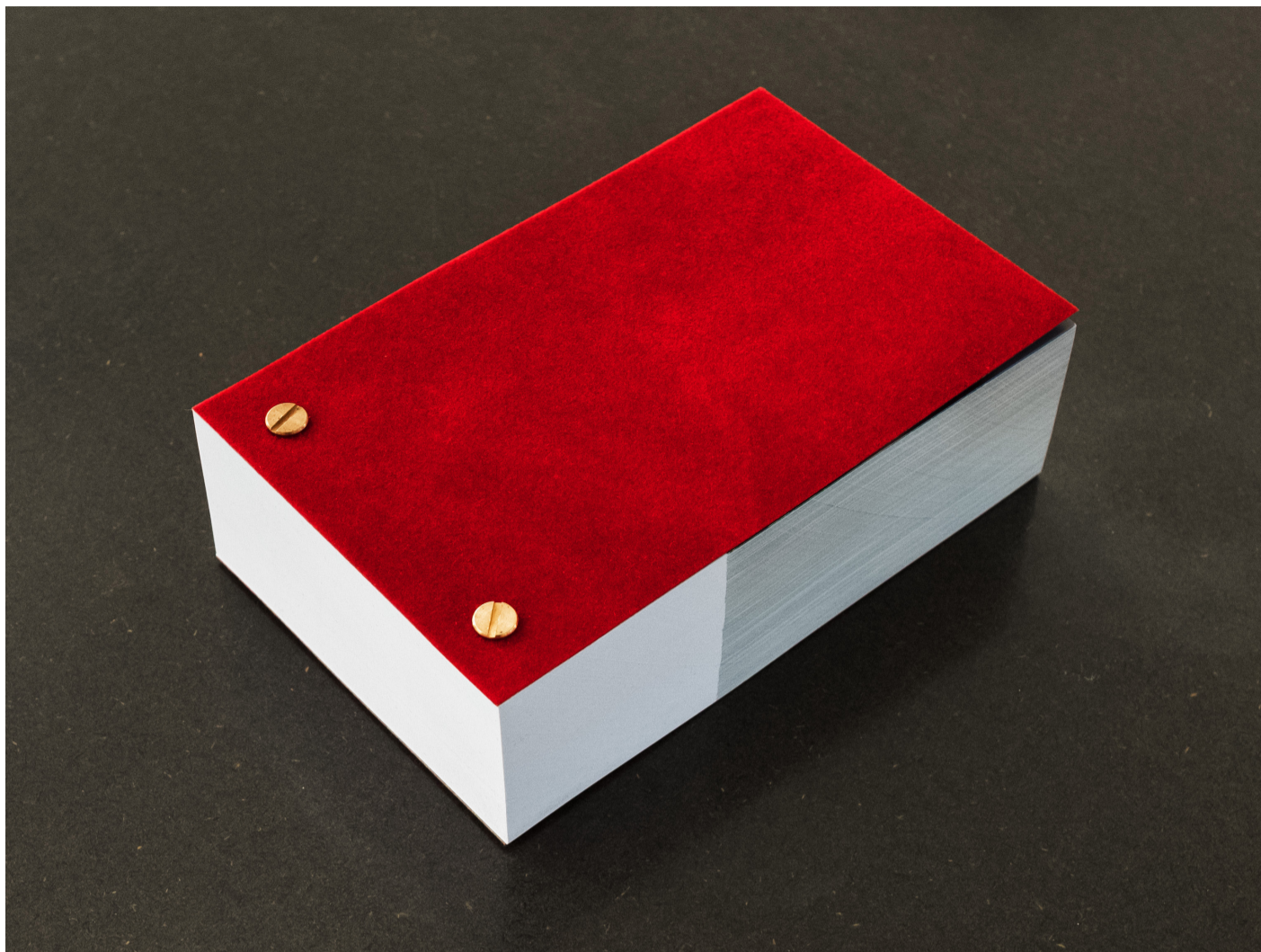
Därför lades fler kriterier till, de porträtterade skulle ha en bra hållning, kläder som visade på "god smak" och att de dessutom ser ut till att ha stannat upp för att bli porträtterade. Dessutom gjorde jag associationerna till klassiskt porträttmåleri starkare genom att enbart välja bilder med en lite dovre färgskala samt en lite mörkare, och inte allt för rörig bakgrund.

Alla dessa stegvist adderade kriterier minskade gradvis antalet porträtt i serien från de dryga 700 som jag efterhand hade beskurit ut från de ca 1300 skärmdumparna som jag under arbetets gång gjort till ca tio porträttbilder. Detta kan jämföras med att jag efter de 100 första porträttbilderna tyckte att det fanns tio bra porträtt men ingen av dessa bilder är med i det slutliga urvalet.

### Gestaltande av stalkern

När jag började att göra porträttbilderna hade jag idén om att vid en utställning använda en stor mängd av dessa bilder för att kommunicera vårt beteende som grupp. Men i och med det allt snävare urvalet av porträtt som jag gjorde, så tappade arbetet känslan för hur vanligt förekommande to-go-fenomenet är – hur många av oss som i sin strävan på högre social status också går runt med en to-go-mugg i handen. Att arbetet, genom de urvalsbegränsningar jag satte upp, stärktes på ett sätt men förlorade på ett annat vis la jag märke till redan vid första urvalet. Därför lät jag inte de kriterier som jag efterhand satte upp, begränsa mig när det kom till fotograferingen på Street View. Under mina promenader på Street View fortsatte jag, trots de olika urvalsbegränsningarna, hela tiden att fotografera alla personer med to-go-muggar som jag hittade. Jag funderade på olika lösningar för hur jag skulle kunna inkorporera och presentera dessa bilder så att de skulle tillföra känslan av massbeteende som jag saknade i mitt arbete.

För att få ett mer enhetligt och repetitivt utseende även utifrån denna mycket brokigare skara bilder provade jag att beskära dem ännu snävare.



Holy Grail Book

Genom att göra ett utsnitt av bara handen som håller i to-go-muggen ville jag lyfta fram muggens symbolvärde ytterligare. För att även dessa bilder skulle få ett mer enhetligt utseende och relatera till porträttbilderna valde jag att även här begränsa urvalet till to-go-muggar med vitt plastlock.

Till en början beskar jag alla bilder enligt samma proportioner som porträttutsnittet (3:4). När jag sedan i snabb takt bläddrade igenom dessa nya bilder i Bridge<sup>21</sup> uppstod känslan av att de flöt ihop till en film. Dock var det vissa bilder som stack ut ur flödet på grund av att för mycket detaljer syntes runt omkring handen med to-go-muggen. Därför beskar jag alla bilder på nytt, denna gång till ett kvadratisk format så att fokus ännu tydligare hamnade på handen och to-go-muggen. Det kvadratiske formatet ingav känslan av att bilderna var brickor i ett memoryspel eller bitar ur ett periodiskt system. Med det periodiska systemet som inspiration provade jag att gruppera och placera ut ett antal bilder av händerna utifrån vilken riktning de höll i muggen. För att få en uppfattning om hur detta skulle te sig tillsammans med porträttbilderna skrev jag ut dessa sammansatta bilder i en storlek på ca 50x70 cm. Det fungerade inte alls, jag tog istället upp idén med att göra en film av bilderna.

I Photoshop skapade jag en film genom att lägga alla bilder på tidslinjen. För att förstärka känslan av att det nära på fanns ett oändligt antal händer med to-go-muggar ville jag få ett hetsigt tempo i växlingen mellan bildrutorna vid uppspelningen av filmen. Efter att ha provat några olika alternativ valde jag att visa varje bildru-

ta i 0,2 sekunder. Trots att bilderna nu var tajtare beskurna uppstod ändå vissa ”hopp” i filmen. Dessa orsakades oftast av att någon bild stack ut som mycket skarpare eller mycket suddigare än övriga bilder i flödet. Genom att spela upp filmen gång på gång och stoppa uppspelningen när jag hittade någon ruta som bröt av i bildflödet, kunde jag ta bort dessa bilder och få en film som harmonierade bättre mellan bildrutorna. Vid några tillfällen bröts också flödet mellan bilderna p.g.a. att två eller flera bilder som var för lika hamnade efter varandra, i dessa fall ändrade jag ordningen på dem genom att flytta någon av rutorna till en annan tid i filmen. Till slut hade jag en film som var ca 1 min och 15 sekunder lång och som jag tänkte skulle kunna fungera att spela upp i en oändlig loop.<sup>22</sup> Frågan som återstod var hur jag skulle visa filmen så att den fick en naturlig plats i utställningsrummet i relation till porträttbilderna. Jag hade provat att visa filmen i olika storlekar på skärmen och kommit fram till att en visningsstorlek på ca 10–15 cm fungerade väl. Men en film i denna storlek skulle vara för liten för att visas på väggen jämte porträtten. Inte kunde jag heller hitta någon bra lösning för att visa filmen på någon annan plats i rummet där den ändå skulle relatera till porträttbilderna.

Lösningen hittade jag när jag kom på att jag kunde omvandla filmen till en fysisk produkt – en flipp-bok.<sup>23</sup> En flipp-bok är en bok med en bild på varje högersida. När man låter sidorna bläddra förbi i snabb takt kan illusionen av en animation uppstå hos betraktaren. Min tanke var att göra boken till ett objekt som förenade filmens egenskaper med de fysiska i en skulptur. Boken skulle

21 Bridge är ett filläsarprogram från Adobe. Där kan man förhandsvisa och bläddra mellan de filer man har samlat i en mapp på datorns hårddisk.

22 Filmen upprepas gång på gång utan början eller slut.

23 Flip book på engelska



Sidor i flipp-boken Holy Grail Book

kunna placeras på en piedestal i utställningsrummet med möjlighet för besökarna att interagera med boken. Även utan flipp-bok effekten så var min avsikt att to-go-fenomenet som massföreteelse skulle gestaltas genom den fysiska volymen av alla bilder.

Eftersom jag skulle behöva hjälp med att binda boken tog jag kontakt med en handbokbindare för att höra vilken eventuell begränsning det fanns i fråga om tjocklek på boken om jag skulle låta dem limbinda den. En tjocklek på 5 cm uppskattade de var vad som skulle fungera att limbinda. Beroende på gramvikt på pappret motsvarar 5 cm olika många sidor och min första tanke var att jag skulle använda ett 80 grams papper vilket skulle innebära 500 sidor på 5 cm. Men när jag lät göra några utskriftsprov på stället som jag anlätade för att skriva ut bilderna så föll valet på ett 120 grams papper eftersom jag fick känslan av att det skulle ge en bättre bladdereffekt i boken. Genom att mäta tjockleken på en bunt med 500 ark av 120 grams pappret räknade jag ut att 5 cm istället skulle komma att motsvara 400 sidor.

Att limbinda boken så som jag hade pratat med bokbindaren om tidigare visade sig inte vara helt optimalt med tanke på att en så tung bok lätt skulle kunna knäckas i ryggen om någon skulle handskas lite ovarsamt med boken på utställningen. Efter att vi diskuterat olika möjligheter att förstärka ryggen kom vi på att det kanske skulle gå att binda boken med hjälp av två boks kruvar istället vilket innebär att man borrar två hål genom hela buntens papper och håller samman alla sidor genom att skruva ihop dem. Bokpärmerna hade jag tänkt mig i ett material med en taktill känsla, en djup, kanske lite dov färg som skulle ge boken ett lite tungt och lyxigt utseende som kunde ge associationer till heliga skrifter. För att boken inte skulle bli svår att bläddra i behövde dock pärmarna vara ganska mjuka utan att bli sladdriga och valet förr därför på ett rött flockat<sup>24</sup> papper som bokbindaren fodrade upp mot ett annat tunt papper.

### Tekniska förutsättningar för bildmaterialet

Den tekniska kvalitén på bildmaterial skärmdumpat från Street View är mycket låg, mest beroende på den hårda komprimering som använts. Detta gör att det inte går att bildbehandla materialet på samma vis som bilder av högre ursprunglig kvalitet, t.ex. har det inte varit möjligt att förbättra kontrasten i bilden med en kontrasthöjande kurva. Sådana kurvor har resulterat i att posteriseringar<sup>25</sup> uppstått eller att redan begynnande posteriseringseffekter har förstärkts och försämrat bildens utseende. Därför har jag fått bearbeta bilderna enbart genom kommandon i Photoshop som har varit mindre "förstörande" så som t.ex. en mjukare uppljusning eller nermörkning.

En lite oväntad följd av det snäva utsnittet och den stora uppförstoringen var jag inte kunde göra en upprätning av bilder om jag tyckte att Googles fotografering var gjord fel i vinkel. Normalt sett är det inga problem att t.ex. rätta upp en lite sned horisont i Photoshop men i dessa bilder synliggjorde uppförstoringens graden rutnätet av pixlar och komprimeringsartefakter vilket medförde att denna struktur vinklades om jag rätade upp motivet. Utöver dessa tekniska begränsningar tog jag själv beslutet att inte klona bort eller klona dit några detaljer i bilderna.

<sup>24</sup> Att flocka en yta innebär att små fibrer fästs mot ytan, t.ex. ett papper, där de skapar en taktill känsla lite liknande sammet.

<sup>25</sup> Posterisering är ett fenomen som kan uppstå i bilder när det inte längre finns tillräckligt många färgvärden för att skapa en, för ögat, mjuk övertoning.



Bild ur Mishka Henners arbete *No Man's Land*.

Överst till vänster: Bild ur Jon Rafmans projekt *9-Eye*

Underst till vänster: Bild ur Emilio Vavarellas serie *Report a Problem*

## KOPPLINGEN TILL ARBETEN AV ANDRA KONSTNÄRER

I mitt arbete, *Holy Grail*, ser jag fler referenser till andra konstarter så som ikonmåleri och porträttmåleri än till andra fotobaserade konstprojekt där konstnären har arbetat med Google Maps eller Street View som utgångspunkt. Också i jämförelse med annan fotobaserad konst finns det fler likheter på andra plan än just min utgångspunkt i Street View, t.ex. användningen av slump och artefakter.

### Google Maps och Google Street View inom konsten

Både Google Maps och Google Street View har utnyttjats av andra konstnärer tidigare. Några konstnärer har vandrat runt på gatorna via Street View för att upptäcka händelser och fenomen, andra har i förväg tagit reda på exakta positioner för att avbilda platser eller händelser som konstprojektet bygger på.

Jon Rafman och Emilio Vavarella har båda skapat samlingar av ”udda” bilder från Street View. Rafmans projekt *9-Eyes*<sup>26</sup> består av bilder där Googles kamera har fångat en extraordinär händelse eller en plats och situation som kan uppfattas som märklig. Vavarellas serie *Report a Problem*<sup>27</sup> består av 100 bilder där något har blivit fel vid fotograferingen eller vid sammanfogning av de olika delbilderna. Dessa platser går inte att förutse utan måste ”upptäckas” och för Vavarellas serie har det också varit avgörande att han har hittat dessa fel innan någon annan användare hittat dem och rapporterat problemet till Google för åtgärd.

Exempel på konstnärer som har sökt efter och använt bildmaterial från Google Maps eller Google Street View genom att först göra andra efterforskningar är Mishka Henner och Justin Blinder. I Henners arbete *No Man's Land*<sup>28</sup> har han porträtterat utsattheten för prostituerade kvinnor i södra Europa. Först sökte han efter information om var i städernas utkanter som man kan komma i kontakt med prostituerade via olika forum på nätet. Bilderna är Street View-vyer över vägar där kvinnor står eller sitter,

troligen i väntan på kunder. Denna del av projektet presenteras i form av utställningsbilder. Henner har också skapat en film *No Man's Land (A Road Movie)*<sup>29</sup> där man genom Street View-bilder närmar sig kvinnan och sedan passerar och ser vägen från andra hållet. Projektet har också blivit till två böcker som finns tillgängliga att köpa enligt print on demand.

Blinder diskuterar i sina projekt *Vacated*<sup>30</sup> och *Hyper-Blocks*<sup>31</sup> frågan om gentrifieringen av stadsmiljön. Han har använt sig av öppet tillgänglig information om vilka tomter på Manhattan och i Brooklyn som nyligen bebyggts. I *Vacated* har Blinder lokaliserat dessa platser och genom Street Views möjlighet att gå tillbaka i tiden så långt som till 2007 har han gjort bilder av ”före och efter” de nya byggnationerna. Materialet presenteras som en video. I *Hyper-Blocks* visar Blinder på fenomenet med hur olika tomter i samma kvarter slås samman till en enda tomt, ibland nära på en urban Gated Community<sup>32</sup> och hur detta påverkar stadsbilden.

Vad jag har funnit så är det nästan uteslutande manliga konstnärer som använt sig av Google Street View eller Google Maps i sina konstprojekt. En kvinnlig konstnär som arbetat med flera projekt baserade på bildmaterial från Street View och Google Maps är Jenny Odell. Fler av hennes konstprojekt är samlingar av platser eller objekt tagna ur sin plats på Googles Maps Satellites. De valda delarna har hon frilagt och

26 Jon Rafman. (2017) *9-Eyes*. Hämtad 2017-01-25 från <http://9-eyes.com>

27 Emilio Vavarella. (2017). *Report a Problem*. Hämtad 2017-01-25 från <http://emiliovavarella.com/archive/google-trilogy/report-a-problem/>

28 Mishka Henner. (2017). *No Man's Land*. Hämtad 2017-01-25 från <http://www.mishkahenner.com>

29 Ibid.

30 Justin Blinder. (2017) *Vacated*. Hämtad 2017-01-25 <http://projects.justinblinder.com/Vacated>

31 Justin Blinder. (2017) *Hyper-Blocks*. Hämtad 2017-01-25 <http://projects.justinblinder.com/Hyper-Blocks>

32 Inhägnat bostadsområde där de inpasserande kontrolleras innan de får tillträde.



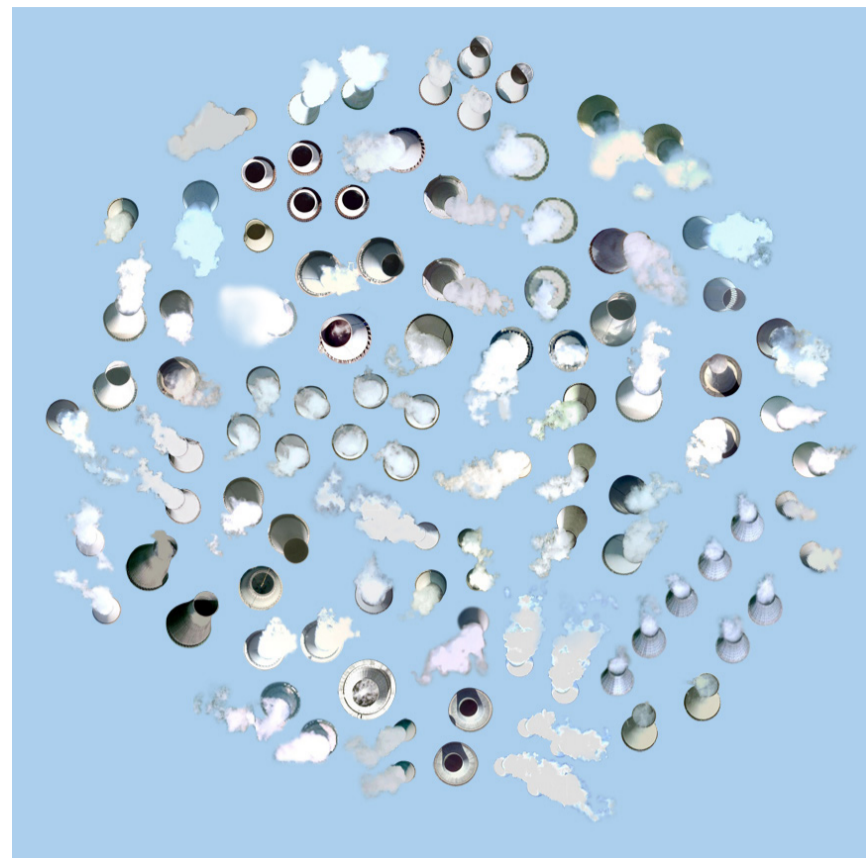


Bild ur Jenny Odells arbete *Satellite Collections*.

Till vänster: Bilder ur Justin Blinders arbete *Vacated*.

sedan satt samman till nya bilder med en grafisk karaktär. I Odells projekt *Satellite Collections*<sup>33</sup> har Odell valt ut ett bildelement i taget så som t.ex. utomhuspooler, kyltorn från kärnkraftverk eller alla basketplaner utomhus på Manhattan. Odell har sedan skapat en ny bild utifrån. Från varje kategori genom att placerat ut dem på en enfärgad bakgrund. Fyra av Odells bildkollektioner ur projektet har målats upp som gigantiska muraler<sup>34</sup> på Google Data Center i Oklahoma.

Till skillnad från dessa fotografers arbeten, där det är ganska tydligt att de baserar sig på Google Street View eller Google Maps Satellite, är denna koppling inte lika tydlig i mitt arbete eftersom jag arbetat med så små utsnitt av Street View miljöerna att bildutsnittet skulle kunna vara gjorda från andra hårt komprimerade och uppförstorade bilder. I min användning av Street View var det första hand de automatiskt anonymiserade ansiktena som jag ville åt. Utöver detta erhöll bilderna en mycket av sin karaktär från slumpmässiga felaktigheter och artefakter som har uppstått i Googles hantering av bildmaterialet.

### Användning av slump och artefakter inom konsten

Att använda sig av olika effekter som bygger på en viss form av slump har länge varit vanligt bland fotografer som arbetar med den analoga fotoprocessen. Dessa effekter kan antingen uppkomma av misstag eller genom att fotografen medvetet gör något fel, t.ex. exponerar fel, använder utgången film, framkallar filmen fel eller orsakar andra fel i mörkrumsarbetet, för att med flit ”skapa en slump”. Flera av de fotografer som jag pratat med eller hört artist talks av och som baserar sina arbeten på ett sådant förfaringsätt har ofta hävdad att det är denna möjlighet till slump som gör att de gillar den analoga processen och att de därför inte arbetar med digital teknik.

Min egen teori om detta är, för att våga förlita sig på att ens arbete har något att vinna på uppenbara tekniska brister måste man vara mycket

väl förtrogen med det medium som man arbetar med. När en ny teknik introduceras ligger det dessutom ofta mycket fokus på hur den ska användas rätt för att producera ett så tekniskt bra resultat som möjligt och det tar därför ett tag innan vi vågar bryta mot reglerna och skapa något nytt. Ser man bakåt i historien så såg det nog lika dant ut när fotografen uppfanns - alla felaktigheter i processen betraktades som just fel som skulle undvikas. Fotografer och deras assistenter fick träna mycket för att lära sig framställa våtplåtar med en jämn emulsion och felaktiga plåtar gjordes säkert om till skillnad från nu, där flera fotografer som idag arbetar med våtplåtar, exempelvis Sally Mann i arbetet *Southern Landscapes*<sup>35</sup>, använder skadad och ojämn emulsion som en del av bildens uttryck.

Dock finns det nu flera fotografer och konstnärer som arbetar med artefakter och andra brister i den digitala tekniken som en del av bildspråket. En konstnär som var tidigt ute med att använda sig av digitala artefakter var Thomas Ruff. I sin serie *Jpegs* som han skapade efter 11 septemberattackerna 2011 utgick Ruff ifrån bilder som han hittade på internet. Dessa bildfiler var väldigt små till sin storlek och serien byggde på en kraftig uppförstoring av artefakter från jpg-komprimering. Genom att Ruff använde interpoleringsmetoden ”närmaste granne” vid uppförstoringen av bilderna behölls de geometriska former som det låga pixellantalet och den hårda komprimeringen orsakat. När dessa bilder sedan presenterades som utskrift i meterstora format<sup>36</sup> förvandlades pixlar och artefakter till kvadrater i storlek av kakelplattor. Detta gjorde att motiven ofta först framträdde när verken betraktades på avstånd. Denna effekt går avtar när bildstorleken minskar varför serien *Jpegs* inte kan presenteras i en bok eller på webben med bibehållen känsla.

## RESULTAT

Arbetet har formats utifrån olika teorier om konsumtion i det västerländska samhället. Främst genom *Designdarwinismen*<sup>37</sup> och teorin om modeller och stalkers samt *The Theory of the Leisure Class*<sup>38</sup> och begreppet iögonfallande konsumtion. Men också andra texter och undersökningar om olika aspekter kring hur och varför, kaffe-to-go kulturen har uppstått samt hur den spridits har påverkat utformningen av arbetet på ett visuellt plan.

De olika kriterier som begränsade urvalet av porträtten fick mitt arbete att närma sig ikonmåleri där regler för hur målningarna ska framställas starkt bidrar till deras likartade utseende. Det repetitiva utseendet kan associeras till Andy Warhols ikonbilder, också de inspirerade av bysantinska ikoner. Förenklingen skapad av den brist på detaljer som i mina bilder orsakats av artefakter kan liknas vid det tvådimensionaliteten i det klassiska ikonmåleriet eller den platta ytan i Warhols screentryck:

*... The flat surface of the icons is the threshold of passage from the visible to the invisible, from the plane of human reality to a more transcendent one.*<sup>39</sup>

Tack vare förenklingen av motivet och det återkommande vita plastlocket förstärks to-go-muggens symbolvärde. Street Views komprimering av bilderna och anonymisering av ansikten har förenklat verkligheten och förvandlat de porträtterade till ikoner, de inte längre själva utan har gjorts till förebilder och representanter för det liv och högre status som vi strävar efter. Avbildningarna kan beskrivas på samma vis som Johannes av Damaskus beskrev bilder i kyrkan.

*En bild är en likhet med någonting, en modell eller en framställning som i sig visar det avbildade. En bild är inte alltid i allt överensstämmande med sin förebild. Ty bilden är en sak och det avbildade en annan.*<sup>40</sup>

## Från skärmdump till utställning

Den ursprungliga storleken på de porträttutsnitt som jag gjort från Street View-bilderna har i vissa fall varit så små som ett par hundra pixlars höjd eller bredd. Innan jag har skrivit ut bilderna har jag interpolerat<sup>41</sup> upp dem i storlek med hjälp av Photoshop. I det här momentet har jag inte varken försökt förbättra detaljåtergivningen eller försökt dölja den låga upplösningen genom att t.ex. addera en enhetlig kornstruktur på bilderna. Jag har heller inte använt mig av en interpoleringsmetod<sup>42</sup> som framhävt det låga pixelantalet i bilderna så som Thomas Ruff gjorde i sin serie Jpegs. Istället har jag förlitat mig på oskärpan skapad av Googles algoritmer.

Redan tidigt i projektet bestämde jag mig för att låta artefakterna bli en del av bildens visuella uttryck. Bilderna skrev jag ut med en höjd på 50 cm och till en början hade jag för avsikt att detta skulle bli den slutliga storleken på utställningsbilderna. Då var tanken att jag skulle ha en ganska stor mängd bilder att visa men med ett mer begränsat antal bilder bestämde jag mig för att öka storleken till 70 cm på höjden. På så vis blir de porträtterade avbildade i en storlek mer likt klassiskt porträttmåleri. Pappret jag valde att göra utskriften på är ett fine art papper med blankt yta. Jag gjorde också prover på ett matt bomullspapper men detta gav inte de djupet i färgerna som jag önskade och då bilderna inte tålde någon ytterligare bearbetning var det heller inte möjligt att anpassa bildfilerna så att de skulle se bra ut på ett matt papper.

Kombinationen av det mycket snäva urvalet av porträtt, avsedda att visas på vägg i en utställning, med den enormt mycket större volym av händer med to-go-muggar som presenteras i flipp-boken kontrasterar och förstärker varandra. Bokens volym kommunicerar fenomenets utbredning och tyngden kan ge läsaren en taktill upplevelse av omfattningen och kan visas både som ett objekt i sig och tillsammans med utställningsbilderna.

## Framtida möjligheter

Beroende på plats för eventuella framtida möjligheter att ställa ut projektet så kan boken inkluderas eller uteslutas. Likväl skulle boken kunna fungera i andra sammanhang, utan omedelbar närhet till porträtten. I den stora mängd bilder av händer med to-go-muggar, ser jag också en möjlighet att gå vidare och utforma nya, kanske plats-specifika verk. Några av händerna skulle kunna fungera som enskilda bilder i en större storlek än så som de nu presenteras i boken men framförallt tror jag på att fortsätta använda dem tillsammans i en stor volym. Det behöver inte nödvändigtvis vara alla de 400 bilder som nu finns i boken, men jag tänker mig att ett urval av hundratals bilder eller fler skulle kunna fungera i olika rumsliga utföranden på olika materiel. I en utställningslokal eller som utsmyckning i en offentlig miljö skulle de t.ex. likt ett lapptäcke kunna fungera tillsammans som en stor bild eller spridas ut på en lång rad runt väggarna i ett rum eller längs en korridor. Jag är också öppen för möjligheten att visa filmen av händerna med to-go-muggarna om jag längre fram hittar ett sammanhang och en plats där den fungerar.

33 Jenny Odell. (2017) *Satellite Collections*. Hämtad 2017-01-25 från <http://www.jennyodell.com/satellite.html>

34 Jenny Odell. (2017) *The Data Center Mural Project*. Hämtad 2017-01-25 från <http://www.jennyodell.com/data-center.html>

35 Sally Mann. (2017) *Southern Landscapes*. Hämtad 2017-02-07 från <http://sallymann.com/selected-works/southern-landscapes>

36 Moderna Museet i Stockholm. (2007) *Thomas Ruff*. Utställning 1/3 2007 – 2/5 2007

37 Rampell, L. (2007) *Designdarwinismen: Homo Kapitalismus del 1*. Gabor Palotai Publisher. Stockholm.

38 Veblen, T. och Banta, M. (2007) *Oxford World's Classics : Theory of the Leisure Class*. OUP Oxford.

39 Bonazzoli, F. & Robecchi, M. (2014) *Mona Lisa to Marge*, München, Prestel Verlag Sid 135 (Citat från Daniela Morera)

40 Abel, U. (1989) *Ikonen – Bilden av det heliga*, Gidlunds Bokförlag, Hedemora. Sid 51 (refereras från St. John of Damascus, (1980) *On divine images*, översätt. Andersson, D. Crestwood, New York.)

41 Interpolera betyder att göra bildstorleken större eller mindre genom att låta ett bildbehandlingsprogram lägga till eller ta bort pixlar i bilden.

42 I Photoshop finns det olika metoder (algoritmer) för att beräkna färgen på de pixlar som läggs till när en bild interpoleras.

## Litteratur

9 Eyes. (2017) Hämtad 2017-01-25 från <http://9-eyes.com>

Abel, U. (1989) *Ikonen – Bilden av det heliga*, Gidlunds Bokförlag, Hedemora.

Berger, J. (1972) *Ways of Seeing*. BBC. Hämtad 2017-01-29 från <https://www.youtube.com/watch?v=5jTUebm73IY>

Bonazzoli, F. & Robecchi, M. (2014) *Mona Lisa to Marge*, München, Prestel Verlag

Emilio Vavarella. (2017). *Report a Problem*. Hämtad 2017-01-25 från <http://emiliovavarella.com/archive/google-trilogy/report-a-problem/>

Google Official Blogg. (2014). *Go back in time with Street View*. Hämtad 2017-01-25 från <https://googleblog.blogspot.se/2014/04/go-back-in-time-with-street-view.html>

Jenny Odell. (2017) *Satellite Collections*. Hämtad 2017-01-25 från <http://www.jennyodell.com/satellite.html>

Jenny Odell. (2017) *The Data Center Mural Project*. Hämtad 2017-01-25 från <http://www.jennyodell.com/data-center.html>

Justin Blinder. (2017) *Vacated*. Hämtad 2017-01-25 <http://projects.justinblinder.com/Vacated>

Justin Blinder. (2017) *Hyper-Blocks*. Hämtad 2017-01-25 <http://projects.justinblinder.com/Hyper-Blocks>

King, M. (2012) *Full of beans: is coffee really the drink of high achievers?*. The Guardian. Hämtad 2017-01-29 från <https://www.theguardian.com/money/work-blog/2012/jun/28/beans-coffee-drink-high-achievers>

Lundh, A. (2016). *Coffee to Go*. Dis magazine hämtad 2016-10-27 från <http://dismagazine.com/discussion/126/a-piano-top-was-seen-floating-by-in-the-east-river-the-police-has-just-retrieved-the-black-box/>

McKay, H. (2007) *Hollywood's Hottest Accessory: The Big Coffee Cup*. FoxNews. Hämtad 2017-02-05 från <http://www.foxnews.com/story/2007/04/02/hollywoods-quos-hottest-accessory-big-coffee-cup.html>

Mekemson, C. och Glantz, S. A. (2002). *How the tobacco industry built its relationship with Hollywood*. Tobacco Control 2002;11(Suppl 1):i81-i91

Mishka Henner. (2017). *No Man's Land*. Hämtad 2017-01-25 från <http://www.mishkahenner.com>

Nespresso Pressrelease (2012, 16 juli) *Nespresso unveils new London flagship boutique in the midst of evolving coffee drinking habits*. Hämtad 2017-02-02 från <http://www.nestle-nespresso.com/newsandfeatures/nespresso-unveils-new-london-flagship-boutique-in-the-midst-of-evolving-coffee-drinking-habits>

Park, M. Y. (2014) *A Brief History of the Disposable Coffee Cup*. Bon Appetit. Hämtad 2017-01-29 från <http://www.bonappetit.com/entertaining-style/trends-news/article/disposable-coffee-cup-history>

Sally Mann. (2017) *Southern Landscapes*. Hämtad 2017-02-07 från <http://sallymann.com/selected-works/southern-landscapes>

Veblen, T. och Banta, M. (2007) *Oxford World's Classics : Theory of the Leisure Class*. OUP Oxford.

Rampell, L. (2007) *Designdarwinismen: Homo Kapitalismus del 1*. Gabor Palotai Publisher. Stockholm.

Wikipedia. (2017). *Google Maps*. Hämtad 2017-01-25 från [https://sv.wikipedia.org/wiki/Google\\_Maps](https://sv.wikipedia.org/wiki/Google_Maps)

Wikipedia. (2017). *Google Street View*. Hämtad 2017-01-25 från [https://en.wikipedia.org/wiki/Google\\_Street\\_View](https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Street_View)

