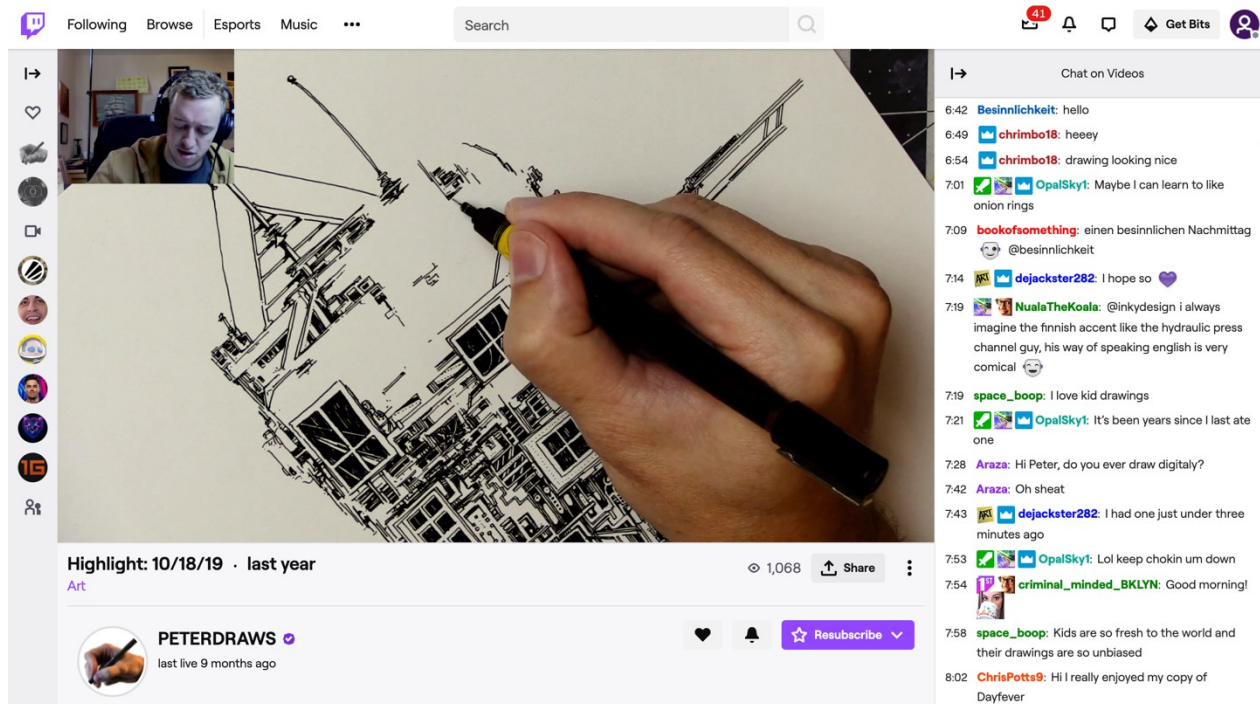


Drawing and Chill –

Hur den psykiska automatismen remedieras i Peter Deligdischs (f. 1990) direktsändningar på webbplatsen Twitch



Alexandra Backman, 37737

Avhandling pro gradu i konstvetenskap

Handledare: Fred Andersson

Handledare: Mikael Andersson

Fakulteten för humaniora, psykologi och teologi

Åbo Akademi 2022

ÅBO AKADEMI – FAKULTETEN FÖR HUMANIORA, PSYKOLOGI OCH TEOLOGI
Abstract

Ämne: Konstvetenskap	
Författare: Alexandra Backman	
<i>Drawing and Chill</i> – Hur den psykiska automatismen remedieras i Peter Deligdischs (f. 1990) direktsändningar på webbplatsen Twitch	
Handledare: Fred Andersson	Handledare: Mikael Andersson
<p>Under modernismen på 1900-talet utvecklade surrealisterna den psykiska automatismen, som var ett medel att uttrycka en närvaro och associativa lekar. Med hjälp av digitala element kan psykisk automatism bringa en närvaro för en internetbaserad publik, utgående från Bolter och Grusins teori om remediering. Peter Deligdisch (f. 1990) är en självbildad surrealistisk konstnär som 2019 publicerade direktsända ritsessioner på den interaktiva webbplatsen Twitch.</p> <p>Avhandlingens syfte är att undersöka hur psykisk automatism kan ta form i video- och chattkonversationer, under Peter Deligdischs direktsändningar <i>Drawing and Chill</i>. På vilket sätt skiljer sig psykisk automatism under 1900-talet från Peter Deligdisch på internet? Hur fungerar kommunikationen mellan Deligdisch och Twitch-medlemmar i direktsändningarna <i>Drawing and Chill</i>? Kan psykisk automatism konverteras från bild och skrift till video- och chattkonversation? I forskningen jämförs 1900-talets psykiska automatism med det digitala formatet på Twitch. Den teoretiska referensramen utgörs av Jay David Bolter och Richard Grusins teori om remediering i boken <i>Remediation: Understanding New Media</i> (1999). Som grund för jämförelsen används Roman Jakobsons essä <i>Closing statement: Linguistics and Poetics</i> (1960).</p> <p>Till primärmaterialet hör tre direktsändningar som Deligdisch publicerat 18-24.10.2019 på webbplatsen Twitch. Därtill används två videoklipp på Youtube-användarkontot <i>Peter Draws</i>. Modellen för video- och chattkonversationen på Twitch utgår från David Recktenwalds doktorsavhandling <i>The Discourse of Online Live Streaming on Twitch: Communication between conversation and Commentary</i> (2018). Roman Jakobsons modell för kommunikation förklaras med hjälp av Göran Sonesson's bok <i>Bildbetydelser</i> (1992) samt Gary Svenssons <i>Bild och föreställning: Om visuell retorik</i> (2004) och utgör ramen för den semiotiska analysen. <i>Remediation: Understanding New Media</i> av Jay David Bolter och Richard Grusin (2000) ger en inblick i hur den digitala utvecklingen påverkar kommunikation.</p> <p>Resultatet är att den sociala relationen mellan Deligdisch och publiken under direktsändningarna <i>Drawing and Chill</i> innebär en förskjutning av fokuspunkten från den enskilda skaparen av psykisk automatism till en interaktiv framställning. Det här sker genom att placera skapandeprocessen på en direktsänd webbplats för underhållning. Deligdischs direktsändningar kompletterar Bolters och Grusins teori om remediering, då konstnären inspireras av psykisk automatism och använder sociala medier för att kommunicera med sin publik. Han tillhör en konstnärlig tradition i surrealism som han medvetet belyser på Youtube och Twitch. Deligdisch lånar element från psykisk automatism och remedierar dem genom att ge betraktaren en illusion av påverkan i direktsändningarna <i>Drawing and Chill</i>.</p>	
Nyckelord: abstrakt konst, surrealism, Internet, sociala medier, Bolter, Grusin	
Datum: 16.05.2022	Sidantal: (61+28)

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

1 INTRODUKTION	1
1.1 Syfte, problemformulering och avgränsning.....	2
1.2 Material och metod	2
1.3 Begreppsdefinitioner.....	3
1.3.1 Psykisk automatism och ”inre innehåll”	3
1.3.2 Direktsändning.....	5
1.3.3 Remediering.....	6
1.3.3.1 Direktmediering och hypermediering	7
1.3.4 Närvaro	10
1.3.5 Kommunikationsmodell.....	10
1.4 Tidigare forskning och litteraturöversikt	11
1.5 Disposition	13
2 PSYKISK AUTOMATISM I HISTORIEN.....	15
2.1 Vassilij Kandinskij: föregångaren till psykisk automatism	16
2.2 Lekfullhet och interaktivitet: den psykiska automatismens utveckling	20
2.2.1 Surrealismens kommunikationsmodell.....	22
2.3 Pollock och Mathieu: dokumenterad psykisk automatism.....	23
3 PETER DELIGDISCH: PRESENTATION AV FORSKNINGSMATERIALET	28
3.2 Psykisk automatism som pedagogik: <i>Peter Draws</i> på Youtube	30
3.2.1 <i>Peter Draws</i> kommunikationsmodell	32
3.3 Deligdischs inspirationskällor: kontext för betraktaren	32
3.4 <i>Peter Draws</i> : remediering på Deligdischs Youtube-kanal.....	34
4 ANALYS AV TWITCH: KOMMUNIKATION OCH <i>DRAWING AND CHILL</i>	38
4.1 Beskrivning av Twitch: layoutens direktmediering och hypermediering	38
4.2 Beskrivning av Twitch: chattregler.....	40
4.3 Analys: Sändningens kommunikationsmodell.....	42
4.4 Beskrivning av Twitch: Direktsändningarna <i>Drawing and Chill</i>	43
4.4.1 <i>Drawing and Chill</i> 18.10.2019	43
4.4.2 <i>Drawing and Chill</i> 22.10.2019	44
4.4.3 <i>Drawing and Chill</i> 24.10.2019	46
4.5 Analys: Sammanfattning av <i>Drawing and Chill</i> -ritsessioner	47

5 ANALYS AV TWITCH: PSYKISK AUTOMATISM SOM REMEDIERING ..	49
5.1 Närvaro som bildspråk	49
5.2 Från ensamverkande konstnär till en gruppupplevelse	52
5.3 Fallgropar i Twitch som plattform	55
5.4 Resultat	57
6 SAMMANFATTNING	59
KÄLLFÖRTECKNING	62
1. Källor	62
1.1. Otryckta källor	62
1.1.1 Internetresurser	62
2. Bibliografi	65
2.1 Otryckt material	65
2.2 Tryckt material	65
BILDFÖRTECKNING MED BESKRIVNINGAR.....	68
BILDER	69
BILAGOR. Transkriberingar av chattkonversationer	74
Bilaga 1	74
Bilaga 2	75
Bilaga 3	76
Bilaga 4	76
Bilaga 5	77
Bilaga 6	80
Bilaga 7	81
Bilaga 8	81
Bilaga 9	84
Bilaga 10	85
Bilaga 11	86
Bilaga 12	88

1 INTRODUKTION

7:28	Araza: Hi Peter, do you ever draw digitaly? [sic!]
------	--

”I’m drawing digitally right now, how do you think you’re seeing this?”¹

Under 1920-talet utvecklade surrealisterna psykisk automatism, som grundar sig på att teckna utan förväntningar över resultatet och i stället fokusera på skapandeprocessen av konstverket. Då psykisk automatism utvecklades var det ett sätt att komma i kontakt med en bildvärld som inte utgick från *mimesis* eller föreställande konst. I stället för att imitera verkligheten, var konstnärens uppgift att förmedla en upplevelse av kontakt med betraktaren. Betraktaren skulle också ledas till associativa tankar, som var kontrollerade av skriftliga regler som konstnären publicerat. En återkommande tanke hos surrealisterna under modernismen på 1900-talet var att undersöka hur människan och teknologin samarbetade i konst. Med hjälp av internet kan den psykiska automatismen återanvändas och förgrenas i nya format.

Peter Deligdisch är en internetbaserad surrealistisk konstnär, mest känd som upphovsperson på webbplatserna Youtube och Twitch. Dessa plattformar är ägnade åt underhållning, till en stor del av upplevelsen hör möjligheten att kommentera och samtala. De flesta som har använt Youtube eller Twitch har säkerligen ett par gånger skrivit, eller åtminstone läst betraktarnas kommentarer i textformat. Under pseudonymen *Peter Draws* öppnar Deligdisch utrymme för dialog i sitt konstskapande. På webbplatserna Youtube och Twitch kan associationer och interaktivitet mellan konstnären och hans publik ske online. Sändningarna *Drawing and Chill* erbjuder ett format som ger både konstnären och betraktarna en möjlighet att uppleva en närvaro där bild, text och ljud möts. I avhandlingen undersöks hur Deligdisch inspireras av surrealism och applicerar psykisk automatism på webbplatserna Youtube och Twitch.

¹ Deligdisch, Peter. ”Highlight: 10/18/19”. Webbplats för direktsändningar. Twitch, senast ändrad 18 oktober 2019. Åtkomstdatum 11 december 2019. <https://www.twitch.tv/videos/499029474>, 7:28–7:42

1.1 Syfte, problemformulering och avgränsning

Avhandlingens syfte är att undersöka hur psykisk automatism kan ta form i video- och chattkonversationer, under Peter Deligdischs direktsändningar *Drawing and Chill*. I forskningen jämförs 1900-talets psykiska automatism med det digitala formatet på Twitch. Forskningsfrågorna är: På vilket sätt skiljer sig psykisk automatism under 1900-talet från Peter Deligdisch på internet? Hur fungerar kommunikationen mellan Deligdisch och Twitch-medlemmar i direktsändningarna *Drawing and Chill*? Kan psykisk automatism konverteras från bild och skrift till video- och chattkonversation? Den teoretiska referensramen utgörs av Jay David Bolter och Richard Grusins teori om remediering i boken *Remediation: Understanding New Media* (1999). Som grund för jämförelsen används Roman Jakobsons essä *Closing statement: Linguistics and Poetics* (1960).

Materialet avgränsas till att tre direktsändningar på webbplatsen Twitch och två videoklipp på videodelningswebbplatsen Youtube analyseras. Anledningen till att direktsändningarna *Drawing and Chill* har valts ut är att konstnären skapar ett surrealistiskt konstverk med psykiskt automatiska och associativa element. Dessutom tecknar Deligdisch ett och samma konstverk under de direktsändningar som har valts ut. Eftersom syftet är att undersöka kommunikationen mellan konstnär och publik i realtid, lämpar sig *Drawing and Chill* för att få en uppfattning av hur direktsändningar kan ta form. I början av undersökningen 2019 fanns det ett tiotal videoklipp på konstnärens Twitch-konto *Peter Draws*, men sedan dess har majoriteten blivit raderade; antingen av konstnären själv eller av en webbadministratör.

En viktig aspekt att ta i beaktande är att de utvalda videoklippen inte sker i realtid, de har sparats på Twitch av konstnären i efterhand. Att direktsändningarna studeras efter 2019 medför ett avstånd till händelsen. För att syftet ska uppnås utgår jag från att händelserna sker i realtid. Avhandlingens tes är att Deligdischs konstnärliga skapande och betraktarnas upplevelse underlättas med hjälp av plattformen Twitch. Beträkarna har i en direktsändning möjlighet att kommentera konstverket samt att samtala med konstnären och med varandra.

1.2 Material och metod

Primärmaterialet består av tre inspelningar på webbplatsen Twitch av Deligdisch med namnet *Drawing and Chill*. Dessa är publicerade på webbplatsen

<https://www.twitch.tv/peterdraws/>. På grund av upphovsrättsmässiga skäl saknar delar av sändningarna audioinspelningen, vilket medför att endast delarna med audioinspelning granskas. För att beskriva skapandeprocessen utgående från Deligdischs synvinkel, används två Youtube-videoklipp med namnen *Doodling Tips & Tricks: The Urban Sprawl Method (Unlocking Your Creativity)* och *5 Books that Motivate, Encourage, and Inspire Me (#2)*.

I avhandlingen utförs en semiotisk analys av kommunikation och en jämförande analys. Roman Jakobsons semiotiska modell för kommunikation (se kapitel 1.3.5) används för att analysera hur konstnärer förmedlade psykisk automatism under 1900-talet och för att analysera sändningar på Twitch. Därefter jämförs de två. Jay David Bolter och Richard Grusins teori om remediering i boken *Remediation: Understanding New Media* appliceras på jämförelsen. Teorin undersöker hur konstformer överförs till medier som tv, radio och internet. I avhandlingen undersöks hur psykisk automatism övergår från ett analogt till ett digitalt format.

1.3 Begreppsdefinitioner

I underkapitlet som följer beskrivs återkommande termer som är väsentliga för avhandlingen: psykisk automatism, ”inre innehåll”, direktsändning, remediering, närvaro och kommunikationsmodell.

1.3.1 Psykisk automatism och ”inre innehåll”

Psykisk automatism är en metod som används för att skapa konst och litteratur med poängen att inte kontrollera hur den färdiga produkten ser ut. I stället läggs fokus på skapandeprocessen av verket i fråga. Då jag hänvisar till psykisk automatism använder jag mig av teoretikern och poeten André Bretons (1896–1966) text *Surrealisternas manifest* (originalspråk *Manifeste du surréalisme*) som publicerades 1924. Termen psykisk automatism är lånad från psykologisk forskning och beskriver kroppsrörelser som inte medvetet styrs, till exempel andning och sömngång. Dessa omedvetna kroppsrörelser återges av Breton. Han är inspirerad av Sigmund Freuds (1856–1939) teorier om det undermedvetna då han redogör för ”den rena psykiska automatismen”

och ”tankens diktamen utan förnuftets kontroll”.² Syftet är att skriva ner sina tankar så snabbt som möjligt utan att medvetet ingripa för att styra handen.³

Liknande konstnärliga metoder hade utforskats tidigare av dadaisterna. År 1916 var de första dadaistiska kabaréerna i Zürich en nihilistisk reaktion på första världskriget.⁴ Breton var ursprungligen dadaist och arbetade bland annat tillsammans med Philippe Soupault (1897–1990) vid tidsskriften *Les Champs magnétiques* (1920), där de komponerade *stream-of-consciousness*-poesi innan Breton började utveckla psykisk automatism i skriftformat, det vill säga automatisk skrift.⁵ Matthew S. Witkovsky skriver i artikeln ”Dada Breton” (2003) att dadaismen var en formativ period för Breton. Breton ansåg att dadaism och surrealism skulle ses som en parallell utveckling, snarare än som en övergång. Då Breton utvecklade psykisk automatism sökte han efter ett strukturerat alternativ till dadaismens nonsenskonst.⁶

Den franska konstnären och skribenten Max Morise (1900–1973) publicerade en essä 1924 där han påpekar att måleriet kan fungera på samma sätt som den automatiska skriften.⁷ Ett av de tidigaste exemplen på visuell psykisk automatism är surrealistiska collage av Max Ernst (1891–1976), som kombinerar bilder utklippta från tidningar, produktkataloger, bokillustrationer och andra medier. Ernst började sin konstnärliga karriär som dadaist och var en av de ledande förespråkarna för psykisk automatism. Han använde sig av frottage, en teknik som innebär en överföring av olika material till ett tunt papper, för att åstadkomma olika mönster i sina teckningar.⁸ Ett till exempel på psykisk automatism från 1920-talet är Salvador Dalí (1904–1989), som hade sin första

² ”Automatism”. I *Nationalencyklopedin*. Åtkomstdatum 21 januari 2021.

<https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/automatism>.

³ Breton, André. *Manifestoes of Surrealism*. Översatt av Richard Seaver och Helen R. Lane. The University of Michigan Press, 1969, 29–30.

⁴ Foster, Hal, Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois, och Benjamin H. D. Buchloh. *Art since 1900 – modernism, anti-modernism postmodernism*. London: Thames and Hudson, 2004, 190.

⁵ *Stream-of-consciousness* är enligt Nationalencyklopedin ”en term för den litterära teknik som söker uttrycka det flöde av tankar och känslor som strömmar genom medvetandet”. ”Stream-of-consciousness”. I *Nationalencyklopedin*. Åtkomstdatum 21 januari 2021.

<https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/stream-of-consciousness>

⁶ Witkovsky, Matthew S. ”Dada Breton”. *The MIT Press* 105 (2003): 125–36.

<https://doi.org/https://doi.org/10.1162/016228703769684218>., 125–126.

⁷ Aspley, Keith. *Historical Dictionary of Surrealism*. Lanham: Scarecrow, 2010. ProQuest Ebook Central, 5–8.

⁸ ”Frottage”. I *Nationalencyklopedin*. Åtkomstdatum 02 oktober 2020.

<https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/frottage>.

utställning i Paris 1929 och slog igenom i Europa med den paranoisk-kritiska metoden, där han framkallade ett slags hallucinationstillstånd medan han målade.

Den här typen av hallucinationstillstånd som Dalí framkallade anses enligt Breton komma från det undermedvetna.⁹ Ett uttryck som behandlar samma process, ”inre innehåll”, kommer att nämnas i avhandlingen, speciellt i kapitel två. Uttrycket hänvisar till Vassilij Kandinskijs (1866–1944) beskrivning av det som kom att utvecklas till psykisk automatism. Enligt Kandinskij kom det ”inre innehållet” också från det undermedvetna. Hans tankar om psykisk automatism och surrealism reflekterar Freuds teorier om psykoanalys. Även om jag i kapitel två redogör för Freud och hans inflytande på surrealistiska konstnärer, är avhandlingen avsedd att fokusera på ett semiotiskt perspektiv. I avhandlingen är ändamålet inte att gå in på djupet i psykoanalytisk teori. Avhandlingen baserar sig i stället på den psykiska automatismen som ett sätt för konstnärer att kommunicera med sin publik. I kapitel två framförs ett argument om att Kandinskijs konst har inspirerat Bretons idéer om surrealism och därmed psykisk automatism (se kapitel 2.1).

1.3.2 Direktsändning

Utgående från Nationalencyklopedin är en direktsändning en medieform som återger händelser i realtid.¹⁰ Ordet direktsändning ska inte förväxlas med termen direktmediering. Från 1920-talet och framåt har radio, tv och internet varit ett sätt att upprätthålla en kontakt med flera personer på samma gång. Kommunikation med hjälp av ljudsignaler har gjorts tidigare, till exempel morsekod i krypteringsformat och telefon eller telegraf. Morsekod, telefon och telegraf skiljer sig från direktsändningen genom att vara en form av kommunikation som är avsedd för endast två parter.¹¹ Genom att spela in ett ljud och sända en signal genom elektromagnetisk strålning kan mer än en person delta.

⁹ Breton, *Manifestoes of Surrealism*, 268.

¹⁰ ”Direktsändning”. I *Nationalencyklopedin*. Åtkomstdatum 11 februari 2021.
<http://www.ne.se.ezproxy.vasa.abo.fi/uppslagsverk/ordbok/svensk/direktsandning>.

¹¹ Hand, Richard J., och Mary Traynor. *Radio in Small Nations: Production, Programmes, Audiences*. Wales: University of Wales Press, 2012. ProQuest Ebook Central.

Grundläggande för direktsändningen är dess möjlighet att skapa en gemenskap på avstånd. Brant Rock i Boston, Massachusetts anses stå för den första officiella sändningen via rundradio 1906, då han sände en timme av tal och musik till radioentusiaster.¹² På 1950-talet hade de flesta familjer i västvärlden en radio i sitt hem.¹³ Den tekniska delen av tv höll på att utvecklas samtidigt som rundradion, men tv:n blev presenterad för allmänheten efter andra världskriget.

Då internet blev tillgängligt för allmänheten inleddes sändningar av underhållning via datorn. Den första direktsändningen på internet, en så kallad *livestream*, från ordet aktuell (*live*) och sändning (*stream*), startade med musikgruppen *Severe Tire Damage* 1993. Musikerna bestod av dataingenjörer som arbetade för företag som Digital Equipment Corp. (DEC), Xerox, Apple och Sun. De sände sin konsert på en tidig virtuell plattform för audio- och videoströmmar, Mbone (multicast backbone).¹⁴ Kvaliteten var primitiv och hade långa fördröjningar, men plattformen skapade nya möjligheter för kommunikation mellan en konstnär och en publik.

Speciellt för direktsändningen på internet är att människor kan konversera öppet till skillnad från radion och tv:n. I sändningen på internet använder både sändaren och den mottagande parten samma plattform för att kommunicera, till skillnad från att exempelvis ringa in till en radiostudio. Den form av direktsändning på internet som avhandlingen fokuserar på är plattformen Twitch som beskrivs grundläggande i kapitel 3.1 och analyseras djupare i kapitel 4.

1.3.3 Remediering

När det gäller forskning i digital mediaproduktion av konst och kultur återkommer Jay David Bolter och Richard Grusins teori om remediering och Henry Jenkins teori om *convergence culture* ofta som koncept. Jenkins *convergence culture* utgår från konsumenters roll som aktiva medlemmar i utveckling av mediaproduktion, bland annat

¹² "Radio". I *Encyclopedia Britannica*. Åtkomstdatum 15 april 2022.
<https://www.britannica.com/topic/radio>.

¹³ Boel, Herman. "European LW/MW History: United Kingdom". Åtkomstdatum 11 februari 2021.
<https://www.radioheritage.net/europe/countries-uk.htm>.

¹⁴ Величкин, Р.Б., *Разработка метода сортировки музыкальных композиций по их звуковым характеристикам*. Avhandling pro gradu (Сибирский федеральный университет 2019), 14–15.

via internetbaserade gemenskaper.¹⁵ Bolter och Grusins forskning i boken *Remediation – understanding new media* utgår från hur populära konstformer kan hålla sig relevanta i en omgivning där konstnärlig reproduktion sker digitalt. För att få svaret på avhandlingens syfte är det därför logiskt att jag använder remediering som utgångspunkt och kontext. I avhandlingen undersöker jag utvecklingen av en konstform från det analoga till det digitala.

Den engelska termen *remediation* nämns för första gången av forskaren och science-fictionförfattaren Paul Levinson. I sin doktorsavhandling *Human Replay: a Theory of the Evolution of Media* (1979) definierar Levinson remediering som en process där nya tekniker tar över och förbättrar tidigare tekniker. Bolter och Grusin använder termen för en process där nya medier omformar tidigare medier.¹⁶ Omformningen sker när nya medier lånar från och återvinner traditionella medier.¹⁷ Främst använder sig Bolter och Grusin av termen remediering för att förklara hur traditionella medier kan appliceras på datorspel, digital fotografi och konst, virtuell verklighet (eng. *Virtual Reality* eller VR), tv och internet.¹⁸ En viktig aspekt i tolkningen av remediering är hur processen påverkar betraktaren.

1.3.3.1 Direktmediering och hypermediering

Remediering är beroende av två olika aspekter eller format: *immediacy* eller direktmediering och *hypermediacy* eller hypermediering. Jag använder termerna enligt de svenska översättningarna som lanserades av Jonas Ingvarsson och Cecilia Grönberg (2005).¹⁹ Direktmediering innebär en visuell representation som ska få en betraktare att glömma bort ett medium.²⁰ Olika tekniker ska med hjälp av direktmediering ge en upplevelse av närvaro hos en konsument. Det är en känsla av att mediet försvinner eller att bli uppslukad i upplevelsen till den grad att mediet blir en förlängning av verkligheten.²¹

¹⁵ Jenkins, Henry. *Convergence culture – Where Old and New Media Collide*. New York och London: New York University Press, 2006, 131.

¹⁶ Bolter, Jay David, och Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 1999, 273.

¹⁷ Medium i den här kontexten innebär målning, fotografi, film och så vidare.

¹⁸ Bolter och Grusin. *Remediation...*, 5.

¹⁹ Grönberg, Cecilia, och Jonas Ingvarsson. ”Remediering”. *OEI*, nr 22–23 (2005): 255–292.

²⁰ Bolter, och Grusin. *Remediation...*, 272–273.

²¹ Bolter och Grusin, *Remediation...*, 54.

Colin Rosewells förklarar i avhandlingen *Impossible Immediacies: Contemporary Painting 'After' Remediation* (2010) att direktmediering är ett försök att uppnå *suspension of disbelief*.²² Begreppet myntades av den engelska poeten och filosofen Samuel Taylor Coleridge 1817 och kan jämföras med en slags illusion av övertygelse.²³ Marcus Prest diskuterar i artikeln *Suspension of disbelief* (2016) att termen innebär att något är en lögn: ”...lögnen har en agenda, att till exempel vilseleda, försköna, svartmåla något som finns i den verkliga världen – det vill säga osanningen i verket pekar ut ur verket på något som finns här ibland oss.”²⁴

Suspension of disbelief kan till exempel i måleriet vägleda en betraktare till en upplevelse av djup eller mystik. Impressionisterna i Paris använde sig vid slutet av 1860-talet ofta av ljusa, klara och oblandade färger som skapade synvillor och kallade dem *impression*, som är franska för intryck. De verk som målades av föregångare till den abstrakta bildkonsten kännetecknas av korta och tunna penseldrag utan konturer. Genom att studera ögats förståelse av ljus och atmosfär kunde till exempel Berthe Morisot (1841–1895) skapa föreställningar av materiell täthet och ljusgenomsläppning i verket *Vaggan* (1874, bild 1), medan en betraktare av Claude Monets (1840–1926) *Intryck, soluppgång* (1874) upplever ett motiv som ses på långt håll (bild 2).²⁵

Hypermediering är motsatsen, en visuell representation som ska påminna en konsument om mediet. Ett hypermedialt konstverk är en slags överblicksbild till skillnad från direktmedieringen. Medeltida manuskript är ett exempel på hypermediering som Bolter och Grusin tar upp, där text och bild blandas med illustrationer och utsmyckade bokstäver i marginalerna.²⁶ Luigi Serafinis (f. 1949) verk *Codex Seraphinianus* som han skapade mellan 1976 och 1978 kan också ses som ett hypermedialt konstverk. Boken är en parodi på encyklopedier och innehåller bilder av fantasidjur, blommor, mode och maträtter. Bilderna ackompanjeras av en icke-föreställande skrivstil (bild 3). Konstnären

²² Rosewell, Colin. *Impossible immediacies: contemporary painting after remediation*. Doktorsavhandling (The University of Newcastle 2010), 65.

²³ Prest, Marcus. ”Suspension of disbelief?”. *Meddelanden från Åbo Akademi*, senast ändrad 02 december 2016. Åtkomstdatum 17 februari 2021. <https://mfaa.abo.fi/article/suspension-of-disbelief/>.

²⁴ Prest, ”Suspension of disbelief”.

²⁵ ”Impressionisterna”. I *Nationalencyklopedin*. Åtkomstdatum 07 oktober 2020. <https://www-nese.ezproxy.vasa.abo.fi/uppslagsverk/encyklopedi/1%C3%A5ng/impressionisterna>.

²⁶ Bolter och Grusin, *Remediation...*, 11–12.

har senare förklarat att poängen inte är att man ska förstå vad texten betyder, utan att den är menad att ge en upplevelse av hur man som barn inte kunde läsa och bläddrade igenom encyklopedier av ren nyfikenhet.

Utgående från exemplet *Codex Seraphinianus* går det att dra en slutsats: medier innehåller både direktmediering och hypermediering. De båda aspekterna kan likställas med ett tennisspel där direktmediering och hypermediering är två motpoler på varsin sida av planen, medan remedieringen studsar fram och tillbaka mellan de två. För att å ena sidan skapa en sömlös bild kombinerar en konstnär eller en arbetsgrupp grafik och film, medan å andra sidan för att ge en överskådlig bild av en händelse appliceras text, foto, ljud och grafik. Musikvideor använder till exempel flera medier för att skapa en upplevelse av spontanitet, medan digitala medier lånar både från analoga medier och från varandra.²⁷

Både Colin Rosewell i avhandlingen *Impossible Immediacies* och Anna Skult i ”*Welcome to a new medium*” – om sekventiell konst och hur *Madfires digitala motion books remedierar element från tidigare medier* (2016) kommenterar abstrakta konstnärers användning av remediering. Inte bara skapar konstnären en direktmediering mellan sig själv, färgen och målarytan, hen är också medveten om användningen av dessa.²⁸ Rosewell fokuserar även på performansaspekten i remediering:

Perhaps more significantly, this affiliation between painting and the technology of a rudimentary telephone implies the importance of technological speculation within the evolution of painting. Moreover, it is only through experimentation and a constant speculation upon the creative potential of reapplying new technologies to the service of painting that painting manages to remain ‘contemporary’.²⁹

Det han menar är att remediering kan skapas genom att man utgår från olika 1900-tals målningstekniker och återskapar dem digitalt. För att sammanfatta Bolter och Grusins teori är remediering till för att förmedla en känsla av verklighet, genom olika metoder, konstmaterial och medier.

²⁷ Bolter och Grusin, *Remediation...*, 6–9.

²⁸ Skult, Anna, ”*Welcome to a new medium*” – om sekventiell konst och hur *Madfires digitala motion books remedierar element från tidigare medier*. Avhandling pro gradu (Åbo Akademi 2016), 13.

²⁹ Rosewell, *Impossible Immediacies...*, 68.

1.3.4 Närvaro

De två polariserande begreppen direktmediering och hypermediering är grunden till att betraktaren får en upplevelse av verklighet eller närvaro. I avhandlingen används begreppet närvaro parallellt med direktmediering och hypermediering. Svenska Akademiens ordbok förklarar begreppet närvaro som ”förhållandet att vara närvarande (vid ngt visst)”, till exempel en plats.³⁰ Det här är den närmaste översättningen för det engelska begreppet *presence*, eller *being present*. I stället för att använda den klumpiga frasen ”upplevelse av verklighet” eller ”verklighetsuppfattning” använder jag begreppet närvaro.

Ett exempel på hur termen närvaro används i avhandlingen är ett deltagande i en konstnärsprocess. En upplevelse av närvaro skapas hos konsumenten genom till exempel direktsändningen.³¹ Beträktaren tar del av någonting som sker på ett annat ställe med vetskapen att händelsen sker i nutid, samt att många andra lyssnar eller betraktar på samma gång.³² Argumentet som framförs i avhandlingen är att konstnärer som idkar psykisk automatism försöker framföra en känsla av närvaro hos betraktaren, antingen under skapandeprocessen eller genom en förmedling av gemenskap på internet.

1.3.5 Kommunikationsmodell

Då en konstnär vill förmedla direktmediering eller hypermediering använder hen sig av retoriska grepp. De här retoriska greppen analyseras i avhandlingen med hjälp av en kommunikationsmodell som Roman Jakobson (1896–1982) har utvecklat. Utgående från semiotik i konst- och medievetenskaplig forskning ses bilden som ett tecken. Precis som det skrivna och talade språket, kan bilder användas som ett kodat språk. I essän *Closing statement: Linguistics and Poetics* (1960) redogör Jakobson för en modell som används i poesi och verbal kommunikation som också går att appliceras på bildspråk. Med hjälp av tecken och sociala regler som vi lärt oss på ett språkligt, geografiskt och kulturellt plan går det att föra en dialog. För att dialogen ska kunna flyta problemfritt är den beroende av flera parter. En kommunikation enligt Jakobson består av en

³⁰ ”Närvaro”. I *Svenska Akademiens ordbok*. Åtkomstdatum 13 februari 2020.

<https://svenska.se/saob/?sok=n%C3%A4rvaro&pz=4>.

³¹ Hand, och Traynor. *Radio in Small Nations...*, 1.

³² Bolter och Grusin, *Remediation...*, 30.

avsändare, ett meddelande och en mottagare. De tre parterna är beroende av kontakt, kod och kontext.³³

I avhandlingen appliceras modellen på bildkommunikation. Då startar kommunikationen med en del som förmedlar en bild, antingen en eller flera personer, som kallas för avsändare. Bilden som avsändaren vill förmedla kallas för ett meddelande vars budskap en mottagare, målgruppen, ska förstå. För att en kommunikation ska ske krävs det en typ av kontakt. I sammanhanget är kontakten ett medel som gör att bilden når fram till mottagaren, till exempel en reklam, en tidskrift eller en sändning på internet. För att meddelandet ska kunna tolkas över huvud taget behövs det en kod, ett bildspråk eller en överenskommelse enligt vilken budskapet ska läsas. Koden kan vara en konststil som mottagaren känner igen, eller ett ordförråd som avsändaren och mottagaren använder. En gemensam bakgrund av erfarenheter bildar det som Jakobson kallar för kontext.³⁴

Den här processen är viktig för bildproducenter eller konstnärer, då de ska nå sin specifika målgrupp. En reklambild kräver en viss typ av samspel mellan sändaren och mottagaren medan ett konstverk kräver ett helt annat. Temat för avhandlingen är ifall internet kan underlätta mottagandet och tolkningen av ett psykiskt automatiskt konstverk hos en publik. Mitt argument är att Deligdisch och hans publik har ett verktyg för att utveckla psykisk automatism. Därför analyserar jag Deligdischs arbete utgående från kommunikationsmodellen.

1.4 Tidigare forskning och litteraturöversikt

Forskning om remediering av psykisk automatism eller surrealism är begränsad. Colin Rosewells doktorsavhandling, *Impossible Immediacies: Contemporary Painting 'After' Remediation* (2010), är ett av undantagen. Han utforskar sambandet mellan surrealism och remediering. I kapitlet *From Surrealism to Photo-realism* och *Romance and the machine: a fluid relationship* redogör Rosewell för hur surrealistiska konstnärer (i bred bemärkelse) under 1900-talet skapade direktmediering i sitt måleri, med hjälp av bland annat psykisk automatism. I stället för att granska hur det analoga återanvänds i det

³³ Jakobson, Roman. "Closing statement: Linguistics and Poetics". I *Style in Language*, 350–77. New York och London: The Technology Press of Massachusetts Institute of Technology och John Wiley & Sons, Inc., 1960, 353.

³⁴ Sonesson, Göran. *Bildbetydelser: inledning till bildsemiotiken som vetenskap*. Lund, 2008, 102–107.

digitala som i föreliggande avhandling, utforskar Rosewell fem konstnärers ”poetiska direktmediering” vars arbete implementerar digitala tekniker i analoga oljemålningar.³⁵

Temat remediering i allmänhet är desto mera populärt: avhandlingar, artiklar och böcker har skrivits om remediering och digitala plattformar. Anna Skults avhandling pro gradu vid Åbo Akademi, *”Welcome to a new medium” – om sekventiell konst och hur Madfires digitala motion books remedierar element från tidigare medier* (2016) analyserar företaget Madfire (2011-) och ser på marknadsföringen av produkten *motion books*, en slags digital seriebok, ur Bolter och Grusins perspektiv. Enligt Skult har Madfires *motion books* remedierat bland annat seriekonst, tv-program och dataspel för att uppnå ett format som företaget kallar ”ett nytt medium”. Hennes avhandling baserar sig på textanalys av Madfires marknadsföring och bildanalys av *motion books*. Produkten påminner om upplägget på Twitch (se kapitel 4.1).

I publikationen av Tate Gallery, *Towards a new art – essays on the background of abstract art 1910-20* (1980), beskrivs abstrakt konst som kommunikation ur en historisk synvinkel. Tate Gallerys publikation innehåller artiklar skrivna av Peter Vergo och Stephen Bann, som redogör för abstrakt konst som kommunikationsförsök. Jag analyserar Vassilij Kandinskis bok *Om det andliga i konsten* (1912) utgående från Vergos och Banns artiklar i kapitel två (se kapitel 2.1). Utvecklingen av psykisk automatism baseras på André Bretons text *Surrealisternas manifest* (1924, se kapitel 2.2). På grund av avhandlingens syfte och avgränsning väljer jag att redogöra för de mest framstående surrealisterna, vars texter och manifest beskriver syftet med konströrelsen.

Den huvudsakliga fokuspunkten för avhandlingen är hur surrealistisk konst realiserar på en digital plattform som Twitch. Taylor Weigels har skrivit avhandlingen *Online Spaces: Technological, Institutional, and Social Practices that Foster Connections through Instagram and Twitch* (2020), där Twitch och Instagram diskuteras från en fenomenologisk synvinkel. Weigels beskriver hur direktsändningar på plattformarna remedierar tv:n. Avhandlingen belyser Twitches och Instagrams digitala utrymmen, samt hur användare navigerar i dessa. Weigels tankar om Twitches marknadsföringsstrategi innehåller liknande reflektioner som i kapitel 4.1.

³⁵ Rosewell, *Impossible Immediacies...*, 17–19.

Forskning är också begränsad om visuell konst på den direktsända plattformen Twitch. David Recktenwalds *The Discourse of Online Live Streaming on Twitch: Communication Between Conversation and Commentary* (2018) går systematiskt igenom flera direktsändningar, men dessa är fokuserade på Twitches ursprungliga syfte som är sändningar av video- och dataspel. Recktenwald analyserar hur kommunikation på Twitch går till samt sociala relationer mellan medlemmar och värdar ur ett sociologiskt och etnografiskt perspektiv. Eftersom dokumentering om Twitches chattkonversationer är begränsat, använder jag ett liknande dokumenteringsformat i avhandlingen som Recktenwald då jag beskriver direktsändningarnas händelseförlopp i kapitel 4.4.

Roman Jakobsons kommunikationsmodell kompletteras med Göran Sonesson och Gary Svenssons texter. Det bildsemiotiska ordförrådet på svenska utgår från Sonesson beskrivning av semiotik i boken *Bildbetydelser* (1992) samt Svenssons (med fleras) *Bild och föreställning: Om visuell retorik* (2004). Bolter och Grusins forskning utgår från tidigt 2000-tal, då internet var i ett tidigt stadiet av utveckling. Forskningen används som grund för kommunikationsmodellen. Syftet är att jämföra hur tidiga surrealisterna idkar psykisk automatism skiljer sig från Deligdischs taktik att förmedla en upplevelse av närvaro mellan sig själv och sin publik.

Peter Deligdisch är en rätt så okänd konstnär utanför plattformarna Youtube, Twitch och Instagram. Det går att hitta blogginlägg som recenserar hans publikationer och ett nyhetsinslag med rubriken ”Greensboro Artist Finds Success on Youtube” (2020) från tv-kanalen *Spectrum News*, samt Edd Dracotts artikel ”This artist has probably created the finest piece of ham artwork you’ve ever seen” (2017), via *Independent.ie*. Därför använder jag i avhandlingen hans egna publikationer som grund för analysen av hans skapandeprocess.

1.5 Disposition

Sambandet mellan remediering och semiotik är ett genomgående tema i avhandlingen. Upplägget i avhandlingen baserar sig på Bolter och Grusins teori om remediering som appliceras både på konsthistoriska rörelser och på formatet på webbplatsen Twitch. I kapitel två behandlas grunden till den surrealistiska konstens tradition. Surrealistiska rörelser presenteras ur perspektivet av konstnärlig experimentering med hjälp av

tankelekar och associationer. Psykisk automatism behandlas därefter med en utgångspunkt i hur konstnärer förmedlar närvaro till en allmän publik. Jakobsons teori om kommunikation kartlägger psykisk automatism som ett medium med ett syfte att nå en publik. I kapitlet inleds diskussionen om hur närvaro kan underlättas med hjälp av remediering i form av dokumentering med hjälp av fotografi, rörlig bild och ljud.

I kapitel tre presenteras hur Peter Deligdischs konstnärskap tar sig uttryck på webbplatserna Youtube och Twitch. Hans publikationer online fungerar som en grund till hur kommunikationen fungerar mellan honom och hans publik. I kapitel fyra granskas det huvudsakliga forskningsmaterialet, det vill säga Deligdischs direktsändningar på webbplatsen Twitch. Remediering i direktsändningen analyseras först med tanke på Twitch som webbplats i allmänhet. Därefter analyseras upplägget av video- och textkonversationen under direktsändningarna *Drawing and Chill*. Sessionerna *Drawing and Chill* undersöks som en form av psykisk automatism.

I kapitel fem analyserar jag resultaten i de föregående kapitlen och jämför *Drawing and Chill* med abstrakt konst på 1900-talet. Efter det undersöker jag på vilket sätt Deligdisch remedierar psykisk automatism. Dessutom lyfter jag fram luckor i Twitch som internetbaserad plattform. Teorin om remediering och den jämförande metoden appliceras slutligen på Jakobsons teori om kommunikation. I kapitel sex sammanfattas avhandlingens resultat och jag ger förslag på fortsatt forskning i ämnet.

2 PSYKISK AUTOMATISM I HISTORIEN

Konsten och samhället anses ofta vara direkta reflektioner av varandra. Sekelskiftet 1900 kan kännetecknas med framsteg i vetenskap och revolt i politik. I konsten tog avantgardekonstnärer upp frågan om hur människans omgivning kan tolkas. Från renässansen och fram till fotografiets utveckling värdesattes konst utgående från hur nära verkligheten en målning var. Då en kamera kunde uppnå samma effekt var det dags att komma på en ny formel. Vägen till abstraktion innebär att radera idén om tavelramen som ett fönster till en annan värld och i stället ge konstverket en ny närvaro. Avantgardekonstnärer utvecklade konstverken från att vara en eskapism till att vara närvarande, att konfrontera och engagera publiken.³⁶

I det här kapitlet ger jag en historisk inblick i den abstrakta konstens tradition under 1900-talet, med fokus på utvecklingen av psykisk automatism som kommunikation. Kapitlet inleds med en diskussion om Kandinskijs konstteori. Hans text *Om det andliga i konsten* (1912) innehåller associationer om konst och måleriets samarbete med andra medier. Texten är väsentlig för att förstå Bretons utveckling av psykisk automatism på 1920-talet. För att göra en koppling mellan Kandinskijs och Bretons tolkningar av abstrakt konst använder jag mig av Bolter och Grusins teori om remediering tillsammans med Jakobsons kommunikationsmetod. Till sist beskriver jag abstrakt expressionism och performanskonst av Pollock och Mathieu på 1950-talet. Pollocks och Mathieus verk befinner sig i ett steg mellan det analoga och det digitala, tack vare utbredd dokumentering av både deras verk och verkens skapandeprocess.

Det skulle vara omöjligt att redogöra för all konst i tidig abstraktion på 1900-talet, vilket leder till att jag har varit selektiv med konsten som tas upp i avhandlingen. Av den här anledningen formas innehållet utgående från Tate Gallerys artikelsamling *Towards a new art*. Bolter och Grusin understryker också tidigt i *Remediation* att remediering är en process som startade före digitaliseringen och närvarar även i traditionell media.³⁷ Därför är fokuspunkten för det här kapitlet hur de tidiga konstnärerna kommunicerade

³⁶ Lynton, Norbert. "The New Age: primal work and mystic nights". I *Towards a new art – essays on the background of abstract art 1910-20*. London: Tate Gallery, 1980, (9–21), 10–16.

³⁷ Bolter och Grusin, *Remediation...*, 5.

med sin konst till publiken. Den viktigaste frågan i kapitlet är: på vilket sätt förmedlar 1900-talets konstnärer psykisk automatism?

2.1 Vassilij Kandinskij: föregångaren till psykisk automatism

Ett teknologiskt paradigmskifte pågick under sent 1800-tal och tidigt 1900-tal. Människor hade möjlighet till att röra sig med hjälp av bil och flyg, samtidigt som fabriker och hem var drivna av elektricitet och omvärlden kunde dokumenteras med hjälp av fotografi och film. Poeter och avantgardekonstnärer reflekterade över människans och maskinens samarbete.³⁸ Under romantiken hade människan stått som måttstock för verkligheten och det var svårt för européer att acceptera irrationalismen,³⁹ som beskrivs av Nationalencyklopedin som en ”lära att det mänskliga förnuftet är helt eller delvis oförmöget att fatta verklighetens natur”.⁴⁰

Eftersom populär forskning under sekelskiftet dekonstruerade samhället, såg avantgardekonstnärer en möjlighet att göra detsamma. En ny tolkning av omgivningen med hjälp av forskning ledde till förståelsen att människan är en del av ett större system, bestående av bakterier, neuroner i hjärnan och celler som arbetade likt kugghjul i industribyggnader. Unga modernister under sent 1800-tal och tidigt 1900-tal ville ställa sig sida vid sida med forskaren och ingenjören, de var engagerade i samtida forskning och idéer om framtiden.⁴¹ I och med utvecklingen av fotografi och film övergavs idealet från renässansen, som var ett behov av imitation av verkligheten i måleriet. I stället väcktes intresset för att skala av det överflödiga. Bland avantgardekonstnärer var den direkta kommunikationsfrågan ställd: Hur kan man använda måleriet som ett verktyg i framtiden?

Ända sedan uppfinnandet av kameran, som ledde till att måleriet tvingades konkurrera med fotografier, har målare försökt skapa det som inte går att fånga på ett fotografi.⁴² I artikeln *Abstract Art – a Language?* (1980) ser forskaren och semiotikern Stephen Bann på modernistiska konstteorier som ett intrång i ett historiskt mönster. Intrånget är i det

³⁸ Lynton, Norbert. ”The New Age...”, 9.

³⁹ Малевич, Казимир Северинович. *Черный квадрат*. Санкт-Петербург: Азбука, 2001, 7.

⁴⁰ ”Irrationalism”. I *Nationalencyklopedin*. Åtkomstdatum 14 maj 2021.

<https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/irrationalism>.

⁴¹ Lynton, Norbert. ”The New Age...”, 12.

⁴² Rosewell, ”Impossible immediacies...”, 40.

här fallet en övergång från *mimesis*, föreställande konst, till abstraktion. Abstraktion i ett nonfigurativt format var en gemensam nämnare för all avantgardekonst som startade i Ryssland och spreds över Europa under 1920-talet. Avantgardekonstnärer försökte hitta den ”rena konsten” i form av ett uttryck som skulle utgöra grunden för måleriet i framtiden. Förutom att starta en konströrelse, skulle den ”rena konsten” dessutom kunna förmedlas till allmänheten.

I *Abstract Art – a Language?* poängterar Bann att det modernistiska intrånget är något som endast går att betrakta i efterhand. Han ser det som en självklarhet att konstnärer i det förflutna inte var medvetna om det här mönstret.⁴³ I *Abstract Art – a Language* fokuserar Bann på konstruktivistisk konst, men samma idé kan tillämpas på psykisk automatism. Kandinskij's bok *Om det andliga i konsten* (1912) ska nu tolkas från denna synpunkt. Kandinskij har inte medvetet skapat regler och lagar för hur all abstrakt konst ska uppfattas, men hans bidrag till modern konst resulterade i tolkningar som ledde till utvecklingen av psykisk automatism (se kapitel 2.2).

Historieforskare tilldelar i modern tid den ryska målaren Vassilij Kandinskij en av huvudrollerna bland konstnärer som strävade efter tidig abstraktion.⁴⁴ Efter en inledande expressionistisk period skapade Kandinskij sitt första abstrakta verk 1910 (bild 4). Kandinskij hade också ett intresse för forskning, då han skrev *Om det andliga i konsten* tog han bland annat hänsyn till färger och deras inverkan på det mänskliga psyket samt färgernas symbolik.⁴⁵ Kandinskij baserar sin text på författaren Johann Wolfgang von Goethes (1749–1832) bok *Färglära* (övers. från tyska *Zur Farbenlehre*, 1810).⁴⁶ I *Om det andliga i konsten* lånar Kandinskij olika element från Goethes färglära, och från teosofi och musikteori, för att grunda sin egen tolkning av hur abstrakt konst ska förmedlas.

⁴³ Bann, Stephen. ”Abstract Art – a Language?” I *Towards a new art – essays on the background of abstract art 1910-20*. London: Tate Gallery, 1980, (125–135), 132.

⁴⁴ Lynton, Norbert. ”The New Age...”, 17.

⁴⁵ Konstnären Vassilij Kandinskij ska inte förväxlas med den ryska psykiatrikern Viktor Kandinskij (1849–1889). Lerner & Witztum skrev i *The American Journal of Psychology* 1.2.2006, om Viktor Kandinskij's självdiagnostiserade ”mentala automatism” som innefattade telepati, att läsa och sända tankar, påtvingat tal och påtvingade motoriska rörelser. Diagnosen kallades senare Kandinskij-Clerambault syndrom.

⁴⁶ Ringbom, Sixten. *The Sounding Cosmos: A Study in the Spiritualism of Kandinskij and the Genesis of Abstract Painting*. Åbo: Åbo Akademi, 1970, 109.

Konstens ursprung i naturlagar var en av drivkrafterna hos Kandinskij och andra konstnärer som studerade mysticism. Enligt Kandinskij finns det en ”inre nödvändighet” med konst; ett behov av att förmedla det inre med hjälp av fysikens lagar.⁴⁷ I sina steg bort från imitativa motiv rör sig Kandinskij mot den optiska, associativa och symboliska makten i icke-representativa former och färger. I *Om det andliga i konsten* beskriver han färger som känslor, lukter och ljud. Det här har bland annat kopplats till hans synestesi, en funktionsvariation som korsar flera sinnen med varandra.⁴⁸

Kandinskij försöker omvandla den abstrakta konsten till ett meddelande som han sänder till en mottagare. Han förklarar att ”varje form [har också] ett innehåll. Formen är en ’yttring’ av det inre innehållet”.⁴⁹ En tolkning av vad Kandinskij menar är att han kan ge varje penseldrag en symbolisk betydelse eller göra det till en kanal för kommunikation till sin publik. På nästa sida redogör han för ett uttryck som han kallar ”den inre nödvändighetens princip”. Uttrycket innebär att den abstrakta formen med icke-föreställande linjer, former och expressivitet kan ge plats för ett uttryck av det ”inre”, eller det undermedvetna.⁵⁰

”Den inre nödvändighetens princip” reflekterar direktmediering, en *suspension of disbelief*. Enligt Kandinskij härstammar ”den inre nödvändighetens princip” från en slags ”inre klang”, som är en association till ett ord eller färg. Kandinskij var besatt av att överföra element från musik till måleri. Flera av hans reflektioner i *Om det andliga i konsten* kretsar kring att uppfatta färgen i målningar på samma sätt som toner i musikstycken. Ett exempel är då han jämför olika färger med ”ljudet av en trumpet”⁵¹ och impressionistisk konst med kompositörer som Claude Debussy (1862–1918).⁵² En logisk tolkning av Kandinskij's fixering vid ton och måleri är hans behov av att påverka en betraktares upplevelse av abstrakt konst.

⁴⁷ Kandinskij, Vassilij. *Om det andliga i konsten*. Översatt av Ulf Linde och Sonja Martinson. Göteborg: Vinga Press och Konstakademin, 1984, 62.

⁴⁸ Sharp, Sarah Rose. ”Experience Wassily Kandinsky’s Art Through Simulated Synesthesia”. *Hyperallergic*, senast ändrad 17 februari 2021. Åtkomstdatum 14 april 2022. <https://hyperallergic.com/622263/experience-wassily-kandinskys-art-through-simulated-synesthesia/>.

⁴⁹ Kandinskij, *Om det andliga i konsten*, 62.

⁵⁰ Kandinskij, *Om det andliga i konsten*, 63.

⁵¹ Kandinskij, *Om det andliga i konsten*, 61.

⁵² Kandinskij, *Om det andliga i konsten*, 40.

Det som skiljer tonen och bilden åt är tonens möjlighet att inge en känsla av närvaro utan att vara rotad i en föreställande verklighet.⁵³ Musik är oberoende av retoriska grepp i form av narrativ; det går att radera orden från en opera utan att musiken förlorar sin mening.⁵⁴ Då Kandinskij skapade abstrakta målningar gav han en överblicksbild av färger för att skapa en emotionell respons, något som passar in på Bolters och Grusins förståelse av hypermediering. Samtidigt skapade han ett samarbete mellan sig själv, färgen och målarytan, vilket ledde till hans upplevelse av närvaro med sitt konstverk.⁵⁵ Sättet som Kandinskij beskriver färgteori i förhållande till musik och poesi antyder också en vilja att beskriva direktmediering så som Bolter och Grusin menar det, utan att ha tillgång till termen.

Kandinskij motsäger sig själv flera gånger i sin forskning om färgteori, menar Peter Vergo i artikeln *Music and Abstract Painting*. I boken *Om det andliga i konsten* presenteras en subjektiv och empirisk synpunkt på hur färger upplevs. Kandinskij lägger fram argument i kapitel som ”Färgers verkan”, ”Form- och färgspråk” och ”Teori”, men avfärdar dessa i fotnoter som ”Alla dessa påståenden grundar sig på psykisk erfarenhet och icke på någon positiv vetenskap”.⁵⁶ Ifall vi ser på Kandinskij som en avsändare av ett meddelande, där meddelandet är den abstrakta konsten som direktmediering, är boken *Om det andliga i konsten* inte långt från en samling tankar eller hans egen åsikt. Ett gemensamt språk saknas, en mottagare behöver först läsa Kandinskijns bok för att förstå hur hans konst ska tas emot och sedan associera färgen ”gul” med ”ljudet av en trumpet”.

Behovet av att redogöra för Kandinskijns tankesätt ligger i att han aktivt försökte vidarebefordra icke-föreställande konst och dess funktion till omvärlden. Han lade omedvetet upp en mall för det som senare blev psykisk automatism. Även om konstnärer som Hilma af Klint har skapat liknande verk, är hennes syfte att förmedla sina spiritistiska upplevelser mellan sig själv och målarytan. Kandinskij försöker aktivt också förmedla sin upplevelse till utomstående, med hjälp av boken *Om det andliga i*

⁵³ Vergo, Peter. ”Music and Abstract Painting – Kandinskij, Goethe and Schoenberg”. I *Towards a new art – essays on the background of abstract art 1910-20*. London: Tate Gallery, 1980, (41–63), 44–45.

⁵⁴ Vergo, ”Music and Abstract Painting...”, 47.

⁵⁵ Se sida 7.

⁵⁶ Kandinskij, *Om det andliga i konsten*, 80.

konsten. Hypermedieringen som han försöker förmedla till en mottagare är en överblicksbild av ett färdigt konstverk med enskilda färger. Direktmedieringen sker då han själv engagerar sig i konstverket.

2.2 Lekfullhet och interaktivitet: den psykiska automatismens utveckling

Kunde surrealisterna förmedla sin tankeprocess, spontanitet och direktmediering bättre än Kandinskij? Kandinskij's reflektioner i *Om det andliga i konsten* kan ses som en inkörsport till surrealistiska tankeexperiment, eftersom han ser på konst som ett symboliskt verktyg i stället för ett mål att imitera verkligheten.⁵⁷ Ett konstverk i det här sammanhanget tar en betraktare från den värld hen känner till och låter hen istället fokusera på symboler i verket, eller på verkets meditativa egenskap.⁵⁸ Kandinskij poängterar betydelsen för association och spontanitet i *Om det andliga i konsten*, något som André Breton bekräftar i påståenden som "Surrealist methods would, moreover, demand to be heard. Everything is valid when it comes to obtaining the desired suddenness from certain associations."⁵⁹

Breton fyllde i Kandinskij's fallgropar genom att anknyta teorin till psykoanalys. Utgående från deras texter finns det likheter redan i inledningen där författarna beskriver sin trötthet gällande *mimesis* i konst. Kandinskij's introduktion genomsyras av ett missnöje med realismens estetik och ett behov av uppdaterade tankemönster. Han kallar realism för "[En brist] på mål och mening. Den mardröm som den materialitiska världsåskådningen inneburit...".⁶⁰ Breton bekräftar Kandinskij's tankesätt om realism så nära han kan utan att kopiera Kandinskij's text:

"Man, that inveterate dreamer, daily more discontent with his destiny, has trouble assessing the objects he has been led to use, objects that his nonchalance has brought his way, or that he has earned through his own efforts, almost always through his own efforts, for he has agreed to work, at least he has not refused to try his luck (or what he calls his luck!)..."⁶¹

⁵⁷ Lynton, "The New Age..." 17.

⁵⁸ Jacob Rowan Studios. "The Spiritual in Abstract Art". *Art as Illumination* (blog), 16 december 2013. <https://artasillumination.wordpress.com/2013/12/16/the-spiritual-in-abstract-art/amp/>.

⁵⁹ Breton, *Manifestoes of Surrealism*, 41.

⁶⁰ Kandinskij, *Om det andliga i konsten*, 16.

⁶¹ Breton, *Manifestoes of Surrealism*, 3.

I *Surrealisternas manifest* väljer Breton ett annat tillvägagångssätt än Kandinskij, genom att kombinera association och direktmediering med hjälp av psykisk automatism. Breton var djupt intresserad av Freuds metod att tolka drömmar och se dem som kanaler för uttalade känslor och önskningar. De verk som innefattar psykisk automatism påbörjas utan förutfattade föreställningar om målningens utseende. I stället grundar sig konstverken på drömmar eller framkommer enligt Breton från undermedvetna föreningar mellan bilder, texter och deras symboler.⁶² Ett sätt att komma åt ”det inre innehållet” är med hjälp av tankelekar.

André Masson (1896–1987) var en av de många konstnärer som använde psykisk automatism i sin arbetsmetod. Efter ett möte med Breton 1924 blev Masson introducerad till automatisk skrift. Då Masson tecknade intog han ett transliknande stadie där han ”klottrade” linjer tills de bildade en koherent föreställning (bild 5). Frank Whitford (f. 1941) påpekar i *Understanding Abstract Art* att många surrealisterna som Masson inte tecknar totalt oföreställande konst. Fokus ligger på att skapa en verklighet som inte rotar sig i omgivningen, till exempel då Masson skapade sina automatiska teckningar utgående från sitt ”inre”.⁶³ På så sätt reflekterar hans teckningar också Kandinskijns ”inre innehåll”.⁶⁴

Eftersom remediering är en process av att växla mellan direktmediering och hypermediering, kan en typ av närvaro också uppnås med hjälp av att dela upp en komposition mellan många personer. *Exquisite corpse* eller ”utsökt lik” (fri översättning från engelska) var en lek som konstnärer utövade. Ett papper veks upp i sektioner och varje konstnär skulle endast teckna på ett veck av det totala arket och besvara föregående veck. Den slutliga bilden var en sammanställning som aldrig kunde produceras av en enda person, resultatet var i stället kombination av olika delar sammanfogade till en. Här bildas psykisk automatism med hjälp av flera personer och en interaktivitet mellan konstnärerna.⁶⁵

⁶² Breton, *Manifestoes of Surrealism*, 39–40.

⁶³ Whitford, Frank. *Understanding Abstract Art*. London, 1987, 112.

⁶⁴ Kandinskij, *Om det andliga i konsten*, 62.

⁶⁵ Tate Gallery. ”Cadavre Exquis (Exquisite Corpse)”. Databas. Åtkomstdatum 02 oktober 2020. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/cadavre-exquis-exquisite-corpse>.

Om Kandinskij vill att abstrakt konst ska förmedla en liknande närvaro som musik, har surrealisterna utvecklat konstformen ett steg närmare till Bolters och Grusins teori: en interaktiv direktmediering och hypermediering.⁶⁶ Breton och hans konstnärskollegor inledde sin skapandeprocess med att skriva sitt tankeflöde och remedierade Kandinskij's grund genom att inkludera associationer i teckningsformat. Det som Breton och konstnärskollegorna gjorde då de skrev *Surrealisternas manifest* var att ta i beaktande Kandinskij's texter och utveckla dem med hjälp av poesi och automatisk skrift. På så sätt fortsatte de det ”modernistiska intrånget i ett historiskt mönster” som Bann skriver om i *Abstract art – A Language* (se 2.1).

2.2.1 Surrealismens kommunikationsmodell

I Jakobsons kommunikationsmodell har alla sex delar olika funktioner lingvistiskt sett. Sändaren har en emotiv och expressiv funktion eftersom en konstnär, i det här fallet surrealisterna, vill uttrycka sitt ”inre innehåll” och förmedla direktmedialitet. Meddelandet, det psykiskt automatiska konstverket, har en funktion av poesi i texten eller estetik i bilden. Genom att blanda skrift och bild ville Breton och Masson förmedla att konstverket är spontant och bildar en helhet då konstnären bestämt att verket är färdigt. Mottagarens, betraktarens funktion är en konativ sådan, vilket innebär att betraktaren ska ta emot den spontanitet och direktmediering som Breton och Masson ville förmedla.⁶⁷

I *Surrealisternas manifest* beskriver Breton hur det är meningen att surrealism ska tolkas. Han skriver att poängen med surrealistisk poesi, och därmed även psykisk automatism, är att inte upprätta en dialog. ”Each of [the conversational-partners] simply pursues [their] soliloquy without trying to derive any special dialectical pleasure from it and without trying to impose anything whatsoever upon [their] neighbor.” Orden och bilderna är enligt sändaren bara språngbrädor till mottagarens sinne.⁶⁸ En tolkning som kan göras är att den skriftliga automatismen ska, precis som måleriet, inte utgå från en imitation av verkligheten. I sin reflektion över måleriet uttryckte Breton följande: ”...For me, [the surrealist images’] greatest virtue, [is] the one that takes the longest time to translate into practical language”.⁶⁹

⁶⁶ Bolter och Grusin, *Remediation...*, 53.

⁶⁷ Sonesson, *Bildbetydelser...*, 104–105.

⁶⁸ Breton, *Manifestoes of Surrealism*, 35.

⁶⁹ Breton, *Manifestoes of Surrealism*, 38.

Abstrakt konst betraktas ofta som verklig och autentisk, för att de surrealistiska konstnärerna vägrar teckna realistiskt. Känslan av närvaro uppnås genom att uppmärksamma både handlingen och materialet i själva måleriet, till skillnad från *mimesis*.⁷⁰ Konstnärer som Kandinskij och Masson tvingar betraktare att fokusera på materialet som har använts och förmedlar därmed en hypermediering. Problemet ligger i att de texter och manifest som de ovannämnda konstnärerna skrev på 1920-talet inte är tillräckliga för att kunna bilda den metalingvistiska, det vill säga språkliga, funktionen i form av en kod. Breton och hans kollegor hade målat in sig i ett hörn utan ett system som var tänkt att förmedla den upplevelse av verklighet eller direktmediering som de ville, eftersom ett avstånd bildas till betraktaren. Ofta fick betraktaren ta del av ett färdigt verk och fick göra associationer om det verk som fanns framför dem.⁷¹ Med andra ord nådde skapandeprocessens närvaro fortsättningsvis inte längre än till konstnärerna och deras kollegor.

Utan kod- och kontextaspekten i Jakobsons teori om kommunikation uppstår en dissonans mellan publiken och konstnärerna. Eftersom publiken presenteras med ett abstrakt verk kan inte den direktmedierade närvaron uppnås på samma sätt som i till exempel en realistisk målning. Då publiken inte kan se konstnären teckna, kan de inte heller relatera till konstnärens perspektiv, vilket förhindrar upplevelsen av hypermedierad närvaro. Med hjälp av möjligheten att dokumentera med fotografier och rörliga bilder kom man ett steg närmare att uppnå syftet med psykisk automatism.

2.3 Pollock och Mathieu: dokumenterad psykisk automatism

Psykisk automatism i Kandinskijs, Bretons och Massons beskrivning fyller den lingvistiska funktionen som är att förmedla skapandeprocessen till en mottagare. Funktionen faller platt i och med att mottagaren inte får vara på plats då konstnärerna skapar verket. I det här underkapitlet beskriver jag hur konst kan utvecklas i en allt mera teknisk verklighet, samt hur psykisk automatism kan återskapas med hjälp av dokumentation. Colin Rosewell förklarar i kapitel *1:1 Remedial intersections: artistic methodologies in the digital age*, att konstnärer som befinner sig på spektret mellan

⁷⁰ Rosewell, "Impossible Immediacies...", 42.

⁷¹ "Action-painting". I *Encyclopedia Britannica*. Åtkomstdatum 03 december 2020. <https://www.britannica.com/art/Action-painting>.

digital och analog konst är de som utvidgar den traditionella konstens funktion.⁷²

Deligdisch befinner sig på den här bron då han skissar sina verk på papper och sänder dem digitalt på internet.

Genom att fotografera eller att spela in skapandeprocessen genom rörlig bild, är det lättare för en konstnär att ta kontakt med och förmedla närvaro till en publik. Mycket av den psykiska automatismens utveckling är därför naturligt kopplad till möjligheten att dokumentera. Tekniken och skapandeprocessen samarbetar i det här sammanhanget som direktmediering och hypermediering. Introduktionen till fotografi, musik och rörlig bild tillsammans med konstnärens egen kommentar kan göra den slutgiltiga upplevelsen fulländad hos mottagaren. Bolter och Grusin beskriver hur direktmediering är ett paraplybegrepp av olika betydelser och former, beroende i vilket syfte dessa förmedlas. Det gemensamma för alla dessa former är en nödvändig kontaktpunkt mellan mediet och vad det representerar.⁷³

En sådan kontaktpunkt i Bolter och Grusins mening kan vara en direktmediering mellan filmen och ljuset som fångar ett fotografi.⁷⁴ Ifall en konstnär bestämmer sig att dokumentera sin skapandeprocess, är den här kontaktpunkten en relation mellan kameran och konstnären. Då vi till exempel ser på en dramatiserad film vet vi att skärmen presenterar en fiktiv händelse, men vi låter oss dras med i berättelsen ändå. Även om en betraktare vet att den dokumenterade konstnärliga händelsen har skett i det förflutna, känner hen en kontakt med konstnären på skärmen.⁷⁵

Andra världskriget tvingade ett flertal avantgardekonstnärer att fly till USA, för att undkomma nazi-dominerade omgivningar. Breton och hans kollega Marcel Duchamp (1887–1968) organiserade *First Papers of Surrealism*-utställningen i New York 1944. De lokala konstnärerna blev inspirerade att anamma och utveckla surrealismen. En av underkategorierna till psykisk automatism är abstrakt expressionism, med konstnärer som Willem de Kooning (1904–1997) och Jackson Pollock (1912–1956) i förgrunden. Från att presentera en publik med den färdiga produkten som konstnären har skapat, utvecklades den psykiska automatismen till att förmedla kreativitet i stunden samt fästa

⁷² Rosewell, "Impossible Immediacies...", 28.

⁷³ Bolter & Grusin, *Remediation...*, 30.

⁷⁴ Se sida 10.

⁷⁵ Bolter & Grusin, *Remediation...*, 31.

uppmärksamheten på konstnären och hans skapandeprocess. Konstnärens personlighet är lika viktig som slutprodukten.⁷⁶

Dokumentationen av Pollocks arbetsmetod på 1950-talet var så pass inflytelserik att fotografier och videoklipp har definierat konsthistorikers tolkningar av hans skapandeprocess (bild 6). James Coddington och Jennifer Hickey, konservatorer vid MoMA, påpekar att Hans Namuths (1915–1990) fotografier och dokumentära filmer visade den första visuella dokumentationen av Pollocks oortodoxa målningsteknik, ”action-painting”. En performativ aspekt inkluderas i Pollocks arbete då Namuth dokumenterade konstnärens skapandeprocess med rörlig bild 1951, vilket gav utomstående personer en inblick i Pollocks uttryck. I filmklippet visas Pollock som målar sina verk på marken, med inspelade kommentarer av konstnären. Utöver det har Namuth spelat in filmsekvenser genom en glasskiva med en kamera undertill, som ger betraktare en förståelse av Pollocks samarbete med målarytan.⁷⁷

Idkare av abstrakt expressionism på 1950-talet skapade ett förhållande till publiken, genom att göra själva målandet till en föreställning. Utvecklingen av rörlig bild remedierade den psykiska automatismen och gav möjlighet till en *suspension of disbelief* hos publiken. Det här ledde till att en bredare publik fick tillgång till konstnärens skapandeprocess. Samtidigt gav fotografierna och filmklippen (som användes i tv-dokumentärer) synlighet och marknadsföring för Pollocks konst, eftersom skapandeprocessen kunde publiceras i till exempel television och tidningar och på så sätt distribueras.⁷⁸

En person som mera medvetet utnyttjade ny teknik och gjorde målandet till en performans var fransmannen Georges Mathieu. Han arbetade på 1960-talet med en teknik som han kallade ”lyrical abstraction”, med tillhörande skriftliga manifest som ekade av Kandinskis och Bretons texter. Enligt den officiella webbplatsen för konstnären var han en av de första konstnärerna i performansgenren, långt innan det

⁷⁶ ”Abstract expressionism”. I *Encyclopedia Britannica*. Åtkomstdatum 03 december 2020. <https://www.britannica.com/art/Abstract-Expressionism>.

⁷⁷ Coddington, James, och Jennifer Hickey. ”MoMA’s Jackson Pollock Conservation Project: Insight into the Artist’s Process”. *Inside/Out* (blogg). Senast ändrad 17 april 2013. Åtkomstdatum 6 oktober 2021. https://www.moma.org/explore/inside_out/2013/04/17/momas-jackson-pollock-conservation-project-insight-into-the-artists-process/.

⁷⁸ Coddington, Hickney, ”Jackson Pollock Conservation...”

blev vanligt att skapa konst inför en stor publik.⁷⁹ Genom att dessutom spela in sina performanser med rörlig bild var dessa både tillgängliga för framtida referenser och för en allmän publik att betrakta.⁸⁰

Inte bara försökte Mathieu etablera sig själv som Europas svar på Jackson Pollock, han ville på samma gång förflytta konstvärldens fokus från USA tillbaka till Frankrike. Det här gjorde han med hjälp av föreställningar där han skapade konstverk på stora ytor, omringad av publik på fyra sidor. För att underhålla publiken ackompanjerade han sina föreställningar med musiker och dansare.⁸¹ Amerikanska kritiker och läsare av *Art News* kallade konsten för “[a] burlesque of immediacy” och anklagade Mathieu för att göra parodi på konstnärerna som han såg upp till.⁸²

Molly Warnock skriver en artikel om Mathieu på *Artforum* och påminner läsaren om att i efterhand, innebär dessa anklagelser om ”parodier” en förståelse hos kritiker av den närvaro hos betraktaren som Mathieu försöker åstadkomma. Det innebär att han på ett framgångsrikt sätt har utvecklat Pollocks arbete och behärskat förmedlingen av performans som abstrakta impressionister försökte åstadkomma med psykisk automatism. Även om dessa vidareutvecklingar ser ”fåniga” ut, som målaren och kritikern Barnett Newman (1905–1970) skriver, har Mathieu utvecklat en kategori av psykisk automatism som vi numera kan ta del av på webbplatser som Youtube.

Pollock och Mathieu förstod att kombinationen av fotografiet och den rörliga bilden tillsammans med psykisk automatism kunde underlätta närvaron mellan konstnären och publiken. På så sätt har de remedierat den analoga psykiska automatismen och tillhörande manifest av Kandinskij och Breton så att en publik har möjlighet att ta del av skapandeprocessen. Konstnärerna etablerade sig själva som arketyper av abstrakt expressionism tack vare dokumentationen som konsthistoriker, -kritiker och

⁷⁹ Georges Mathieu Committee. ”Georges Mathieu, the inventor of performance art”. Georges Mathieu — the official website. Åtkomstdatum 01 september 2020. <https://georges-mathieu.fr/en/publications/georges-mathieu-the-inventor-of-performance-art/>.

⁸⁰ ”Georges Mathieu”. I *Nationalencyklopedin*. Åtkomstdatum 01 september 2020. <https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/georges-mathieu>.

⁸¹ Warnock, Molly. ”CLOSE-UP: Molly Warnock on Georges Mathieu’s Battle of the Bouvines”. *Artforum*, 2011. Åtkomstdatum 16 september 2021 <https://www.artforum.com/print/201106/close-up-28359>.

⁸² Warnock, ”CLOSE-UP...”

intresserade kan ta del av idag. I och med att konstnärerna har använt sig av benämningar som ”action-painting” och ”lyrisk abstraktion”, går det att konstatera att de velat skilja sig från den performanskonst som vi känner till idag. På så sätt utvidgade de den psykisk automatismen till en allmän publik med hjälp av en kontakt i Jakobsons mening, själva meddelandet av närvaro förmedlas genom dokumentationen. Idag går den här närvaron också att åstadkomma med hjälp av internet.

3 PETER DELIGDISCH: PRESENTATION AV FORSKNINGSMATERIALET

Peter Deligdisch, som föddes 1990 i USA, är en självlärd visuell konstnär och internetpersonlighet som skapar abstrakt och surrealistisk konst. År 2006 öppnade han ett konto på videodelningswebbplatsen Youtube under pseudonymen *Peter Draws*, där han publicerade *doodles*, eller ”klotter”. Youtube är hans huvudsakliga plattform för att publicera sitt arbete till allmänheten. Den 9 november 2021 hade han 942 000 följare på Youtube och 35 100 på Twitch. Förutom på Youtube och Twitch är konstnären aktiv på plattformen Patreon samt plattformarna Twitter och Instagram.

I det här kapitlet presenteras Deligdischs arbete och han kopplas till de konstnärer som nämndes i kapitel två. Dessutom behandlas ett exempel på hans metod för att förmedla och beskriva psykisk automatism i videoklippen *Doodling Tips & Tricks: The Urban Sprawl Method (Unlocking Your Creativity)* (2020). Till sist beskrivs de inspirationskällor som han presenterar i videoklippen *5 Books that Motivate, Encourage, and Inspire Me (#2)*, som publicerades 2018. De två ovannämnda videoklippen kopplas i den här avhandlingen till hur hans publik upplever direktsändningarna *Drawing and Chill*. Frågan som ställs i kapitlet är: På vilket sätt använder sig Deligdisch av psykisk automatism?

3.1 Peter Deligdischs konstnärskap

Det första videoklippen som går att se på Deligdischs Youtube-konto är publicerat 2011 (6.12.2011). I alla hans videoklipp finns det ett genomgående tema; betraktaren kan följa med när han skapar sina konstverk och samtidigt lyssna på musik, som han i vissa fall själv står för, eller hans egna kommentarer till videoklippen. Redan här framgår det att han oftast inte planerar sitt tecknande i förväg.⁸³ I takt med att hans följantal har ökat har Deligdisch publicerat videoklipp som behandlar konstitips och konstkritik, recensioner av konstmaterial, bokrekommendationer, matlagning och podcaster. I augusti 2019 inledde Deligdisch studier på en arkitektskola, University of North Carolina i Greensboro. Deligdisch uppger i ett videoklipp 2018 att hans

⁸³ Deligdisch, Peter. ”How to Doodle: Twisted Example”. Videodelningswebbplats. Youtube, senast ändrad 6 december 2011. Åtkomstdatum 26 september 2021. <https://youtu.be/GAReFvJW0KE>.

universitetsstudier till stor del är finansierade med hjälp av annonsintäkter på Youtube, donationer på Patreon och självutgivna böcker.⁸⁴

Videodelningswebbplatsen Youtube grundades i Kalifornien år 2005 av Steve Chen (f. 1978), Chad Hurley (f. 1977) och Jawed Karim (f. 1979), utifrån företagsidén att människor skulle kunna dela hemmagjorda videoklipp med varandra på internet. Ett år senare hade mer än 25 miljoner videoklipp laddats upp på webbplatsen, med ett medeltal av 20 000 nya inlägg per dag. Vid sidan om Youtube lanserade internetföretaget Goolge Inc. sin service med samma företagsidé under namnet *Google Video*, men konceptet drog inte samma mängd med människor till den plattformen som Youtube gjorde. Istället köpte Google Inc. Youtube år 2006. År 2015 utökades plattformen Youtube sin service till att, utöver musik, direktsändningar av sport och debatter, innefatta direktsända datorspel och chattfunktion i realtid, för att tävla med det Amazonägda företaget Twitch.⁸⁵

Twitch grundades år 2011 och är en internetbaserad plattform för direktsänd videoströmning, som främst används av personer som spelar datorspel, mobilspel, konsolspel och brädspel. Dess föregångare var Justin.tv, skapat av Justin Kan (f. 1983) och Emmet Shear (f. 1983).⁸⁶ Webbplatsen köptes av handels- och molntjänstföretaget Amazon Inc år 2014. Användare av Twitch kan öppna en egen kanal och publicera färdigt inspelade videoklipp och direktsändningar. Det unika för plattformen då den grundades var möjligheten för andra användare att kommentera och interagera med varandra i chattformat. Utöver spel erbjuder tjänsten också möjlighet för människor att direktsända musik, konst, poesi och vardagligt material.⁸⁷ På webbplatsen Twitch.tv har Deligdisch publicerat direktsändningar med teckning som tema. Sessionerna har ägt rum under flera dagar (18-24.10.2019), varje session är mellan en och två timmar lång

⁸⁴ Spectrum News. "Greensboro Artist Finds Success on Youtube". Senast ändrad 26 juni 2020. Åtkomstdatum 10 mars 2022. <https://spectrumlocalnews.com/nc/charlotte/news/2020/06/26/greensboro-artist-finds-success-on-youtube>, 0:33-0:45.

⁸⁵ "Youtube". I *Encyclopedia Britannica*. Åtkomstdatum 18 september 2020. <https://www.britannica.com/topic/Youtube>.

⁸⁶ Recktenwald, Daniel, *The Discourse of Online Live Streaming on Twitch: Communication between conversation and Commentary*. Doktorsavhandling (Hong Kong Polytechnic University 2018). 27.

⁸⁷ Internetstiftelsen. "På Twitch samlas alla videogamers". Internetmuseum. Åtkomstdatum 05 oktober 2020. <https://www.internetmuseum.se/tidslinjen/twitch/>.

och består av en direktsänd video- och chattkonversation mellan konstnären och betraktarna.

Under direktsändningarna *Drawing and Chill* återskapar Deligdisch en teckning som han ritat på 1990-talet. Konstverket beskrivs som en slags ”fantasi-husbil” av medlemmar på Twitch.⁸⁸ ”Fantasi-husbilen” är tecknad med en finspetsad bläckpenna på en vit bakgrund. På Deligdischs Youtube-kanal *Peter Draws* finns det en för snabbad version av teckningens tillkomstprocess med hans kommentar till videoklipppet.⁸⁹ Deligdisch har kopierat alla linjer och yttre detaljer från originalteckningen och fyllt i dem med både riktiga och fiktiva maskindelar (bild 7). Under direktsändningen 18.10.2019 har Deligdisch tecknat majoriteten av konstverket och fyller i tomrum med små detaljer. Han påpekar i en senare direktsändning (22.10.2019) hur han väljer att fylla i tomrummen:

”...just going to gradually add on all these weird little details here, some of them are supposed to be something in particular, but most of these details I’m adding are not supposed to be anything in particular. It’s more of like a holistic thing when you look when you lean back all the details kind of come together and blend into something interesting, then you can look more closely if you want to... It’s just like, weird little shapes and textures and stuff.”⁹⁰

Internetpersonligheten *Peter Draws* passar in i en kontext för mediaforskning och den psykiska automatismens remediering. Det här grundar sig i Deligdischs metoder att teckna tillsammans med betraktarnas deltagande i skapandeprocessen. Han förklarar sina regler för psykisk automatism, för sitt konstnärliga skapande och berättar om sina inspirationskällor på Youtube. Dessutom samtalar han och publiken om surrealism på direktsändningarna *Drawing and Chill*.

3.2 Psykisk automatism som pedagogik: *Peter Draws* på Youtube

I ett Youtube-videoklipp som är publicerat den 25 november 2020 berättar Deligdisch om en metod som han använder sig av då han tecknar. Han kallar den för ”The Urban

⁸⁸ Deligdisch, Peter. ”Highlight: 10/24/19”. Webbplats för direktsändningar. Twitch, senast ändrad 24 oktober 2019. Åtkomstdatum 12 april 2022. <https://www.twitch.tv/videos/499024169>, 58:53.

⁸⁹ Deligdisch, Peter. ”23 Years Later - Remaking a Childhood Drawing”. Videodelningswebbplats. Youtube, senast ändrad 26 oktober 2019. Åtkomstdatum 14 november 2019. https://www.Youtube.com/watch?v=0KxJW_x6SOY

⁹⁰ Deligdisch, Peter. ”Highlight: 10/22/19”. Webbplats för direktsändningar. Twitch, senast ändrad 22 oktober 2019. Åtkomstdatum 12 april 2022. <https://www.twitch.tv/videos/499029291>, 48:36.

Sprawl Method” (engelska för stadsutglesning) och utgår från en liknande utgångspunkt som Masson. Deligdisch förklarar hur han börjar ”klottra” små linjer på ett ställe av pappret med en idé om vad dessa föreställer, till exempel en karta över en stad. Så fort han blir uttråkad av att utöka linjerna, flyttar han pennan till en annan del av pappret. Han påminner betraktaren om följande: ”you don’t have to actually draw things that look like specific things”. Så fort han associerar det han ritat till ett monster eller en scen från en berättelse, är det befogat att byta ut idén.

Deligdisch betonar att även om slutpunkten i en teckning som han ritat har en specifik berättelse, har processen till slutpunkten tiotals eller hundratals berättelser: ”...it’s more that it’s just getting you excited and [...] pulled into the lore behind your drawing”.⁹¹ Med dessa ord ger Deligdisch en pedagogisk förklaring till att utforska psykisk automatism. Processen är komprimerad till en sju minuter lång video som är mera tillgänglig för betraktare som inte är bekanta med modernistisk konst. I videoklippets kommentarsfält har en person med användarnamnet *Olivia* kommenterat som följer:

”i love videos like this because i feel like they make more abstract art more accessible to me? usually i don't know how to make something i like and feel is "good" as there's so many fewer rules than what i'm used to making, but peter explains his process in a way that makes it feel so much less daunting! [sic!]”⁹²

Med hjälp av den här tankeleken ger Deligdisch en förklaring till sin skapandeprocess. Det visuella upplägget som Youtube erbjuder, remedierar film och tv genom att förmedla direktmediering och hypermediering. Bolter och Grusin talar om möjligheten för användare att själva välja vad de gör då de besöker en webbplats, genom att klicka sig fram till de produkter de vill konsumera.⁹³ Direktmedieringen uppstår då en betraktare upplever en *suspension of disbelief* då hen ser på ett videoklipp. Samtidigt uppstår en hypermediering med möjligheten att välja andra videoklipp till höger på skärmen, eller skriva en kommentar under videoklippen.

⁹¹ Deligdisch, Peter. ”Doodling Tips & Tricks: The Urban Sprawl Method (Unlocking Your Creativity)”. Videodelningswebbplats. Youtube, senast ändrad 25 november 2020. Åtkomstdatum 3 december 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=nTf-O5bnRL4>, 2:53–3:04.

⁹² Deligdisch, ”Doodling Tips & Tricks...”, kommentar på videoklippen av användaren *Olivia*.

⁹³ Bolter och Grusin, *Remediation...*, 44.

3.2.1 Peter Draws kommunikationsmodell

Genom att använda Youtube-videoklippen som nämndes ovan har Deligdisch fått tag på Jakobsons fatiska funktion av kontakt i kommunikationsmodellen, det vill säga ett medel att förmedla skapandeprocessen, som Kandinskij, Breton och Masson saknade. Den här kontakten sker på Youtube. Den metalingvistiska funktionen i form av en kod uppfylls i och med att Deligdisch beskriver psykisk automatism på ett lekfullt sätt. Då han bryter ner psykisk automatism till en vardaglig nivå, blir hans uttryck en parallell till programledaren Bob Ross, i programmet *The Joy of Painting* som visades på amerikansk tv mellan 1983 och 1994.⁹⁴

Ett genomgående tema för Deligdischs konstnärliga arbete är att förenkla modeller och regler för att dessa ska vara lättare mottagliga för allmänheten. I stället för att skriva långa manifest som förklarar hur konsten ska tolkas, blandar Deligdisch sitt surrealistiska kunnande med videoklipp om sin vardag och produktrecensioner. Efter flera Youtube-medlemmars förfrågan har konstnären även publicerat inspirationsverk som diskuteras i nedanstående kapitel.

3.3 Deligdischs inspirationskällor: kontext för betraktaren

Det här kapitlet introducerar surrealistiska konstverk som Deligdisch är inspirerad av. Det som för konstverken samman är koncept och lekar som förmedlar direktmediering och hypermediering. Verken är kopplade till Deligdisch för att de bildar en grund för hur hans konst ska tolkas av publiken. Under loppet av hans arbete på Youtube har medlemmar varit intresserade av inspirationskällorna till hans konst, för att få en anknytning till konstnären.⁹⁵ Deligdisch presenterar sin favoritlitteratur på ett nonchalant sätt då han sitter i ett rum fullt med böcker på golvet och håller upp sidorna med sin fot.⁹⁶ Det här kan också räknas som en inledning till hans remediering av psykisk automatism på internet.

⁹⁴ Bob Ross tv-program *The Joy of Painting* innefattade lugna och pedagogiska beskrivningar av hur man kan måla landskap med oljefärger. I videoklippen *Doodling Tips & Tricks: The Urban Sprawl Method (Unlocking Your Creativity)* förekommer två kommentarer av medlemmarna med användarnamnen *Fire Fox* och *Mary McDonald* som jämför Deligdisch med Bob Ross. Det här är en förekommande trend i kommentarsfältet av flera videoklipp som Deligdisch har publicerat.

⁹⁵ I både första och andra videoklippen av ”5 Books that Motivate, Encourage, and Inspire me (#2)” har medlemmar visat intresse för Deligdischs inspirationskällor i kommentarsfältet på Youtube.

⁹⁶ Deligdisch, Peter. ”5 Books that Motivate, Encourage, and Inspire me (#2)”. Videodelningswebbplats. Youtube, senast ändrad 09 april 2018. Åtkomstdatum 3 oktober 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=D66p0ETIvn4>.

Alla nedanstående exempel utgår från Deligdischs Youtube-video med titeln *5 Books that Motivate, Encourage, and Inspire Me (#2)*. I videoklipppet upprepar han att han ”inte läser texterna, han tittar bara på bilderna” men från beskrivningarna av de utvalda böckerna framgår det som en självklarhet att han har åtminstone bekantat sig med surrealism.⁹⁷ Konstnärerna och verken som Deligdisch presenterar, arbetar med att sätta in en betraktare i *suspension of disbelief* och kan beskrivas som ”parodier” på psykisk automatism. Verken ger en närvaro som Breton och Kandinskij försökt ge, men genom att antingen förklara koncept eller att ge betraktaren fria händer för association.

Deligdisch inleder med att beskriva Paolo Soleris (1919–2013) verk. I boken *Archeology: the City in the Image of Man* (1969) presenterar Soleri hypotetiska städer uppbyggda av biologisk materia. I två delar vägleder Soleri läsaren till att föreställa sig en värld där människor bor i så kallade *arcological urban landscapes* av socioekonomiskt och ekologiskt motiverade skäl. Med hjälp av påhittade diagram och detaljrika kartor beskriver han hur dessa städer fungerar och på vilket sätt städerna ska bosättas. Till beskrivningarna påminner Soleris diagram om det sätt som Kandinskij har förklarat hur färg ska tolkas. I stället för att försöka övertyga läsaren om hur hen ska tolka färg och konstverk, får läsaren i stället en påhittad version av ett samhälle som kan föreställas med hjälp av flera alternativa versioner i form av diagram.⁹⁸

Samma sak gäller de konceptuella byggnaderna av Lebbeus Woods (1940–2012) i boken *Lebbeus Woods, Architect (Drawing Papers)* (2014), som utforskar arkitektur som inte är menad att existera i verkligheten och aldrig lämnar pappret. Dessa ger betraktaren en föreställning om hur någonting skulle kunna se ut i verkligheten. Woods använder sig också av liknande former och linjer som Deligdisch. En direktmediering genom association uppstår då Woods låter betraktaren ta del av idéstadiet hos en konstnär. Samtidigt finns även flera teckningar bifogade som beskriver konstnärens skapandeprocess i form av skisser. Deligdisch förklarar sitt intresse av att få se konstnärens skapandeprocess bakom verk som aldrig blir fullbordade.⁹⁹

⁹⁷ Deligdisch, ”5 Books...”

⁹⁸ Soleri, Paolo. *Archeology: The City in the Image of Man*. MIT Press, 1969. Åtkomstdatum 4 juni 2021. <https://www.organism.earth/library/document/arcology#p2-ch0-1>.

⁹⁹ Deligdisch, ”5 Books...”

Codex Seraphinianus av Serafini som redan nämnts tidigare använder sig av icke-föreställande text och bilder.¹⁰⁰ Serafini remedierar och parodierar den automatiska skriften genom att applicera den till en bok, raderar skriftens betydelser och ger läsaren möjlighet för en egen tolkning samt fria associationer. Serafini har senare gett en manual för ”decoding” i slutet av boken som ska ge läsaren ett val för att tolka boken. Deligdisch påpekar att en av orsakerna till att han fascinerats av Serafinis verk är hur han själv använder sig av icke-föreställande text och bilder i sina böcker, videoklipp och serieboken *Dayfever*. Edward Gorey (1925–2000) med boken *Amphigorey: Fifteen Books* (1980) innehåller nonsenspoesi och skaffringar, som reflekteras i sättet som Deligdisch tecknar på.

Deligdisch har placerat sina inspirationskällor på internet för att få betraktaren att läsa, eller åtminstone söka upp surrealistiska verk. Eftersom remediering är en process av att låna från och omforma tidigare konst, går det att dra slutsatsen att i videoklipp som *5 Books that Motivate, Encourage, and Inspire me (#2)* har Deligdisch presenterat utgångspunkten för remedieringen till sin publik. Hans val är baserat på att hans publik har frågat vad han är inspirerad av. Efter att videoklipppet har publicerats har publiken fått möjlighet att kommunicera med varandra om verken via kommentarsfältet i Youtube. Därav är publiken redan öppen för att ta emot och ta del av konsten som inspirerat Deligdisch.

3.4 Peter Draws: remediering på Deligdischs Youtube-kanal

I det här underkapitlet beskriver jag hur Deligdisch förmedlar psykisk automatism, så att huvudfrågan för kapitel tre blir besvarad. Jag tar upp hans arbete på Youtube som presenterades ovan och kopplar ihop arbetet med både surrealisterna på 1920-talet samt abstrakta expressionister på 1950-talet som dokumenterade sin skapandeprocess.

Ifall jag undersöker hur videoklipppet *Doodling Tips & Tricks: The Urban Sprawl Method (Unlocking Your Creativity)* tar form, finns det kopplingar till de konstnärer som beskrivs i kapitel två. Till exempel, då Deligdisch förklarar sin teknik och hur han kan välja att teckna ett abstrakt verk, innehåller hans tankesätt ekon från Bretons och Massons presentation av psykisk automatism (se kapitel 3.2). I den skriftliga beskrivningen av videoklipppet har Deligdisch poängterat att den bästa aspekten med

¹⁰⁰ Se kapitel 1.3.3

tankeleken, är att tecknaren fortsätter på samma konstverk även om pennan flyttas till en annan del av pappret.¹⁰¹ I en sådan typ av beskrivning prioriteras skapandeprocessen parallellt med det färdiga konstverket.

Då Deligdisch använder sig av video- och ljudinspelningar, reflekterar hans teknik Pollocks och Mathieus inspelningar. Pollock och Mathieu remedierade den psykiska automatismen då de dokumenterade eller lät andra dokumentera sin skapandeprocess. Deligdisch har i sitt arbete omedvetet remedierat deras verk genom att publicera på internet. Här syftar jag till filmen som Hans Namuth publicerade i samarbete med Pollock (se kapitel 2.3).¹⁰² Upplägget är ungefär det samma, konstnärerna tecknar och talar på samma gång om skapandeprocessen och om sig själva. Det här är ett vanligt upplägg både i dokumentärer och videoklipp på Youtube. Den performans som de abstrakta expressionisterna producerade och Deligdisch arbete på Youtube, är olika typer av underhållning samt ett sätt att engagera betraktaren till att ta del av en konstform. Det som utvecklar Deligdisch från de tidigare nämnda verken är att hans videoklipp är menade att vara gratis tillgängliga för allmänheten, givet att materialet inte är arkiverat av honom.

Kommentaren skriven av personen med användarnamnet *Olivia* (se kapitel 2.3) är direkt kopplad till det ordförråd Deligdisch använder i sina videoklipp. I stället för att använda komplicerade termer bryter Deligdisch ner psykisk automatism till en vardaglig nivå. Även *doodling*, termen som han använder för sin huvudsakliga konsteknik, är en term som också personer utanför avantgardekonstsfären förstår. Översättningen ”klotter” förklaras av Svensk ordbok som ”slarvigt och hastigt gjord skrift eller teckning med el. utan innehåll”. Den här beskrivningen är en parallell till psykisk automatism. Parallellen fungerar som en dörröppning för att utforska konstformen som utomstående person. Betraktaren behöver inte förstå vem till exempel Breton eller Masson är. Då Deligdisch presenterar sina inspirationskällor som nämndes i föregående kapitel, kan hans publik få inblick i hans konst och intresse för surrealism.

¹⁰¹ Deligdisch, ”Doodling Tips & Tricks...”

¹⁰² Det här går också att säga om andra videoklipp Deligdisch har publicerat, bland annat ett tiotal videoklipp med namnet ”Peter’s content-free podcast” som är konstnärens fria monolog med en tillhörande teckning som spelas med uppsnabbad hastighet.

Sättet som Deligdisch förmedlar sin version av psykisk automatism är utspritt i videoklipp på hans Youtube-konto *Peter Draws*. För att fortsätta utforska termen *doodling*: Deligdischs ordval har likheter med, men är inte en subgenre av psykisk automatism, termen *doodle* har i sig självt ingenting att göra med surrealism. Att ”klottra” är en aktivitet som förknippas med individer som till exempel sitter på ett möte, talar i telefon och i liknande situationer, ett slags tidsfördriv.¹⁰³ *Doodling* är inte heller kopplat till en specifik konstform. Men, ifall jag tar i beaktande de andra referenserna till Deligdischs aktivitet på internet, hans inspirationskällor, tillsammans med hans beskrivningar av skapandeprocess, går det att dra slutsatsen att hans konst är en subkategori av surrealism.

En av de viktigaste aspekter som påverkar Deligdischs remediering av psykisk automatism är möjligheten att öppna en dialog. Videoklippen *Doodling Tips & Tricks: The Urban Sprawl Method (Unlocking Your Creativity)* och *5 Books that Motivate, Encourage, and Inspire Me (#2)* har 243 och respektive 191 kommentarer i kommentarsfältet, varav en stor del är konstnärens diskussioner med medlemmar på Youtube. Deligdischs poäng ligger inte i att utveckla färdiga produkter:

”...I want to emphasize that I think your drawings will look the best if you're having a good time making them, and this little mind game can help with that. Let me know if you have any questions.”¹⁰⁴

Då Deligdisch skriver att frågor är välkomna, visar han ett uttryck för remediering av psykisk automatism. Det här sker genom att förflytta fokuspunkten från konstnärens egen performans över till publikens respons.

Deligdischs arbete på Youtube är en förberedelse för psykisk automatism i grupp. Hans beskrivningar av tankelekar får medlemmar på Youtube och senare på Twitch att känna sig öppna för att utforska abstrakt konst själva, utan tidigare kunskap för genren. Deligdisch är en självlärd konstnär, som med hjälp av intäkter börjat studera konst på universitet. Han upplevs därför som en jämlik till sin publik. I och med hans andra

¹⁰³ Gupta, Sharat. ”Doodling: The artistry of the roving metaphysical mind”. *Journal of Mental Health and Human Behaviour* 21, nr 1 (2016): 16–19(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.4103/0971-8990.182097>.

¹⁰⁴ Deligdisch, ”Doodling Tips & Tricks...”

insatser på Youtube, Instagram och Twitch kan en utomstående hitta en kontaktpunkt med Deligdisch som upphovsperson. Hans beskrivningar av sina tankeprocesser medför en känsla av närvaro hos betraktare av hans videoklipp, kombinerat med dialogen i kommentarsfältet på Youtube. Det här medför en lägre tröskel till att ta del av hans konst, jämfört med de konstnärer på 1900-talet som nämndes i kapitel två.

4 ANALYS AV TWITCH: KOMMUNIKATION OCH *DRAWING AND CHILL*

Inledningen till Deligdischs remediering startar med hans pedagogiska inslag på Youtube-kanalen *Peter Draws*. Bolter och Grusin nämner att den kulturella förväntningen av internet är att det är en medieform som lånar från alla andra medier och som på så sätt aldrig kan vara helt verklighetstrogen och genomskådlig.¹⁰⁵ Det internet däremot kan erbjuda, är att bygga upp en gemensam nämnare mellan konstnär och betraktare. Upplevelsen på Twitch kan potentiellt utveckla remediering av psykisk automatism i ett kollektivt format med spelregler som skapats på webbplatsen.

I det här kapitlet analyseras direktsändningarna *Drawing and Chill*. Först beskrivs Twitch som webbplats utgående från ett marknadsföringsperspektiv och perspektiv med fokus på webblayout. Närvaron som uppnås i direktsändningen är beroende av hur webbplatsen Twitch är uppbyggd. Efter det beskrivs olika regler på webbplatsen i en direktsändning. Jakobsons teori om kommunikation appliceras på reglerna som analyseras. Slutligen följer en beskrivning av direktsändningarna *Drawing and Chill*. Sändningarna diskuteras som en version av psykisk automatism. Det som tas fasta på är hur samspelet mellan publik och konstnär utvecklar sig. Huvudfrågan för kapitlet är: Hur fungerar kommunikationen mellan Deligdisch och Twitchmedlemmar i direktsändningarna *Drawing and Chill*?

4.1 Beskrivning av Twitch: layoutens direktmediering och hypermediering

I det här underkapitlet introduceras Twitch som en interaktiv webbplats. I en analys av webbplatser som Twitch är det väsentligt att komma ihåg paralleller till andra medier och kringliggande omständigheter.¹⁰⁶ Twitch är en kombination av flera olika medier; direktsändningen reflekterar tv, medan chattfunktionen lånar element från textmeddelanden på telefon. Layouten för webbplatsen innehåller dessutom element från andra webbplatser. Utgående från Twitches officiella beskrivning lägger företaget mycket vikt på kreativitet, interaktivitet och underhållning. Det första som visas på skärmen i *about*-sektionen är påståenden som ”We saved you a seat in the chat”, ”Twitch is where millions of people come together live every day to chat, interact, and

¹⁰⁵ Bolter och Grusin, *Remediation...*, 210.

¹⁰⁶ Bolter och Grusin, *Remediation...*, 67.

make their own entertainment together” och ”Your creative content thrives here. Bring your passions; we’ll help you build a community around them”.

Genom påståenden som ”We saved you a seat in the chat” och liknande gemenskapsbaserade meningar, kan företaget Twitch inge ett löfte om kommunikation och direktmediering. Löftet ger betraktaren en förväntning på närvaro redan innan hen har registrerat sig på webbplatsen. Taylor Weigel för fram en liknande åsikt i sin avhandling *Online Spaces: Technological, Institutional, and Social Practices that Foster Connections through Instagram and Twitch* (2020). I kapitlet ”We saved you a seat in the chat” beskriver Weigel marknadsföringens retorik. Medlemmen får en föreställning av att ha sitt ”säte” på webbplatsen och på så sätt sänks tröskeln för att interagera med andra medlemmar.¹⁰⁷

Layouten för webbplatsen påverkar också den interaktiva aspekten. En sändning på Twitch är uppbyggd som följer: längst till vänster finns en smal panel där en medlem kan hitta de kanaler som hen följer, samt rekommenderade kanaler. Största delen av skärmen tas upp av en videoinspelning. En mindre videoinspelning i vänstra övre hörnet visar värdens ansikte. I realtid kan en betraktare bidra till konversationen via text; meddelandeflödet rör sig nerifrån upp och medlemmar kan skriva i en ruta längst ner. Värdens kan se konversationen och välja att verbalt svara till den person som skickat meddelandet. I återuppspelningar kan betraktaren se vilken minut ett meddelande har skickats för att förstå vad värdens svarar på (bild 8).

Utgående från Bolter och Grusins beskrivning av remediering, är Twitch vid första anblicken ett praktiskt exempel på hypermediering.¹⁰⁸ Skärmens layout låter betraktare på Twitch samtidigt se teckningen som skapas och Deligdischs ansikte i en webbkamera. Det här gör upplevelsen både direktmedierad och hypermedierad eftersom betraktaren är ansikte mot ansikte med konstnären och kan kommunicera med honom, förutsatt att hen ser på direktsändningen i realtid.¹⁰⁹ Deligdisch spelar även upp

¹⁰⁷ Weigel, Taylor, *Online Spaces: Technological, Institutional, and Social Practices that Foster Connections through Instagram and Twitch*. Doktorsavhandling (Colorado State University 2020).

¹⁰⁸ Hanford, Nicholas. ”Twitching through the Conventions”. *Cyborgology: The Society Pages* (blog), 03 augusti 2013. <https://thesocietypages.org/cyborgology/2016/08/03/twitching-through-the-conventions/>.

¹⁰⁹ Adityadarma, Rama. *Monetization on Twitch: Investigating the Relationship Between Audience, Creator and Content* (blog), senast ändrad 24 oktober 2018. Åtkomstdatum 15 januari 2021.

bakgrundsmusik som varierar mellan country, popmusik och lugna toner. Hans val att spela lugn bakgrundsmusik bidrar till att förmedla en avslappnad stämning, i enlighet med namnet *Drawing and Chill*, att ”rita och slappa”.

Bolter och Grusin skriver om webbkamerans direktmediering och hypermediering i form av *first person perspective*, för att ge en betraktare upplevelsen av visuell närvaro i sändningen. Som exempel tar forskarna upp direktsändningar från naturreservat och fågelbon.¹¹⁰ Sändningen *Drawing and Chill* visar teckningen ovanifrån, vilket påminner om konstnärens egen ögonhöjd. Värden har möjlighet att förstora och förminska teckningen med sin kamera beroende på vilka detaljer han tecknar. Att följa med skapandeprocessen från den här synvinkeln ger betraktaren en upplevelse av att antingen teckna själv eller se över Deligdischs axel. På så sätt upplevs en slags direktmediering.

4.2 Beskrivning av Twitch: chattregler

På kanalen *Peter Draws* går det att läsa ”chattregler” som beskriver det tillåtna beteendet under direktsändningarna. ”Simple Rules: - Be Good to Each Other - Keep chat respectful”. Förutom de uttalade reglerna finns det också underliggande regler som styr konversationen.









För att förtydliga, i chattfunktionen använder medlemmar *emojis* eller emotikoner, små ikoner för att uttrycka känslor i elektronisk text.¹¹¹ Utöver vanliga *emojis* finns också ikoner framför ett flertal av medlemmarna i chatten, dessa står för medlemmar som har betalat en prenumeration mellan 4,99€ och 29,99€ till kanalen *Peter Draws*. Genom att betala för prenumerationen kan en medlem få förmåner, som en möjlighet att använda sig av ett flertal *emojis* med prenumerant-tema, samt att Deligdisch ofta nämner nya medlemmar i direktsändningar (bild 9). Ikoner framför användarnamnen förekommer ofta i chattkonversationen och de viktigaste har betydelser som följer:

<http://mastersofmedia.hum.uva.nl/blog/2018/10/24/monetization-on-Twitch-investigating-the-relationship-between-audience-creator-and-content/>.

¹¹⁰ Bolter och Grusin, *Remediaton...*, 205–207.

¹¹¹ ”Emoji”. I *Svenska Akademiens ordlista*. Åtkomstdatum 14 oktober 2020.

<https://svenska.se/saol/?id=0582017&pz=7>.

	Moderator för direktsändningen, en person som ser till att chatten uppfyller innehållsstandarden och reglerna genom att ta bort stötande innehåll och reklam som påverkar konversation. ¹¹²
	Medlemmen har prenumererat på <i>Peter Draws</i> kanal i tre (3) månader.
	Medlemmen har prenumererat på <i>Peter Draws</i> kanal i sex (6) månader.
	Medlemmen har prenumererat på <i>Peter Draws</i> kanal i ett (1) år.
	Medlemmen har prenumererat på <i>Peter Draws</i> kanal i två (2) år.
	Medlemmen prenumererar på abonnemanget Amazon Prime som ger möjligheter att få tjänster från TV-leverantörer och prenumerationer på Twitch.
 	En medlem kan köpa så kallade bits, betalda ljud- och bildfunktioner som hen kan använda under en direktsändning för att uttrycka sin entusiasm under en sändning genom ”cheering”. ¹¹³

För att få en kontakt med Deligdisch utöver chatten kan en medlem donera pengar till honom under en sändning. Då någon donerar pengar eller gör en prenumeration visas den här informationen på videoinspelningen. I och med att Deligdisch vill visa sin uppskattning, nämner han oftast personen som har donerat pengar eller prenumererat.¹¹⁴ Om en medlem hälsar på honom i chattrutnan besvarar Deligdisch ofta genom att hälsa tillbaka. Han lyfter också fram nya följare samt människor som sänder ”cheering”. Tack vare chattreglerna har Deligdisch som värd och medlemmarna en överenskommen bas, det vill säga video- och textkommunikation. Nu kan direktsändningssessionerna starta.

Eftersom största delen av medlemmarna har ikoner framför deras namn går det att dra slutsatsen att demografin i chattkonversationerna är främst prenumeranter av *Peter Draws* kanal. Majoriteten av medlemmarna som kommenterar medverkar också i flera sändningar. Deligdisch har också känt igen medlemmar och deras användarnamn vid flera tillfällen som beskrivs närmare i kapitel 4.4. Med andra ord, medlemmarnas

¹¹² Twitch. ”Guide to Building a Moderation Team”. Webbplats för Direktsändningar. Åtkomstdatum 14 oktober 2020. <https://help.twitch.tv/s/article/guide-to-building-a-moderation-team?language=sv>.

¹¹³ Twitch. ”Guide to Cheering with Bits”. Webbplats för Direktsändningar. Åtkomstdatum 14 oktober 2020. <https://help.twitch.tv/s/article/guide-to-cheering-with-bits?language=sv>.

¹¹⁴ Adityadarma. *Monetization on Twitch...*

medverkan grundar sig i att de känner till Deligdisch från hans Youtube-konto eller Twitch-konto.

4.3 Analys: Sändningens kommunikationsmodell

Kan plattformen Twitch hjälpa med att förmedla direktmediering bättre än 1900-talets konstnärer? I det här underkapitlet beskrivs hur Twitch kan fullgöra alla luckor i Jakobsons kommunikationsmodell utgående från beskrivningen ovan. Här är Deligdisch en avsändare, som skickar meddelandet *Drawing and Chill* till sin mottagande publik. Det här sker genom kanalen Twitch. Koden är chattreglerna på Twitch och kontexten är att medlemmar är bekanta med Deligdisch sedan tidigare och redan har en etablerad relation till hans konst.

Deligdisch fyller den expressiva funktionen av Jakobsons kommunikationsmodell då han uttrycker psykisk automatism som en avslappnad session mellan sig själv och betraktaren. Med hjälp av lugn musik som nämndes i kapitlet ovan, kan konstnären förmedla en sådan stämning till medlemmarna i direktsändningen. Direktsändningen som meddelande fyller sin poetiska funktion för att Deligdisch kombinerar musik och teckning. Betraktarens konativa funktion som mottagare fullgörs med hjälp av den dialog som sker på Twitch.

Deligdischs publik behöver en kanal via vilken de ska ta emot konstverket och skapandeprocessen. Kanalen har en fatisk funktion som fullgörs av Twitch som plattform. Koden utgörs av reglerna på Twitch och på *Drawing and Chill*. Den metalingvistiska språkfunktionen som Breton och Masson saknade realiserar eftersom publiken kan ta emot informationen och dessutom reagera på den i text- och *emoji*-format. Koden gör att både konstnären och betraktarna förstår varandra. Kontexten, den referentiella aspekten av kommunikationen fullgörs med hjälp av Deligdischs Youtubevideoklipp (se kapitel 3). Kontexten är i det här sammanhanget en referensram som beskriver för betraktare hur konstverket ska tolkas.

På så sätt går det att konstatera att direktsändningarna *Drawing and Chill* har de komponenter som skulle kunna underlätta förmedlingen och tolkningen av psykisk automatism som närvaro till betraktare. Medlemmarna som medverkar i en direktsändning har alla förutsättningar för en upplevelse av närvaro via den digitala skärmen. Det här sker tack vare direktmediering och hypermediering som uppnås i

layouten och uppbyggnaden av webbplatsen. För att se om dessa förutsättningar kan uppnå det förväntade resultatet krävs en undersökning av de enskilda direktsändningarna.

4.4 Beskrivning av Twitch: Direktsändningarna *Drawing and Chill*

I det här kapitlet gör jag en systematisk genomgång av innehållet i sändningarna *Drawing and Chill* 18.10.2019, 22.10.2019 och 24.10.2019. Det som tas fasta på är hur kommunikationen fungerar i direktsändningarnas händelseförlopp. De delar av konversationerna som analyseras har audioinspelningen kvar så att det går att höra vad Deligdisch säger. De tre direktsändningarna har ungefär 5 000 chattkommentarer sammanlagt. För att sälla ut mängden information framhävs vissa aspekter i direktsändningarna, främst de som innehåller koherenta diskussioner. Därför ignoreras också enskilda kommentarer utan respons. Konversationerna kategoriseras i ett rutsystem som hittas i en bilaga (se BILAGA 2. Transkribering av chattkonversationer). Chattkonversationen i textformat visas till vänster och Deligdischs muntliga kommentar till höger. Siffran framför alla kommentarer fungerar som minutvisare i sändningen. Upplägget är en förenklad version av Recktenwalds analys i *Online Discourse on Twitch*. Chattkonversationerna skrivs ordagrant av från webbplatsen Twitch och stavfel av medlemmar korrigeras inte.

4.4.1 *Drawing and Chill* 18.10.2019

I helhet är sessionen 18.10.2019 den mest engagerande av de tre, både från Deligdischs och medlemmarnas sida, konversationerna är livliga och Deligdisch ger mycket respons på chattkommentarerna. Han tecknar mestadels övre sidan av konstverket och gör konturer till höger nedre hörn. Ljudet i uppspelningen avbryts mellan 12:02 och 18:00, samt mellan 24:00 och 48:00.

I första delen av sessionen diskuteras vardagliga ämnen. Inledningsvis startar Deligdisch direktsändningen och frågar om medlemmarnas dag, samt diskuterar vilka tidszoner de befinner sig i. Då medlemmarna och Deligdisch talar om tidszoner kan de få en förståelse och uppfattning om de andra personernas liv och vardag. Samtidigt diskuterar medlemmarna och Deligdisch sina åsikter om lökringar (eng. onion rings) (bilaga 1). På skärmen visas originalteckningen och den uppdaterade versionen sida vid sida. Mellan minut 7:28 och ungefär 40:00 diskuterar medlemmarna och Deligdisch konstmaterial och teknik som Photoshop, 3D-arkitektur, ljud- och videoteknik. Medan

Deligdisch tecknar detaljer i övre delen av teckningen, startar en konversation i chatten om medlemmarna föredrar munkar (eng. *donuts*) med eller utan hål i, som påminner om konversationen om lökringarna (bilaga 2).

Från minut 49:58 och fram till 1:32:12 pågår en konstant konversation om konstverket (bilaga 3 och 4). Här kan medlemmarna inte bara kommentera konstnärens verk medan det skapas, slumpmässigt får de också konstnärens respons i realtid. Då medlemmarna talar sinsemellan öppnas också en möjlighet att spinna vidare på idéer om konstverket som Deligdisch tecknar. Vid 1:00:28 och framåt följer en konversation där tittarna diskuterar konstverket. I en parallell till ”The Urban Sprawl Method” som nämndes i kapitel 2.2, utforskar medlemmarna lösningar till ”fantasi-husbilens” tekniska problem. I stället för att vara Deligdischs egen associationslek, bidrar medlemmarna med idéer. Medlemmen *TheMoonDinosaur* skriver först en kommentar som blir besvarad av medlemmen *Sharayan* och startar en kedjereaktion hos de andra i chatten (bilaga 5).

Då medlemmarna anspelar på ”fantasi-husbilens” fysiska karaktär som Deligdisch tecknar, uppfylls ett av de ursprungliga ändamålen som Breton och Kandinskij försökte åstadkomma med surrealism och abstraktion: en upplevelse av närvaro genom association hos konstnären och hos betraktaren. Här kan medlemmarnas och Deligdischs idéer reflektera varandra. I en diskussion av typen *stream-of-consciousness* kan medlemmarna hitta på en berättelse om Deligdischs konstverk. Med hjälp av direktsändningens hypermediering, i form av video, chatt och audio, upplevs en närvaro hos medlemmarna i de olika tidszonerna. Deligdisch spelar med i diskussionen om hur ”fantasi-bilen” skulle kunna förflytta sig.

Deligdisch stänger av den kamera som är riktad mot teckningen vid 1:32:12. Därefter börjar han spela gitarr och sjunga *country*-musik. Under tiden som han spelar och sjunger skickar medlemmarna i chatten olika *emojis* och uppskattande kommentarer fram tills 1:40:32, då sändningen avslutas.

4.4.2 *Drawing and Chill* 22.10.2019

I den här sessionen tecknar Deligdisch främst detaljer i höger nedre hörn. Musiken saknas fram tills minut 19:00 då en medlem frågar om saken. Konversationerna är mera koncentrerade på musik och Deligdischs föredrag han ska hålla på universitet.

Ljudspåret saknas mellan minut 54:00 och 1:06:00.

Direktsändningen startar och Deligdisch hälsar på medlemmarna, medan han filmar en närbild av teckningens mittersta del. Deligdisch flyttar teckningen ur bild och tar fram en chokladplatta, äter chokladen och småpratar med medlemmarna. Fram till minut sju talar Deligdisch och fem medlemmar om chokladen *Toblerone*, medan de resterande som skriver i chatten hälsar på Deligdisch och varandra (bilaga 6). Deligdisch hänvisar också till specifika medlemmar, till exempel då medlemmen *nem0n0b0dy* skickar sin uppskattning för Deligdischs Youtube kanal:

”I usually don’t type in streams, but I recently found your Youtube channel and I just want to say that you inspire me to do better. It might be a weird thing to say but lately I’ve been slacking with my art, so thank you<3 [sic!]”¹¹⁵

Deligdisch tackar medlemmen för kommentaren och börjar därefter fylla sin penna med bläck. Samtidigt talar han till medlemmen *DivisiDan*, och uppmärksammar att han sett medlemmen förut i direktsändningen (bilaga 7). Mellan minut 12:50 och 15:49 talar medlemmar och Deligdisch om musikgenren *grindcore* och logotyper för musikgrupper. Medlemmen *verylittleBeef* frågar Deligdisch ifall han skulle tänka sig att teckna *grindcore*-logotyper och han svarar med sina åsikter om betalning av beställningar, varpå en konversation utvecklas om konstverk samt dess värde ur ett affärsmässigt perspektiv (bilaga 8). De individuella dialogerna ger medlemmarna en personlig relation till konstnären.

Under minut 15:17 och fram till 20:02 pågår en diskussion om surrealisten Salvador Dalí och Deligdisch berättar om sitt besök till ett Dalí-museum, samt att han är en beundrare av Dalís verk. Medlemmarna och Deligdisch talar om Dalís självbiografi *The secret life of Salvador Dalí* (1942). Medlemmarna startar därefter en konversation om hur och ifall växter reagerar på ljud. Konversationen utvecklas till musikgenren *music concrète* samt medlemmarnas tips på vad Deligdisch ska lyssna på. Deligdisch visar upp originalteckningen och den uppdaterade versionen för medlemmarna och en diskussion inleds om konstnärens uppväxt, skapandeprocess och om konceptkonst fram till minut 54:00. Den resterande delen av sändningen talar Deligdisch och medlemmarna om ett

¹¹⁵ Se bilaga 7.

föredrag han ska hålla på universitet följande dag. 1:10:30 visar han en vinylskiva som han har köpt och sändningen avslutas 1:13:00.

Ifall direktsändningen 18.10.2019 tog an ett mera lekfullt och kreativt format, observeras mera personliga konversationer mellan Deligdisch och medlemmarna i den här direktsändningen. Förutom den diskussion som tangerade musik har Deligdisch valt att främst besvara enskilda kommentarer, samt medger vid ett skede att ”...I’m getting engrossed by the lines right now. Trying to make most of my time here aside for drawing”. Det här visar att direktsändningens kvalitet inte är av prioritet för Deligdisch eller för medlemmarna. Prioriteten är möjligheten till medlemmarnas dialog med Deligdisch.

4.4.3 *Drawing and Chill* 24.10.2019

I den här sändningen startar ljudet vid minut 24:00. Ljudet försvinner mellan 30:00 och 36:00, samt 42:00 och 54:00. Därför saknas majoriteten av materialet för sändningen. Deligdisch tecknar inledningsvis hjulen på ”fantasi-husbilen”. Utgående från chattkonversationen har medlemmarna fram till minut 24:00 hälsat på varandra, någon har lämnat ett röstmeddelande till Deligdischs telefon och andra frågar om musiken han spelar. Medlemmarna har också frågat av varandra i vilken världsdel och land de befinner sig i, samt kommenterat konstverket. Då ljudet i uppspelningen startar, talar Deligdisch och medlemmarna om konstverket samt om hans egen musik (bilaga 9).

Mellan 26:08 och 36:06 framskrider en konversation om musik och film, samt en parallell diskussion om medlemmarnas ålder. Deligdisch tecknar små detaljer och punkter i teckningen under tiden. Medlemmarna får se teckningen med originalet sida vid sida i sin helhet en halvtimme in i direktsändningen, varpå de ger tips åt Deligdisch om konstverket. Medlemmen *WillTDix* ber honom att teckna detaljer i röken på konstverkets sidor och Deligdisch skämtar att hen ber om det här för att förlänga sändningen i en timme till. Han frågar även om de andra medlemmarnas åsikter om hur han ska fortsätta teckna (bilaga 10).

En timme in i sändningen tar Deligdisch initiativ i konversationerna för att få medlemmarnas respons på konstverket (bilaga 11). Medlemmarna kommenterar strukturen på ”fantasi-husbilen” och liknande tankar som i föregående sändning, något som Deligdisch påminner tittarna om: ”Last stream people suggested that maybe the

spaceship strapped to the top here could just be tied to it and fire off the booster and lift the whole structure up.”¹¹⁶ Då konstverket är i sitt slutskede bestämmer sig Deligdisch för att lägga till en symbol i form av en hyllning för medlemmarna som medverkat i *Drawing and Chill*. Symbolen tecknas uppe till vänster, längs med sidan bland linjer och maskindelar. Symbolen som värden tecknar är bokstäverna TTV, som står för ”Twitch TV” (bilaga 12). Sändningen avslutas 1:06:13.

I den version av konstverket som presenteras på Youtube, går det inte att se TTV-symbolen eftersom den är så liten. Det krävs att en medlem har medverkat eller ser på direktsändningen i efterhand för att upptäcka symbolen. Här uppstår en gemenskapsaspekt bland Twitch-medlemmarna. Kommentarer som yttras är: ”sweet we get our own easter egg! [sic!]”, ”hehehe... secrets [sic!]” och konstnärens muntliga kommentar ”yeah, a little easter egg just for you”.

4.5 Analys: Sammanfattning av *Drawing and Chill*-ritsessioner

Sättet som *Drawing and Chill* utspelar sig på är kopplat till att medlemmarna på Twitch redan har en bekantskap tidigare med konstnären från hans andra plattformar.

Medlemmarna verkar vara bekanta med varandra från tidigare direktsändningar och en stor majoritet av medlemmarna som kommenterar har betalat prenumeration på Deligdischs kanal. Det förekommer trender i diskussionen mellan Deligdisch och medlemmarna på Twitch. Framst initierar medlemmar olika konversationsämnen i chatten till Deligdisch och han svarar. Medlemmar för också konversationer mellan varandra i chatten medan Deligdisch tecknar, eftersom han engagerar sig i de samtalsämnen han själv finner vara av intresse och vill svara på.

Konversationerna som har fått mest respons har att göra med mat, dryck, teknik och konstmaterial. Konstverket som Deligdisch skapar har också varit ett populärt ämne. Sessionernas tema och samtalsämnen varierar beroende på medlemmarnas idéer och humör. Det här passar in på interaktiviteten som Bolter och Grusin skriver om då de refererar till internets funktioner, samt hänvisar till betraktarens möjlighet att påverka sin upplevelse. Det Bolter och Grusin menar här är främst möjligheten att klicka sig fram mellan olika funktioner på en webbplats. Medlemmars möjlighet att påverka diskussionen passar in i det här sammanhanget också, i textformat i chattrutan.

¹¹⁶ Deligdisch, Peter. ”Highlight: 10/24/19”, 58:30.

Medlemmarna och Deligdisch kommunicerar med hjälp av de olika chattreglerna som är etablerade på kanalen *Peter Draws*. Flertalet *emojis* fungerar som uttryck för reaktioner på konstverket och upplevelsen i sin helhet.

Diskussionerna utvecklas organiskt tack vare ledare, som är Deligdisch och moderatorn. Utöver att kontrollera hur chattregler hålls, är en av moderatorns uppgifter att driva diskussionerna. Vardagliga teman medför en känsla av närvaro och ”att slappa” med andra människor på internet. Deligdischs medverkan i delar av konversationerna påverkar upplevelsen av närvaro som tidigare nämnda konstnärer saknat. Då medlemmarna chattar sinsemellan yttrar de åsikter spontant, i ett format som liknar en *stream-of-consciousness*. Ett konkret exempel på det här är då konstnären och medlemmarna utforskar hur ”fantasi-husbilen” ska lyfta från marken eller hur den åker igenom tunnlar (se 4.3.1). Här syns en exakt tankelek som behandlar konstverket.

De andra diskussionerna kan också räknas till en typ av *stream-of-consciousness* eller psykisk automatism, även under diskussioner som inte är kopplade till konstverket i fråga. Medlemmarna och Deligdisch yttrar sina tankar utan en idé om slutpunkten och utan en föreställning om hur konversationen fortskrider. Gemenskapsaspekten i direktsändningarna är viktigare än konstverket då medlemmarna och konstnären yttrar sina åsikter och associationer om mängder av olika samtalsämnen. Medlemmarna får en förståelse för både Deligdisch och varandra under skapandet av konstverket i direktsändningarna *Drawing and Chill*.

5 ANALYS AV TWITCH: PSYKISK AUTOMATISM SOM REMEDIERING

Peter Deligdischs digitala version av psykisk automatism utgör grunden för remedieringen i hans kanal. Då konstnären skapar sin version av ”klotter” på internet kan en modernistisk tradition återanvändas och skapa nya alternativ för abstrakt konst och för surrealism. Direktsändningarna *Drawing and Chill* ger en möjlighet för betraktare att närma sig konstnären och skapandeprocessen i realtid. I det här analyskapitlet förtydligas hur remedieringen realiseras i samband med sändningarna *Drawing and Chill*. Kapitlet inleds med att belysa de största skillnaderna mellan 1900-talets psykiska automatism och Deligdischs arbete, utgående från Jakobsons teori om kommunikation som nämns i kapitel två och kapitel tre. Efter det beskrivs remedieringen utgående från den kommunikativa aspekten mellan konstnär och publik. Det finns vissa aspekter av Twitch som är problematiska för avhandlingen. Dessa tas upp för att ifrågasätta ifall *Drawing and Chill* är ett fungerande exempel på remediering. Slutligen presenteras undersökningens resultat.

5.1 Närvaro som bildspråk

Modern konst från sekelskiftet 1900 och framåt är något Jay David Bolter och Richard Grusin ser som fröet till att förstå remediering. Den psykiskt automatiska texten eller målningen kom att bli ett objekt i verkligheten, i stället för en representation av verkligheten. Den tidigare förståelsen av direktmediering i form av *mimesis* hade varit att gömma mediet och blanda färgerna så naturtroget som möjligt för ögat. Med hjälp av hypermediering, det vill säga att ta fram materialen i skapandeprocessen och att ge en överblicksbild, kan konstnärer uppnå en direktmediering eller närvaro.¹¹⁷ Konstnären försöker inte imitera objekt i naturen, hen blir i stället en del av naturen.¹¹⁸

Det som menas med att bli ”en del av naturen” i det här sammanhanget är sättet som avantgardekonstnärer på 1900-talet utvidgade förståelsen av ett konstverk från en färdig produkt till skapandeprocessen. Då Kandinskij skrev *Om det andliga i konsten* 1912 utgick han från naturlagar som hade uppmärksammats av äldre författare som Johann Wolfgang von Goethe och applicerade dessa på människors associationer kring färger.

¹¹⁷ Bolter och Grusin, *Remediation...*, 58.

¹¹⁸ I sitt kapitel ”Mediation and Remediation” refererar Bolter och Grusin till poststrukturalisten Jacques Derridas (1930–2004) förståelse av *mimesis*, som hänvisar till betraktarens upplevelse av ett konstverk som ”föreställande”. (”Economimesis”, 9)

Detta vidareutvecklades av Breton på 1920-talet då han i surrealistkretsar kartlade den psykiska automatismen, som går att kategorisera som direktmediering och hypermediering enligt Bolters och Grusins forskning. Remedieringen hos 1900-talets konstnärer innebar ett fokus på de enskilda färgerna för att skapa reaktioner hos en betraktare. Reaktionerna hos betraktaren är ett exempel på direktmediering, medan betraktarens och konstnärens samarbete innebär en hypermediering.

I sitt försök med att ställa sig sida vid sida med psykologer och forskare kom konstnärer i kontakt med konsten som ett meddelande till en publik i enlighet med Jakobsons teori om kommunikation. Genom att förstå färgteori så som Kandinskij, eller människans mottaglighet för associationer så som Breton, kan en konstnär manipulera fram känslor och stämningar hos en betraktare av konstverk. Däremot är betraktaren alltid subjektiv till konstverket och i Bretons fall, prioriterade han de konstverk som var svårast att tolka.¹¹⁹

Då poeten Breton och konstnärerna Kandinskij och Masson utvecklade abstrakt konst och surrealism var de medvetna om att konsten skulle uppfattas som ett nytt bildspråk.¹²⁰ För att utomstående skulle förstå det nya bildspråket utvecklade avantgardisterna texter som *Om det andliga i konsten* och *Surrealisternas manifest*. Det här ledde till att ett kommunikationsdilemma uppstod mellan allmänheten och konstnärerna: allmänheten såg inte vad intentionen med abstrakt konst var. Det som saknades var en gemensam grund, en kontext, som skulle leda till att Kandinskijs, Bretons och Massons meddelande nådde fram. Hos betraktaren fanns det varken en förståelse för de nya associationerna eller för beskrivningen av konst.

Dilemmat berodde på att abstrakta konstnärer som Kandinskij och surrealisterna som Breton saknade en förmåga att förmedla sitt arbete till en publik på ett jordnära sätt. Med sina långa beskrivningar och djupdykningar i psykologi befann sig dessa konstnärer i en ekokammare mellan konstnärer och konsthistoriker. Samarbetet mellan de surrealistiska poeterna och konstnärerna var drivkraften i framställandet av konstverk

¹¹⁹ Se kapitel 2.2.

¹²⁰ Se kapitel 2.2.

och betraktarna fick göra associationer kring ett färdigt verk. Länken mellan konstnärerna och publiken var bruten.¹²¹

Det som för Deligdisch samman med hans publik är hans sätt att beskriva sin konst i ett vardagligt format. Hans videoklipp på plattformar som Youtube, Instagram och Twitch utgör beskrivningarna av hur verken ska tolkas, det vill säga kodspråket. Till exempel kan videoklipppet *The Urban Sprawl Method* ses som en förenklad version av Kandinskijs, Bretons och Massons konstbeskrivningar i ovannämnda manifest.¹²² I direktsändningarna *Drawing and Chill* utgörs Jakobsons kodspråk av kommunikations- och användarreglerna, som skapats av webbplatsens utvecklare. Webbplatsen Twitch kan tillsammans med surrealism utgöra en gemensam kanal för att ta del av psykisk automatism. Konstnären och publiken för inte bara en dialog under sändningarna, utan betraktaren får även ta del av skapandeprocessen samt ge respons och förslag på hur konstnären ska göra.

Enligt Bolter och Grusins teori om remediering går det att konstatera att Deligdisch framgångsrikt har lyckats förmedla en känsla av närvaro hos betraktaren. Deligdisch har också uppfyllt avantgardekonstnärers besatthet av samarbete mellan människor som en förlängning av teknik, tack vare direktsändningarna på Twitch.

Resultatet av min jämförelse är att 1900-talets avantgardekonstnärer och det sena 2010-talets Peter Deligdisch skiljer sig i hur de förmedlar närvaro till sin publik. Som påvisat i kapitel två är en av grundpunkterna i psykisk automatism att inge en känsla av direktmediering mellan konstnärens tankevärld, ”det inre innehållet”, och betraktarens tolkning. Närvaro som en *suspension of disbelief* framförs med enkla material och avskalade färger, för att underlätta blandningen av bild och skrift. Färgpaletten och de tecknade linjerna är menade att fungera som riktlinjer för associationer hos publiken, utgående från psykologi och färglära. Då Deligdisch tecknar sitt konstverk online i realtid utvecklas upplevelsen av närvaro i betraktarens eget hem, eftersom ”det inre innehållet” kan tas emot av betraktaren i realtid.

¹²¹ Se kapitel 2.2.1.

¹²² Se kapitel 2.2.1.

5.2 Från ensamverkande konstnär till en gruppupplevelse

Bolter och Grusin betonar att digitala former av media inte syftar till att tävla med tidigare konstformer, eftersom dessa anses vara fullbordade medier.¹²³ Den digitaliserade konsten är snarare ett verktyg att nå ett bredare genomslag, något som också gäller Deligdischs konst då han hänvisar till sina inspirationskällor.¹²⁴ Då Deligdisch publicerar Youtube-videoklipp som *5 Books that Motivate, Encourage, and Inspire Me (#2)*, ger han en plattform till avantgardekonstnärer med ursprung i både 1920- och 1970-talet.¹²⁵ Han ger en grundläggande beskrivning av böckerna och uppmanar indirekt betraktarna av videoklippen att bekanta sig med dessa verk, vilket leder till en större förståelse för abstrakt konst och för surrealism bland hans publik.

Deligdischs videoklipp på Youtube är inledningen till hans remediering av psykisk automatism. Då Deligdisch skapar psykisk automatism i form av ”klotter” på hans internetbaserade plattformar, remedierar han Kandinskijs och Bretons långa texter om abstraktion och surrealism. Här omvandlar Deligdisch teorier som tas upp i *Om det andliga i konsten* och *Surrealisternas manifest* till pedagogiskt videoformat. Det här bakas in i vardagligt material som återspeglar allmänt återkommande videoklipp av upphovspersoner på plattformen Youtube. Poängen med hans internetpersonlighet är att det inte finns en poäng: ”I just like drawing lines!” är meningen som avslutar beskrivningen av hans Youtube-konto.¹²⁶

Den tillgänglighet som han ger ett intryck av att förmedla påverkar hur mottaglig publiken är för hans arbete. Gapet mellan institutionell konst och vardagsunderhållning fylls för de som har hittat Deligdischs internetpersonlighet. De två videoklippen jag presenterat i kapitel 3 är endast en liten del av hans arbete som upphovsperson, men de ger en inblick i tankesättet i hans skapandeprocess. En betraktares upplevelse av konsten beror på att hen ser Deligdisch som sin jämlike snarare än ett konstnärligt geni

¹²³ Bolter och Grusin, *Remediation...*, 201–202.

¹²⁴ Se kapitel 2.3.

¹²⁵ Se kapitel 3.3.

¹²⁶ Youtube. ”Beskrivning av Peter Draws”. Videodelningswebbplats. Åtkomstdatum 15 april 2022. <https://www.youtube.com/c/PeterDraws1/about>.

eller en medlem av en liten grupp av personer, något som framhävs bland annat i kommentaren gjord av *Olivia*.¹²⁷

Deligdischs arbete fungerar som ett objekt för det system som påverkar språkligt, kulturellt, socialt och ekonomiskt utbyte av information. För en betraktare av skapandeprocess och konstverk på internet, är medieformen lika verklig som den verklighet vi kan uppleva i våra andra sinnen.¹²⁸ Speciellt direktsändningen är ett användarvänligt format för att uppnå närvaro. Då internet blev ett verktyg för allmänheten var ett av de karaktäriserande dragen att datorn remedierade andra medier.¹²⁹ Deligdisch sammanför kontakten och koden mellan avsändare och mottagare i Jakobsons kommunikationsmodell. Han kan beskriva och visa en upplevelse av närvaro som en slags förlängning av Pollock och Mathieus arbeten.¹³⁰

Deligdischs psykiska automatism som remediering på *Drawing and Chill* framgår med hjälp av Twitch-webbplatsens layout och funktion. Bolter och Grusin beskriver en klassisk webblayout med många uppdelningar och fönster som en visuell stil vars poäng är att upphöja fragment, obestämlighet och en prioritering av processen framför det färdiga objektet.¹³¹ Här är ett exakt exempel på både hur Twitch fungerar med flera bilder på konstnären, texttrutor och chattar, men också hur automatismens process upplevs hos medlemmar som deltar under sändningarna *Drawing and Chill*.

Då sändningarna *Drawing and Chill* inleds är dessa endast ett tidsfördriv, konstverkets slutpunkt är inte det viktiga. En aspekt av performans finns med i framställningen av konstverket, men konstnären presenterar aktiviteten som att ”rita och slappa”. En tolkning av ritsessionerna *Drawing and Chill* är en träff med konstnären med konversationsämnen som betraktare kan påverka. Anledningen till att video- och chattkonversationerna kan räknas som psykisk automatism, är associationslekar och den spontana interaktionen mellan värden och medlemmarna i chatten. Tankelekar har etablerats i videoklipp som *Doodling Tips & Tricks: The Urban Sprawl Method (Unlocking Your Creativity)*. Variationer av dessa tankelekar används också i

¹²⁷ Se kapitel 3.2.

¹²⁸ Bolter och Grusin, *Remediation...*, 58.

¹²⁹ Bolter och Grusin, *Remediation...*, 198.

¹³⁰ Se kapitel 3.1.

¹³¹ Se 4.1.

direktsändningen *Drawing and Chill*. Medlemmarnas och Deligdischs associationer till varandras kommentarer påminner om psykisk automatism, men i chattformat.

Faktorn som påverkar remedieringen av psykisk automatism i *Drawing and Chill* är hur direktsändningarna är en interaktivt upplevd skapandeprocess till skillnad från en föreställning eller performans som betraktas passivt. Då Deligdisch och medlemmarna interagerar under en direktsändning uppfylls den del som avantgardekonstnärer saknade: en reaktion i realtid. Medlemmarna i *Drawing and Chill* diskuterar inte bara konstverket, de lär också känna konstnären, hans intentioner och tankar. En allmän kommentar som förekommer i chattformat är medlemmarnas beskrivning av konstverket medan Deligdisch tecknar. De gör associationer, gissar sig fram till vad verket föreställer och interagerar sinsemellan. Deligdisch besvarar dessa associationer med jämna mellanrum och slutför kommunikationen av närvaro. Förmedlingen av närvaro skulle inte vara slutförd utan direktsändningen i internetformat.

Remedieringens resultat är direkt kopplad till Jakobsons teori om kommunikation, dessa två går hand i hand. Eftersom Deligdisch tolkar idén med psykisk automatism som att förmedla närvaro och experimentera med association, uppfylls syftet med hjälp av webbplatsen Twitch. Psykisk automatism lämnar det institutionella formatet som begränsade de tidiga avantgardekonstnärernas verksamhet och placerar sig i stället i betraktarens mobiltelefon eller dator i ett hem. Det här påminner om radions och tv-apparatens utveckling. Då Deligdisch inledningsvis ger en inblick i hur konsten kan tolkas i Youtube-videoklipp, kombinerat med att medlemmar på Twitch vet hur hemsidan fungerar, remedieras den psykiska automatismen utan att förminska tidigare konstnärers arbeten.¹³²

Bolter och Grusins teori om remediering kompletterar jämförelsen genom att se på direktsändningar som en mängd lånade konstelement i en digital miljö. Jakobsons teori om kommunikation fastställer hur den här remedieringen påverkar känslan av närvaro som konstnärerna försöker förmedla. Deligdisch har tillsammans med medlemmarna i direktsändningen *Drawing and Chill* remedierat Kandinskijs, Bretons och Massons konst. *Drawing and Chill* har slutföljt Kandinskijs besatthet av musik och måleri som nämndes i kapitel två genom att kombinera ljud och bild, som också påverkar

¹³² Se kapitel 2.3.

stämningen i sändningen. Publiken medverkar i skapandeprocessen parallellt med Deligdisch. Medlemmarnas insats i remedieringen realiseras via chattkonversationerna. Här lånas aspekter från den automatiska skriften av Breton och överförs omedvetet till en digital version i chattrutan. Mathieus och Pollocks performans är en liknande typ av underhållningsformat som videoklippen på Youtube.

Resultatet är att den sociala relationen mellan Deligdisch och publiken under direktsändningarna *Drawing and Chill* innebär en förskjutning av fokuspunkten från den enskilda skaparen av psykisk automatism till en interaktiv framställning. Det här sker genom att placera skapandeprocessen på en direktsänd webbplats för underhållning. Deligdisch ger plats för betraktarna att göra en tolkning av konstverket i form av diskussioner i chattformat. Genom att eliminera skräppost och stötande material flyter diskussionen organiskt mellan vardagliga ämnen och konst, ger möjlighet för publiken att påverka åt vilket håll diskussionen leder. Dessutom uppfylls ett studsande av direktmediering och hypermediering mellan varandra eftersom betraktaren får respons av konstnären i realtid.

5.3 Fallgropar i Twitch som plattform

Även om Twitch är ett bra utlopp för interaktiv remediering av psykisk automatism, finns det ändå problematiska aspekter med webbplatsen. Inledningsvis är ett stort problem med Twitch som plattform att hitta nya kanaler, enligt en artikel skriven av Bijan Stephen på nyhetssidan *The Verge* med titeln ”The hardest part of Twitch is finding new stuff to watch”. Efter att ha sökt efter material för den här avhandlingen med diverse sökord som ”performance art”, ”psychic automatism”, eller ”painting”, kommer det upp resultat av användare med dessa namn. Ifall man går igenom söksektionen enligt direktsändningsgenre kommer det upp endast material av vissa populära upphovspersoner som sänder i stunden.

En aspekt som kan påverka hur betraktarna kan kommentera under en ritsession är beroende på konstnärens val att välja funktionen ”subscriber chat only”. Funktionen berör upphovspersoner som kan få intäkter från sitt konto. Ifall en upphovsperson väljer att använda funktionen, är det bara följare som har betalat en avgift för medlemskap

som får delta i en chatt-diskussion.¹³³ Det här påverkar hur konversationerna ser ut, och gör att de delvis tappar funktionen av ”direktmediering för alla”. Det är osäkert ifall Deligdisch har använt funktionen ”subscriber chat only” vid de tillfällen då han har direktsänt från Twitch. David Recktenwald har tagit upp i sin avhandling *The Discourse of Online Live Streaming on Twitch: Communication between conversation and Commentary*, hur det här påverkar gemenskapsaspekten av direktsändningarna. De som har donerat pengar får mera synlighet, vilket i sin tur bryter närvaron.¹³⁴

Ifall en medlem medverkar i en direktsändning med många medlemmar, kan närvaron också brytas på grund av hypermedieringen. I artikeln ”Twitching through the Conventions” (2016), undersöker Nicholas Hanford hur direktmediering kan skapas på en hypermedial webbplats, eftersom direktmedieringen är beroende av teknik, uppmärksamhet och användarregler.¹³⁵ Ifall chattkonversationen framskrider för snabbt går det inte att uppleva direktmediering. Som Hanford uttrycker det:

”Viewers see snippets, single words, the small icons, Twitch dubs emotes, or the angle brackets denoting something that a moderator deleted. They might not even see it that often if paying attention to the stream, the random messages off to the periphery of their vision.”¹³⁶

Hanfords idé stämmer med avseende på sändningar av stor popularitet och tusentals betraktare. Med den stora mängden text som uppdateras i chatttrutan, är det inte sagt att medlemmar hinner läsa texten om de till exempel fokuserar på värdens tal eller sysselsättning. I fallet av *Drawing and Chill* är mängden betraktare ganska få per gång, mellan 96 och 1 100 per visning, medlemmar hinner oftast med i händelseförloppet.

Ett problem med direktmedieringen är att sessionerna *Drawing and Chill 2021* inte är i realtid. Videoklippen som analyseras i avhandlingen är sändningarnas höjdpunkter (eng. *highlight*). De medlemmar som ser sändningen i realtid är de enda som får den egentliga

¹³³ Twitch. ”Partner Settings Guide”. Åtkomstdatum 14 oktober 2020.

<https://help.twitch.tv/s/article/partner-settings-guide?language=sv>.

¹³⁴ Recktenwald, Daniel. ”The Discourse of Online Live Streaming on Twitch: Communication between conversation and Commentary”. Doktorsavhandling, Hong Kong Polytechnic University, 2018.

<https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.pragma.2017.01.013>.

¹³⁵ Hanford, Nicholas. ”Twitching through the Conventions”. *Cyborgology: The Society Pages* (blogg), senast ändrad 03 augusti 2013. Åtkomstdatum 25 januari 2021.

<https://thesocietypages.org/cyborgology/2016/08/03/twitching-through-the-conventions/>.

¹³⁶ Hanford, ”Twitching through...”.

direktmedieringen. För oss som ser på sändningen efteråt finns det redan ett lager av avstånd till Deligdischs videoklipp, eftersom vi kan inte längre delta i diskussionen.

Alternativ för att undersöka de problem som nämndes ovan, skulle kunna vara till exempel att ta en djupdykning i performansaspektens förhållande med direktsändningar på internet. För tillfället finns det avhandlingar som behandlar olika teaterpjäser och hur dessa påverkar betraktarens upplevelse av närvaro via direktsändningar, som skulle kunna appliceras på performanskonst.¹³⁷

5.4 Resultat

Utgående från undersökningen som har gjorts i avhandlingen går det att konstatera att de lingvistiska aspekterna som poeter och konstnärer försöker förmedla underlättas med hjälp av internet och direktsändningar. Frågan är ifall Deligdisch med avsikt har förmedlat sin version av psykisk automatism för sin publik, eller om det är av en händelse att hans verk korrelerar med surrealisterna på både 1920-talet, 1950-talet och 1970-talet. Det som däremot går att fastställa är att hans publik har blivit bekanta med olika typer av konst via en underhållningsplattform på sin fritid.

Jakobsons modell för kommunikation kan anses vara en motstridig metod att använda för att analysera surrealisternas idé om psykisk automatism. Men, det att abstrakt konst och psykisk automatism på 1900-talet växte fram samtidigt som Saussures teori om semiotik är inte en slump.¹³⁸ En av åsikterna som Stephen Bann ville framföra i sin artikel *Abstract Art – a Language* är att det inte finns ett rätt sätt att förmedla abstrakt konst och psykisk automatism. I stället skapar alla teorier en ny karta av kunskap. Att acceptera abstrakt konst innebär att acceptera granskningen av relationen mellan konst och kunskap i det moderna samhället.¹³⁹ Det var genom konstnärliga experiment som den här granskningen pågick under 1900-talet.

Banns synvinkel, som främst tangerar konstruktivism, går enligt mig att applicera på surrealismen, som jag redan nämnde i kapitel 2.1. Surrealister på 1920-talet och 1950-

¹³⁷ Sullivan, Erin. "Live to your living room: streamed theatre, audience experience, and the Globe's A Midsummer Night's Dream". *Participations: journal of audience & reception studies* 17, nr 1 (13 maj 2020): 92–119. Åtkomstdatum 14 april 2022.

<https://www.participations.org/Volume%2017/Issue%201/7.pdf>, 92.

¹³⁸ Bann, "Abstract Art – a Language?", 127.

¹³⁹ Bann, "Abstract Art – a Language?", 135.

talet valde att experimentera med sättet som konst kan upplevas på av både konstnären och betraktaren, vilket i sin tur påverkade hur konstnärer kommunicerade sin konstform. Breton och Masson utvecklade Kandinskis och Freuds teorier för att argumentera för sin konst. Med hjälp av populärkultur och spridning via olika medier kunde kommunikationen accepteras av allmän publik. Det är i populärkulturens, fotografins och den rörliga bildens utveckling som Bolter och Grusins teori relaterar till framväxten av modern abstrakt konst och surrealism.

Nutida digitalisering har realiserat de abstrakta konstnärernas fascination inför kombinationen av teknik och konst. Närvaron, som är fokuspunkten i den här avhandlingen, har att göra med att konst nu kan tas del av i samma utrymme som man kallar sitt hem. Bolter och Grusin gör en koppling mellan hypermediering och abstrakt konst, speciellt tidig abstrakt konst mellan år 1900 och 1930-talet. Psykisk automatism var ett sätt att rättfärdiga sin egen upplevelse, eftersom betraktaren inte skulle döma ett konstverk utgående från hur bra eller dåligt det reflekterade omvärlden. I stället möttes hen av spåren av en serie av korta stunder i skapandeprocessen. De här korta stunderna är möjligheter för egen association, och betraktarens blick fokuseras därför på skapandeprocessen.¹⁴⁰

En självförståelse i Bolter och Grusins mening är att vara medveten om det medium man använder och att reflektera över mediet på samma gång. Exemplet som jag inleder min avhandling med är en konversation mellan Deligdisch och medlemmen *Araza* på *Drawing and Chill*. Deligdisch uttrycker sig med följande ord: ”I’m drawing digitally right now, how do you think you’re seeing this?”. På så sätt påminner medlemmen om att båda två de facto befinner sig på olika platser.¹⁴¹ Här framgår essensen av remediering för att konstnär och betraktare blir medvetna om mediet som innefattar direktsändningen. Den digitala tillgängligheten i förhållande till kommunikation bidrar till en förståelse mellan Deligdisch och medlemmarna både på hans Youtube-konto och i direktsändningarna *Drawing and Chill*.

¹⁴⁰ Bolter och Grusin, *Remediation...*, 54.

¹⁴¹ Deligdisch, Peter. ”Highlight: 10/18/19”

6 SAMMANFATTNING

Avhandlingens syfte är att undersöka hur psykisk automatism kan ta form i video- och chattkonversationer, under Peter Deligdischs direktsändningar *Drawing and Chill*. I forskningen jämförs 1900-talets psykiska automatism med det digitala formatet på Twitch. Forskningsfrågorna är: På vilket sätt skiljer sig psykisk automatism under 1900-talet från Peter Deligdisch på internet? Hur fungerar kommunikationen mellan Deligdisch och Twitch-medlemmar i direktsändningarna *Drawing and Chill*? Kan psykisk automatism konverteras från bild och skrift till video- och chattkonversation? Den teoretiska referensramen utgörs av Jay David Bolter och Richard Grusins teori om remediering i boken *Remediation: Understanding New Media* (1999). Som grund för jämförelsen används Roman Jakobsons essä *Closing statement: Linguistics and Poetics* (1960).

Bolter och Grusins teori om remediering utgår från hur konst kan återanvända element från tidigare konstformer, för att skapa nya medieformer. Remediering ger ett alternativ till att uppleva konst. Forskarna redogör för två kombinerade sätt att uppleva närvaro som betraktare, som är direktmediering och hypermediering. Det här uppnås med hjälp av olika sammansättningar av text, bild och ljud. Bolter och Grusins teori ger en inblick i hur den psykiska automatismen kan basera sig på en känsla av närvaro hos konstnären och betraktaren, samt en medvetenhet om skapandeprocessen.

Teorin passar ihop med Jakobsons modell för kommunikation, eftersom direktmediering och hypermediering är retoriska grepp som upphovspersoner använder för att nå sin publik. Bolter och Grusins teori samt Jakobsons modell för kommunikation används genom hela avhandlingen, eftersom de är väsentliga för den jämförande analysen. Syftet med att jämföra den psykiska automatismen på 1900-talet och Deligdischs arbete på internet ligger i att framhäva remedieringsprocessen. Båda typerna av medier, de analoga och de digitala, är fullbordade konstformer och ska inte tävla med varandra. Snarare är jämförelsen till för att undersöka hur psykisk automatism kan utvecklas och återanvändas för att fortsätta vara lika aktuell som på 1920-talet.

Den psykiska automatismens start reflekterar den dåvarande teknologiska och naturvetenskapliga utvecklingen vid 1900-talets sekelskifte. Då de tidiga surrealisterna

Breton och Masson utvecklade psykisk automatism på 1920-talet var konstformen en metod att kombinera bild och skrift, samt att uppleva en närvaro i skapandeprocessen. Metoden fungerade konstnärer, poeter och konstkritiker emellan, men problemet som uppstod var hur de skulle kommunicera sin konst till en publik. Publiken presenterades med ett färdigt verk och fick ingen hjälp att reflektera över möjliga associationer. Tack vare dokumentation av skapandeprocessen bland 1950-talets abstrakta expressionister som Georges Mathieu och Jackson Pollock, gick det att nå publiken bättre.

Peter Deligdisch, under sin pseudonym *Peter Draws*, förenklar innebörden av de olika manifesten som 1900-talets surrealisterna skrev och remedierar dem i korta Youtube-videoklipp med pedagogiska inslag som *Doodling Tips & Tricks: The Urban Sprawl Method (Unlocking Your Creativity)* och *5 Books that Motivate, Encourage, and Inspire Me (#2)*. Då han kombinerar pedagogiska videoklipp om konstnärliga tekniker med videoklipp som tangerar vardagsmaterial och produktrecensioner, kommer Deligdisch närmare en allmän publik. Publiken får en förståelse för vem han är och vad hans skapandeprocess innebär. Han lägger en grund på för hur medlemmar på Youtube ska förstå och interagera med hans konst.

Analysen av *Drawing and Chill* 18.10.2019, 22.10.2019 och 24.10.2019 visar på att sessionerna kan kategoriseras som psykisk automatism, i ljuset av de utvalda videoklippen på Youtube. Med hjälp av Twitchs interaktiva format, kan en direktsänd dialog bildas mellan Deligdisch och medlemmarna som medverkar i direktsändningen. Sessionerna *Drawing and Chill* förmedlar både direktmediering och hypermediering eftersom medlemmarna i chatten får en direkt respons från Deligdisch. Hypermedieringen förmedlas med hjälp av webbplatsens layout och en överblicksbild av alla händelser. Direktmedieringen eller *suspension of disbelief* förmedlas med hjälp av videoklippen som Deligdisch sänder och hans kommunikation med medlemmarna på Twitch.

Enligt Jakobsons teori om kommunikation fyller Deligdischs direktsändningar alla kriterier i den sexdelade modellen. Deligdisch är en surrealistisk avsändare som presenterar sin version av närvaro som ett meddelande till en mottagare på *Drawing and Chill*. Hans version av psykisk automatism beskrivs vardagligt. Det är själva upplevelsen av att konversera med honom och med varandra som är det viktiga, inte slutpunkten. Kontakten mellan Deligdisch och mottagaren är plattformen Twitch.

Koden utgörs av de chattregler som förväntas av medlemmar på Twitch och som är presenterade på förhand. Kontexten är de videoklipp som Deligdisch har introducerat till medlemmarna på Youtube för att kunna medverka i associationslekar under skapandeprocessen.

Direktsändningen på Twitch är en inte helt fullbordad remediering av psykisk automatism. Ofullständigheten beror på att konstnären och tittarna inte har en fullständigt flytande dialog. Flera chattkommentarer sållas bort, både av en moderator som ser till att chattreglerna hålls, tillsammans med Deligdisch som väljer vilka konversationer han vill delta i. Ifall någon går emot reglerna blir dessa personer avstängda av moderatören. Denna avhandling är daterad 2022, men Peter Deligdischs direktsändningar på Twitch är publicerade 2019. Det enda sättet att uppleva en interaktiv närvaro är att medverka i dylika direktsändningar i realtid, vilket försvårar analysprocessen. Ifall en betraktare vill ha den autentiska upplevelsen får hen vänta tills följande direktsändning.

Endast tre direktsändningar på webbplatsen Twitch och två videoklipp på Youtube analyseras i avhandlingen. Den 28 mars 2022 har Deligdisch publicerat 980 videoklipp på sin Youtube-kanal. För att utvidga forskningsområdet går det att undersöka hur kommunikationen pågår i kommentarsfältet på Deligdischs Youtube-kanal och analysera andra surrealistiska upphovspersoners verk på webbplatsen. I så fall går det att kombinera Bolter och Grusins förståelse av kommunikation med Henry Jenkins teori om *Convergence culture*, som lägger större fokus på konsumenten av ett medium. Kombinationen skulle i så fall flytta perspektivet från skapandet av konstverket till relationer mellan betraktarna. En annan resurs för fortsatta undersökningar av direktsänd konst är David Recktenwalds doktorsavhandling *The Discourse of Online Live Streaming on Twitch: Communication between conversation and Commentary*. Recktenwalds mall för transkriberingen är en bra modell för kartläggning hur konsumenten betar sig på Twitch. Tillämpbarheten av olika metoder och teorier, inklusive de som använts i denna avhandling, bör även prövas i undersökningar på andra webbplatser, eftersom samspelet mellan upphovspersoner och konsumenter varierar beroende på vilken webbplats som besöks. Medlemmar på Twitch betar sig på ett annat sätt än till exempel medlemmar på Youtubes eller Instagrams direktsändningar.

KÄLLFÖRTECKNING

1. Källor

1.1. Otryckta källor

1.1.1 Internetresurser

”Abstract expressionism”. I *Encyclopedia Britannica*. Åtkomstdatum 03 december 2020. <https://www.britannica.com/art/Abstract-Expressionism>.

Adityadarma, Rama. *Monetization on Twitch: Investigating the Relationship Between Audience, Creator and Content* (blogg), senast ändrad 24 oktober 2018. Åtkomstdatum 15 januari 2021. <http://mastersofmedia.hum.uva.nl/blog/2018/10/24/monetization-on-Twitch-investigating-the-relationship-between-audience-creator-and-content/>.

”Action-painting”. I *Encyclopedia Britannica*. Åtkomstdatum 03 december 2020. <https://www.britannica.com/art/Action-painting>.

”Arshile Gorky”. I *Encyclopedia Britannica*. Åtkomstdatum 03 december 2020. <https://www.britannica.com/biography/Arshile-Gorky>.

”Automatism”. I *Nationalencyklopedin*. Åtkomstdatum 21 januari 2021. <https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/automatism>.

Coddington, James, och Jennifer Hickey. ”MoMA’s Jackson Pollock Conservation Project: Insight into the Artist’s Process”. *Inside/Out* (blogg), senast ändrad 17 april 2013. Åtkomstdatum 6 oktober 2021. https://www.moma.org/explore/inside_out/2013/04/17/momas-jackson-pollock-conservation-project-insight-into-the-artists-process/.

Deligdisch, Peter. ”5 Books that Motivate, Encourage, and Inspire me (#2)”. Videodelningswebbplats. Youtube, senast ändrad 09 april 2018. Åtkomstdatum 3 oktober 2019. <https://www.youtube.com/watch?v=D66p0ETIvn4>.

Deligdisch, Peter. ”23 Years Later - Remaking a Childhood Drawing”. Videodelningswebbplats. Youtube, senast ändrad 26 oktober 2019. Åtkomstdatum 14 november 2019. https://www.Youtube.com/watch?v=0KxJW_x6SOY.

Deligdisch, Peter. ”Doodling Tips & Tricks: The Urban Sprawl Method (Unlocking Your Creativity)”. Videodelningswebbplats. Youtube, senast ändrad 25 november 2020. Åtkomstdatum 3 december 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=nTf-O5bnRL4>

Deligdisch, Peter. ”Highlight: 10/18/19”. Webbplats för direktsändningar. Twitch, senast ändrad 18 oktober 2019. Åtkomstdatum 12 april 2022. <https://www.twitch.tv/videos/499029474>.

- Deligdisch, Peter. "Highlight: 10/22/19". Webbplats för direktsändningar. Twitch, senast ändrad 22 oktober 2019. Åtkomstdatum 12 april 2022. <https://www.twitch.tv/videos/499029291>.
- Deligdisch, Peter. "Highlight: 10/24/19". Webbplats för direktsändningar. Twitch, senast ändrad 24 oktober 2019. Åtkomstdatum 12 april 2022. <https://www.twitch.tv/videos/499024169>.
- Deligdisch, Peter. "How to Doodle: What I Think When I Draw". Videodelningswebbplats. Youtube, senast ändrad 12 december 2011. Åtkomstdatum 26 september 2021. <https://www.youtube.com/watch?v=apD8IKw8DV8>.
- Deligdisch, Peter. "Peter Deligdischs Instagram-inlägg". Webbplats för bilddelning. Instagram, senast ändrad 25 november 2019. Åtkomstdatum 14 oktober 2020. <https://www.instagram.com/p/B4Cr7FhlxBV/>.
- "Direktsändning". I *Nationalencyklopedin*. Åtkomstdatum 11 februari 2021. <http://www.ne.se.ezproxy.vasa.abo.fi/uppslagsverk/ordbok/svensk/direktsandning>.
- "Emoji". I *Svenska Akademiens ordlista*. Åtkomstdatum 14 oktober 2020. <https://svenska.se/saol/?id=0582017&pz=7>.
- "Frottage". I *Nationalencyklopedin*. Åtkomstdatum 02 oktober 2020. <https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/frottage>.
- "Georges Mathieu". I *Nationalencyklopedin*. Åtkomstdatum 01 september 2020. <https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/georges-mathieu>.
- Georges Mathieu Committee. "Georges Mathieu, the inventor of performance art". Georges Mathieu — the official website. Åtkomstdatum 01 september 2020. <https://georges-mathieu.fr/en/publications/georges-mathieu-the-inventor-of-performance-art/>.
- Guggenheim Museum. "André Masson". Databas. Collection Online. Åtkomstdatum 17 februari 2021. <https://www.guggenheim.org/artwork/artist/andre-masson>.
- Hanford, Nicholas. "Twitching through the Conventions". *Cyborgology: The Society Pages* (blogg), senast ändrad 03 augusti 2013. Åtkomstdatum 25 januari 2021. <https://thesocietypages.org/cyborgology/2016/08/03/twitching-through-the-conventions/>.
- "Impressionisterna". I *Nationalencyklopedin*. Åtkomstdatum 07 oktober 2020. <https://www-ne-se.ezproxy.vasa.abo.fi/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/impressionisterna>.
- Internetstiftelsen. "På Twitch samlas alla videogamers". Internetmuseum. Åtkomstdatum 05 oktober 2020. <https://www.internetmuseum.se/tidslinjen/twitch/>.
- "Irrationalism". I *Nationalencyklopedin*. Åtkomstdatum 14 maj 2021. <https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/irrationalism>.

- Jacob Rowan Studios. "The Spiritual in Abstract Art". *Art as Illumination* (blogg), senast ändrad 16 december 2013. Åtkomstdatum 18 maj 2021. <https://artasillumination.wordpress.com/2013/12/16/the-spiritual-in-abstract-art/amp/>.
- "Närvaro". I *Svenska Akademiens ordbok*. Åtkomstdatum 13 februari 2020. <https://svenska.se/saob/?sok=n%C3%A4rvaro&pz=4>.
- "Radio". I *Encyclopedia Britannica*. Åtkomstdatum 15 april 2022. <https://www.britannica.com/topic/radio>.
- Severe Tire Damage. "Severe Tire Damage Played the First Live Music Performance on the Internet". Åtkomstdatum 11 februari 2021. <https://www.std.org/text/live.html>.
- Sharp, Sarah Rose. "Experience Wassily Kandinsky's Art Through Simulated Synesthesia". *Hyperallergic*, senast ändrad 17 februari 2021. Åtkomstdatum 14 april 2022. <https://hyperallergic.com/622263/experience-wassily-kandinskys-art-through-simulated-synesthesia/>.
- Spectrum News. "Greensboro Artist Finds Success on Youtube", senast ändrad 26 juni 2020. Åtkomstdatum 10 mars 2022. <https://spectrumlocalnews.com/nc/charlotte/news/2020/06/26/greensboro-artist-finds-success-on-youtube>.
- "Stream-of-consciousness". I *Nationalencyklopedin*. Åtkomstdatum 02 oktober 2020. <https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/stream-of-consciousness>.
- "Surrealism". I *Encyclopedia Britannica*. Åtkomstdatum 02 oktober 2020. <https://www.britannica.com/art/Surrealism>.
- Tate Gallery. "Cadavre Exquis (Exquisite Corpse)". Databas. Åtkomstdatum 02 oktober 2020. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/c/cadavre-exquis-exquisite-corpse>.
- Twitch. "Guide to Building a Moderation Team". Webbplats för Direktsändningar. Åtkomstdatum 14 oktober 2020. <https://help.twitch.tv/s/article/guide-to-building-a-moderation-team?language=sv>.
- Twitch. "Guide to Cheering with Bits". Webbplats för Direktsändningar. Åtkomstdatum 14 oktober 2020. <https://help.twitch.tv/s/article/guide-to-cheering-with-bits?language=sv>.
- Twitch. "Partner Settings Guide". Åtkomstdatum 14 oktober 2020. <https://help.twitch.tv/s/article/partner-settings-guide?language=sv>.
- "Youtube". I *Encyclopedia Britannica*. Åtkomstdatum 18 september 2020. <https://www.britannica.com/topic/Youtube>.
- Youtube. "Beskrivning av Peter Draws". Videodelningswebbplats. Åtkomstdatum 15 april 2022. <https://www.youtube.com/c/PeterDraws1/about>.

2. Bibliografi

2.1 Otryckt material

Recktenwald, Daniel, *The Discourse of Online Live Streaming on Twitch: Communication between conversation and Commentary*. Doktorsavhandling (Hong Kong Polytechnic University 2018).

Rosewell, Colin. *Impossible immediacies: contemporary painting after remediation*. Doktorsavhandling (The University of Newcastle 2010).

Skult, Anna, "Welcome to a new medium" – om sekventiell konst och hur Madfires digitala motion books remedierar element från tidigare medier. Avhandling pro gradu (Åbo Akademi 2016).

Weigel, Taylor, *Online Spaces: Technological, Institutional, and Social Practices that Foster Connections through Instagram and Twitch*. Doktorsavhandling (Colorado State University 2020).

Величкин, Р.Б., *Разработка метода сортировки музыкальных композиций по их звуковым характеристикам*. Avhandling pro gradu (Сибирский федеральный университет 2019).

2.2 Tryckt material

Abadi, Zahra Hosein, och Ramin Keshavarz. "The Effect of Hegel's Philosophy of Art on Kandinsky". *The Social Sciences* 11, nr 12 (2016): 3081–3087. <https://doi.org/10.36478/sscience.2016.3081.3087>.

Andersson, Fred. *Ting och tecken*. Sekel Bokförlag, 2007.

Aspley, Keith. *Historical Dictionary of Surrealism*. Lanham: Scarecrow, 2010. ProQuest Ebook Central.

Bann, Stephen. "Abstract Art – a Language?" I *Towards a new art – essays on the background of abstract art 1910-20*. London: Tate Gallery, 1980, 125–145.

Blakesley, David. "A Brief Glossary of Remediation". *Kairos* 6, nr 1 (2001). <https://kairos.technorhetoric.net/6.1/reviews/blakesley/glossary.html#remediation>.

Bolter, Jay David, och Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press, 1999.

Breton, André. *Manifestoes of Surrealism*. Översatt av Richard Seaver och Helen R. Lane. The University of Michigan Press, 1969, 29–30.

Demos, T. J. "Duchamp's Labyrinth: First Papers of Surrealism". *The MIT Press* Oktober 97 (2001): 91–119. <https://doi.org/https://doi.org/10.2307/779088>.

- Foster, Hal, Rosalind Krauss, Yve-Alain Bois, och Benjamin H. D. Buchloh. *Art since 1900 – modernism, anti-modernism postmodernism*. London: Thames and Hudson, 2004.
- Grönberg, Cecilia, och Jonas Ingvarsson. ”Remediering”. *OEI*, nr 22–23 (2005): 255–292.
- Guilbaut, Serge. *How New York Stole the Idea of Modern Art*. Chicago: University of Chicago Press, 1985.
- Hand, Richard J., och Mary Traynor. *Radio in Small Nations: Production, Programmes, Audiences*. Wales: University of Wales Press, 2012. E-bok, tillgänglig: ProQuest Ebook Central.
- Jakobson, Roman. ”Closing statement: Linguistics and Poetics”. I *Style in Language*, 350–77. New York och London: The Technology Press of Massachusetts Institute of Technology och John Wiley & Sons, Inc., 1960.
- Jenkins, Henry. *Convergence culture – Where Old and New Media Collide*. New York och London: New York University Press, 2006.
- Kandinskij, Vassilij. *Om det andliga i konsten*. Översatt av Ulf Linde och Sonja Martinson. Göteborg: Vinga Press och Konstakademin, 1984.
- Kandinskij, Vassilij. *On the Spiritual in Art*. Redigerad av Hilla Rebay. New York City: Solomon R. Guggenheim Foundation, 1946.
- Lund, Hans, red. *Intermedialitet - ord bild och ton i samspel*. Lund: Studentlitteratur, 2002.
- Lynton, Norbert. ”The New Age: primal work and mystic nights”. I *Towards a new art – essays on the background of abstract art 1910-20*. London: Tate Gallery, 1980, 9–21.
- Lynton, Norbert. *The Story of Modern Art*. 2:a uppl. London: Phaidon Press Limited, 1989.
- Müller, Jürgen E. ”Intermediality and Media Historiography in the Digital Era”. Översatt av Miriam Setner. *Acta Universitatis Sapientiae: Film and Media Studies*, nr 2 (2010): 15–38.
- Nöth, Winfried. *Handbook of Semiotics Advances in Semiotics*. Bloomington, Indiana: Indiana University Press, 1990.
- Prest, Marcus. ”Suspension of disbelief”. *Meddelanden från Åbo Akademi*, senast ändrad 02 december 2016. Åtkomstdatum 17 februari 2021. <https://mfaa.abo.fi/article/suspension-of-disbelief/>.
- Ringbom, Sixten. *The Sounding Cosmos: A Study in the Spiritualism of Kandinskij and the Genesis of Abstract Painting*. Åbo: Åbo Akademi, 1970.
- Soleri, Paolo. *Arcology: The City in the Image of Man*. MIT Press, 1969. Åtkomstdatum 4 juni 2021. <https://www.organism.earth/library/document/arcology#p2-ch0-1>.

Sonesson, Göran. *Bildbetydelser: inledning till bildsemiotiken som vetenskap*. Lund, 2008.

Sullivan, Erin. "Live to your living room: streamed theatre, audience experience, and the Globe's *A Midsummer Night's Dream*". *Participations: journal of audience & reception studies* 17, nr 1 (13 maj 2020): 92–119.
<https://www.participations.org/Volume%2017/Issue%201/7.pdf>.

Vergo, Peter. "Music and Abstract Painting – Kandinskij, Goethe and Schoenberg". I *Towards a new art – essays on the background of abstract art 1910-20*. London: Tate Gallery, 1980, 41–63.

Warnock, Molly. "CLOSE-UP: Molly Warnock on Georges Mathieu's *Battle of the Bouvines*". *Artforum*, 2011. Åtkomstdatum 16 september 2021
<https://www.artforum.com/print/201106/close-up-28359>.

Whitford, Frank. *Understanding Abstract Art*. London, 1987.

Witkovsky, Matthew S. "Dada Breton". *The MIT Press* 105 (2003): 125–36.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1162/016228703769684218>.

Малевич, Казимир Северинович. *Черный квадрат*. Санкт-Петербург: Азбука, 2001.

BILDFÖRTECKNING MED BESKRIVNINGAR

PÄRMBILD OCH BILD 8: © Twitch. Skärmbild från Deligdisch, Peter, ”Highlight: 10/18/19”. En sändning på Twitch där Deligdisch tecknar ett konstverk i huvudfokus, hans ansikte uppe till vänster och en chatruta till höger. Nere till vänster visas sändningens titel ”Highlight: 10/18/19” och namnet på Deligdischs kanal *Peter Draws*.

BILD 1: © Musée d’Orsay, Paris, Frankrike. Morisot, Berthe. Titel: ”Vaggan”, 1872. Olja på duk, 56 cm x 46 cm. Via Wikimedia Commons. En impressionistisk målning av en kvinna till vänster som lutar sig mot ett barn i en vagga till höger.

BILD 2: © Musée Marmottan Monet, Paris, Frankrike. Monet, Claude. Titel: ”Intryck, soluppgång”, 1874. Olja på duk, 48 cm x 63 cm. Via Wikimedia Commons. En impressionistisk målning av en strand med soluppgång. I förgrunden visas vatten med två båtar och i bakgrunden skymtar en stadsvy.

BILD 3: Serafini, Luigi. *Codex Seraphinianus*. 1:a Amerikanska upplagan. New York: Abbeville Press, 1983. Via Wikimedia Commons. En sida ur boken *Codex Seraphinianus*. Till vänster visas tre fantasidjur. Ovanför dem, till höger och från markörer runt fantasidjuren visas text skriven med ett påhittat alfabet.

BILD 4: © Musée National d’Art Moderne, Paris, Frankrike. Kandinskij, Vassilij. Titel: ”Namnlös”, 1910. Grafit, indisk tusch och akvarell på papper, 49,6 cm x 64,8 cm. Via Wikimedia Commons. Abstrakt målning, svarta tunna linjer tillsammans med fläckar i olika färger på en vit bakgrund. Huvudsakliga färger är blå, röd, gul, grön och svart.

BILD 5: © Museum of Modern Art, New York, USA. André Masson. Titel: ”Automatic Drawing”, 1924. Bläck på papper, 23,5 cm x 20,6 cm. Via Wikimedia Commons. Abstrakt teckning, svarta vågiga linjer på en vit bakgrund. Bland linjerna skymtar antydningar av händer.

BILD 6: © Museum of Modern Art, New York, USA. Namuth, Hans. Titel: ”Jackson Pollock at work in his studio”, 1951. Fotografi. Svartvitt fotografi av en man i rörelse, som kastar färg på en målarduk som ligger på golvet. I bakgrunden står målningar gjorda med tekniken *action-painting*.

BILD 7: © Youtube. Skärmbild från Deligdisch, Peter ”23 Years Later - Remaking a Childhood Drawing”. Två teckningar bredvid varandra som föreställer samma fiktiva fordon som påminner om en hög lastbil. Bredvid fordonet har två streckmänniskor tecknats. Vänster teckning är gjord av ett barn och består av tunna linjer i blyerts. I höger teckning har de tunna linjerna återskapats med bläck och fyllts i med detaljer.

BILD 9: © Twitch. Skärmbild från Deligdisch, Peter, ”peterdraws”. Information om förmåner som kan fås om man prenumererar på *Peter Draws* kanal på Twitch. Förmånerna är bland annat tillgång till videor utan reklampaus, tillgång till chatt i vissa direktsändningar och *emojis* med *Peter Draws*-tema.

BILDER

Bild 1.



Bild 2.



Bild 4.



Bild 5.



Bild 6.



Bild 7.

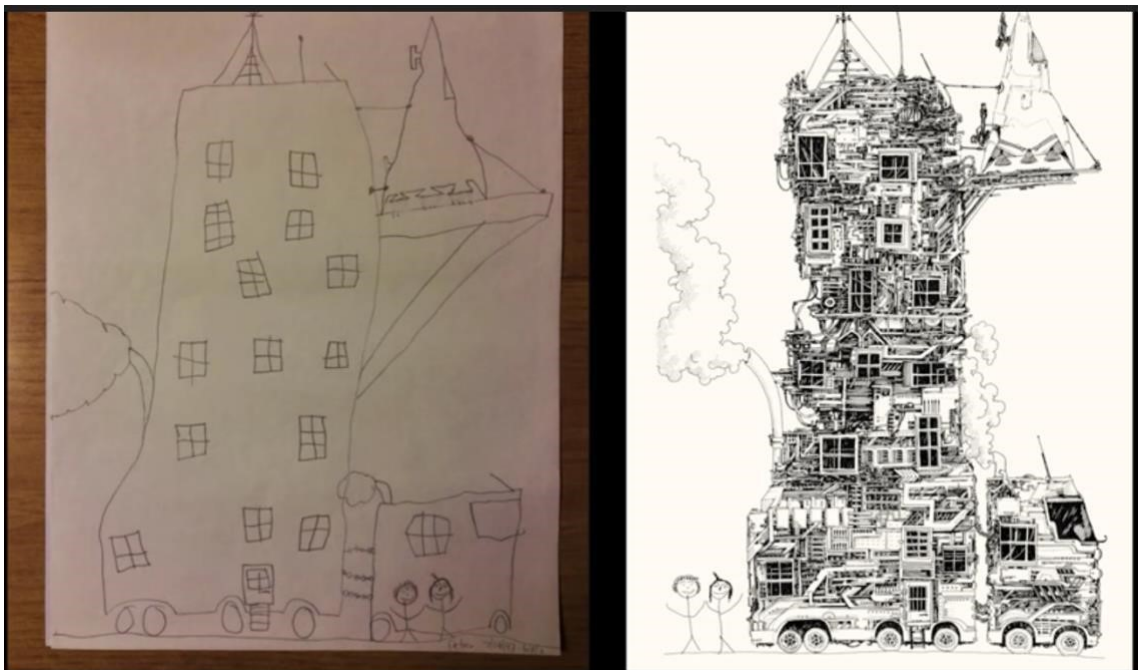


Bild 8.

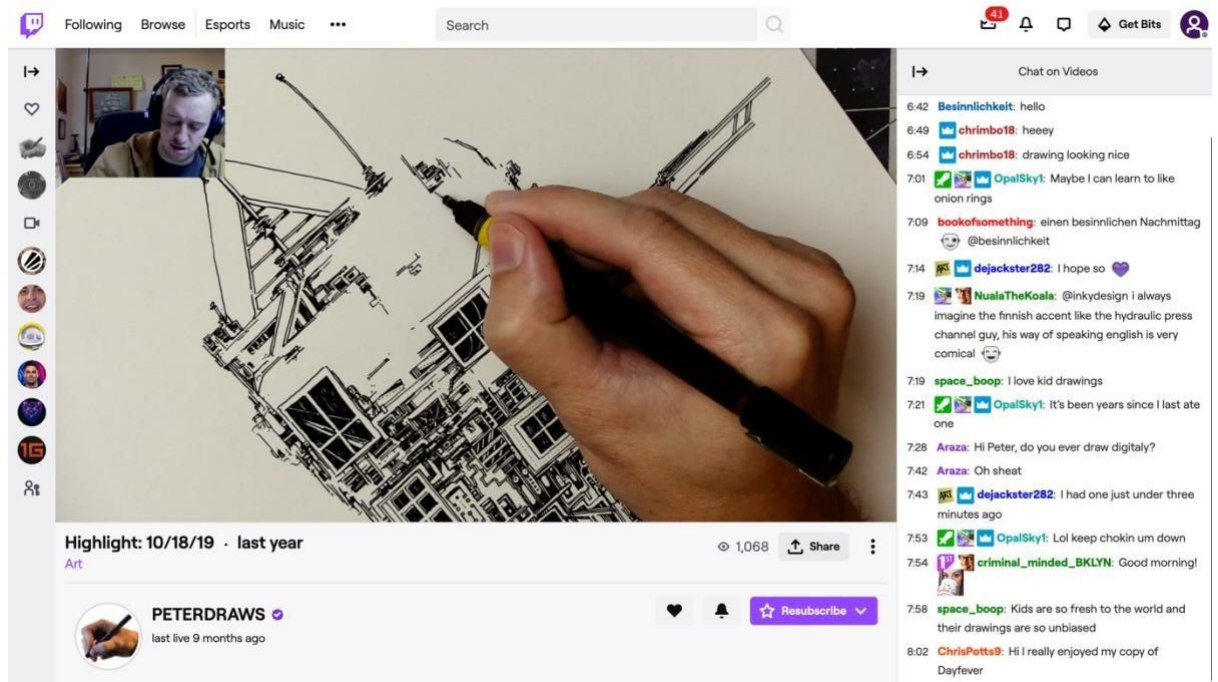
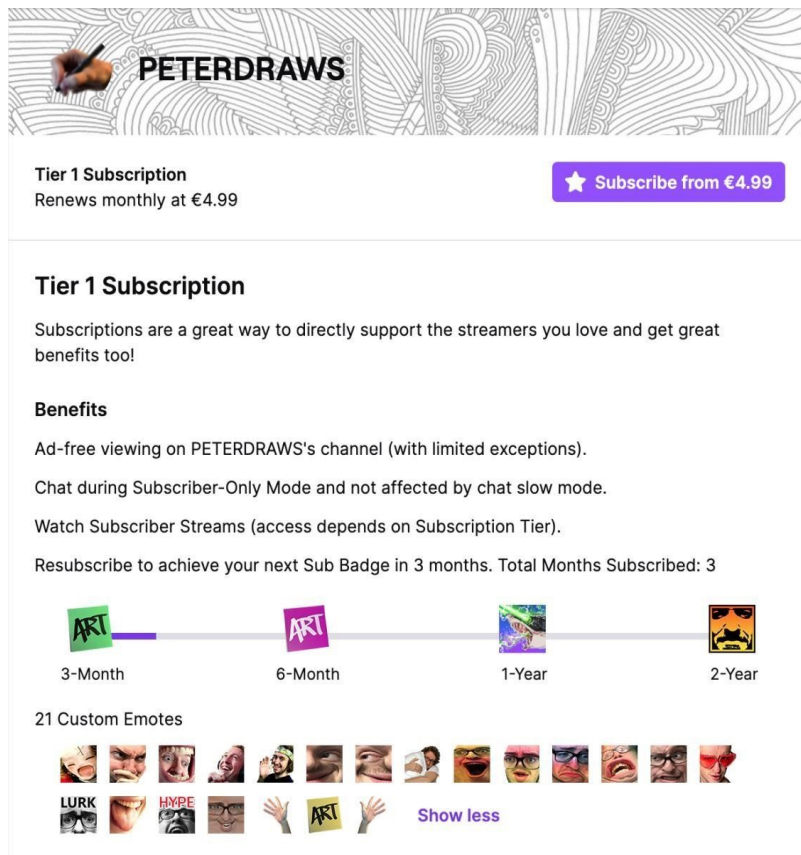
















Bild 9.

















BILAGOR. Transkriberingar av chattkonversationer***Drawing and Chill 18.10.2019*****Bilaga 1**

Minutvisare	Chattkonversation	Peter Deligdisch
05:12	 dejackster282: Whats everyones thoughts on onion rings?	
05:19	 NualaTheKoala: yes	
05:24	 adistantshipsmoke: hey	
05:27	 OpalSky1: I don't really like onion rings	
05:59	 dejackster282: I also am not the biggest fan of onion rings	
06:22	 OpalSky1:To me I just don't like the texture of it	
06:24		"I like onion rings"
07:01	 OpalSky1:Maybe I can learn to like onion rings	
07:08		"learn to like them? Just keep- just buy a bunch of them, go to- what you should do is to go to Outback Steakhouse and get a Blooming onion, it's like the father of all onion rings and just expose your therapy. That's pretty much just what it is. If you don't like them just keep choking them down, paying good money for them... Yeah that sounds like a good idea"
07:21	 OpalSky1: It's been years since I last ate one	
7:43	 dejackster282: I had one just under three minutes ago	
7:53	 OpalSky1: Lol keep chokin um down	
08:22	 OpalSky1: It's like mushrooms... I don't like mushrooms	
08:36	 OpalSky1: But they don't taste like anything	
09:43	space_boop: I hate when you bite an onion ring and the whole onion comes out and the ring is just there empty and sad	

10:08	 DebbieEbbiebobbie: What are we talking about onion rings I want all of them Plaes	
10:58		”yes I would also like some onion rings... I could just have them for breakfast, it would be wonderful.”
11:48	 DebbieEbbiebobbie: I have grilled chicken and grilled onions with salad for lunch	

Bilaga 2

Minutvisare	Chatkonversation	Peter Deligdisch
46:57	JarkWasTaken: hole doughnuts or no hole doughnut?	
47:02	 JarkWasTaken: Nnggh. I want donuts now.	
47:08	Marquz: it was in your previous previous apartment or somthig	
47:11	 criminal_minded_BKLYN: What about bear class @debbieebbiebobbie ?	
47:13	 DebbieEbbiebobbie: The holes inside are full of endless possibilities	
47:13	 adamwest247: Oh my god. You made a Calvin time machine!! I always wanted to make one of those as a kid but could never find a big enough box!	
47:18	dandesigns_: have you ever drawn anything like a favela? im getting them sorta vibes from this	
47:26	coolie_kb: is Cruller another name for Old Fashion or are those two different types of donut?	
47:37	 platcanet: there is a gourmet donut shop that opened in town recently and honestly... they are so good	
47:43	 platcanet: they are \$3 a donut but... so so good...	
47:53	 OpalSky1: Bosa donuts are the best	
47:53	coolie_kb: ah those ones yeah	
47:53	 DebbieEbbiebobbie: Very light	
47:57	 platcanet: they have vegan donuts too. I had a Thai iced tea donut and it was amazing	
48:12	JarkWasTaken: would you rather have 3 meh doughnuts or 1 good doughnut?	
48:24	 OpalSky1: Bosa donuts are so cheap too	
48:29	 platcanet: 1 good donut.	
48:29	coolie_kb: I can barely finish a single donut	
48:32	eln88: !uptime	



48:44	 platcanet: no sense in chasing good flavor with 3 donuts, when you could have 1 donut that you truly enjoy and can savor	
48:44	eln88: @okcoole same here	
48:48	 OpalSky1: Way better than Krispy cream or dunkins	
48:56	 DebbieEbbiebobbie: I'm thinking about making my version of a recipe from Twitter today for baked gluten-free vegan pumpkin spice doughnuts	
48:57	oldlady2020: Spud donuts! They still make them? Hugs!	
49:05		"Spud donuts? Are those what we call donut holes?"
49:06	space_boop: Theres a song about a girl that drills a hole in a nickle and buys a doughnut and the cashier is like "theres a hole in it." And shes like "theres a hole in this doughut."	
49:09	 carolinebelle: dunkin donuts is garbage	
54:55	oldlady2020: Now I'm hungry for the donuts from a little place in San Clemente Beach in California. So good. Hugs!	

Bilaga 3




Minutvisare	Chattkonversation	Peter Deligdisch
49:58	dandesigns_: ideas for the background? or u keeping it plain?	
50:07		"No, I'll probably not do anything to the background except for some smoke plumps, per the original. I don't usually do much in the background since my foregrounds are so busy."
50:25	coolie_kb: this is starting to look like a crinkled package to a Buzz Light-year toy	
50:25	JarkWasTaken: will you label it?	
50:41		"I will not label it, because the original is not labeled... Plus it's kind of obvious we're not going to need to"











Bilaga 4




Minutvisare	Chattkonversation	Peter Deligdisch
1:00:28	theonlyshiny: There's something very Shel Silverstein about both this drawing and the idea behind re-	

	creating it. Like it could easily go in Where the Sidewalk Ends	
1:00:36		”Yeah I’m happy with the re-creating idea, I’m glad I ran with that”
1:01:14	RiteAsRain: oooo turned into a space ship flying thingy!	
1:01:58		”And another thing is just like, you know how some people have like- you know like some RVs and campers have like a- some of those really nice ones have like a- you know a place to put like a dirtbike on the back, it’s essentially what’s going on here. But it’s a little spaceship”
1:02:39	 durmgirl: your 6 yr old self would be so proud if he knew he’d make this one day. gotta head out. have great day and safe travels.	
1:02:51	 phdinprocrastination: i bet this rocket cant even ride in the dirt though	
1:03:53	space_boop: With short simultaneous blasts from the rayguns the rocket skips across dirt surfaces	
1:04:35	RiteAsRain: this wheeled machine had everything	
1:05:30		“this is the windshield... or no maybe this is the windshield right here. Yeah there we go... and this is the other window, I’m just copying my other drawing so. I really don’t have to make any decisions, ever! Another window here...”
1:07:28	coolie_kb: for all I know you could've designed the castle from Howls Moving Castle	
1:07:40	coolie_kb: this is giving me similar vibes	
1:08:17	space_boop: Peter is there a flag on this RV	

















Bilaga 5




Minutvisare	Chattkonversation	Peter Deligdisch
1:21:36	 TheMoonDinosaur: That is....a tall truck building	
1:21:53	Aromaz_: they're the same picture	
1:21:57	 phdinprocrastination: the strongest chains in history	
1:22:00	Sharayan: what if there's a bridge	
1:22:03	 OpalSky1: It needs a puff on top of the front part	

1:22:08	space_boop: He got that ladder PERFECT	
1:22:28	 phdinprocrastination: you underestimate the self balancing technology?	
1:22:49	space_boop: no like what if it goes under a bridge	
1:22:53	coolie_kb: this entire building is ontop a gyroscope	
1:23:40	 phdinprocrastination: peter was 5 steps ahead of your silly questions	
1:25:46	 phdinprocrastination: peter if you are driving this thing and there's a bridge ahead would the rocket be capable of lifting the entire vehicle over?	
1:26:04	 Bueny96: how long did you draw on this piece?	
1:26:11	czle: ooh that control	
1:26:13	 OffbeatBunny: I would guess it just kinda...limbos under bridges	
1:26:43	space_boop: Or would you blow up the bridge with the laser blasters	
1:27:06	 OpalSky1: Lmaooooo	
1:27:15	 OpalSky1: I'm imagining it limboing	
1:27:26	 OpalSky1: And people inside their stuff falling over	
1:27:37	 phdinprocrastination: my solution seems most practical	
1:28:00	 OpalSky1: Spillin their coffee ;o	
1:28:02	coolie_kb: where are the people @peterdraws	
1:28:30	 phdinprocrastination: @okcoole it's been years.. they're gone now	
1:28:42	space_boop: Phd says the rocket would be able to lift the structure over bridges	
1:28:46	coolie_kb: just make 2 scarecrows then	
1:28:50	coolie_kb:theyre made out of sticks	
1:29:02	 OpalSky1: Are the stick humans you and your sis	
1:29:22	coolie_kb: little windshield eyelash	
1:29:27	 phdinprocrastination: some would say it's a draftsmanship blunder. others call it a design choice	
1:29:32	 Bueny96: How long have you drawn on this piece?	
1:29:37	Beat0ne: yea they needed that its obviously an atomosphere sensor	
1:29:45	space_boop: Its a leaf catcher for collecting biosamples	



1:30:05	 phdinprocrastination: of course	
1:30:35	 OffbeatBunny: One other option is for the entire building to just "slinky" over bridges	
1:30:40	 OpalSky1: Lol peter decided maybe flames was a bad idea	
1:30:45		<p>”...slinky over the bridges? Maybe flames is a bad idea while the people are down here on the ground, it’s tied down, not a good time for a launch... Yeah maybe the rocket’s not taking off. It’s taking off or it’s not taking off... Just avoid bridges, plan out routes with no bridges, no overpasses, no powerlines, no signs on the side of the road, no nothing. You can pretty much drive across Arizona a few times or something... Maybe Montana.</p>

Drawing and Chill 22.10.2019**Bilaga 6**

Minutvisare	Chattkonversation	Peter Deligdisch
02:30	 DrGordonFreeman: While I'm at work again	
02:48	 DrGordonFreeman: Have a nice stream	
03:07	 adistantshipsmoke: hiiii	
03:10	Snukii:Hi there peter	
03:15	 RYAAAAAAAAN: Pog	
03:16	 jerseyMike123: Hello	
03:26	verylittleBeef: hey papa good morning	
03:28	wor0r:thanks @drgordonfreeman	
03:48	 adistantshipsmoke:how're you today, peter?	
03:54	verylittleBeef:you look great	
04:01	thebougiestarts:What's up dude I missed u	
04:11	 medicscosmetics: Good morning	
04:11	 birbles: Mm. I want that.	
04:14	glyph53: its gaming time boys get you pretzels and gamer hats	
04:15	 birbles: Gimme.	
04:30		“My least favourite part about eating that is that... there is always like a it's impossible to eat them neatly, just like, crumbs just always like, it always shatters a little bit.”
04:35	 somethingonpaper: 	
04:35	cessy_  oh peter	
04:38	 medicscosmetics: 	
04:43	cessy_:You are very much needed today	
04:50	 toryandthings: choco shrapnel	
04:59		”It's good to see all of you... Choco shrapnel? I know. It's like the last place I want it too.
05:07	Snukii: Did they go back on that stupid change to toblerone where it had less triangles?	
05:09	 RYAAAAAAAAN: Just jam the whole thing down your throat and swallow. Problem solved.	

05:22	glyph53: just like any sin its stains even after its gone	
05:26		"Hmm, I don't know Snukii, I haven't counted. I'm not up to date with <i>Toblerone</i> drama"
05:28	 cessy_ :	
06:01	 RYAAAAAAAAAN: Doesn't even keep up  with <i>Toblerone</i> drama	
06:14		"Don't even keep up with the <i>Toblerone</i> drama, yeah I know, I'm out of the loop, ok, I know. I don't really have a good excuse, except I, kinda- kinda keep up with <i>Hershey kisses</i> drama... takes up a lot more of my time."


Bilaga 7

Minutvisare	Chattkonversation	Peter Deligdisch
06:54	nem0n0b0dy: I usually don't type in streams, but I recently found your YouTube channel and I just want to say that you inspire me to do better. It might be a weird thing to say but lately I've been slacking with my art, so thank you<3	
07:10		"Hello nem0n0b0dy, thank you for saying that. Very encouraging words, I appreciate it."
07:28	  DivisiDan: Hello hello omg It feels weird knowing you know I exist now	
08:02		"Weird knowing I know, that you exist? But you've chatted in chat before, haven't you? Like I've seen your name before."


Bilaga 8


Minutvisare	Chattkonversation	Peter Deligdisch
12:50	verylittleBeef: peter you know those wild grindcore band logos that are basically illegible? always wanted to see you draw one of those	
13:01-14:03		"wild grindcore band logos that are basically illegible? People do ask me to draw like art for their band and stuff all of the time, but I'm stuck in this weird place where only, you know, no

		one wants me to- no bands want me to do stuff for them that can afford what I want to charge. You know, it's all people who aren't making money of their music yet. No one who is actually making money off their music, and so therefore can- can justify spending money on artwork for their music, like um album art and their logo or whatever. I mean, I'd like to make album art but I can't just sit around making album art for everyone for free... I like the concept of album art in general which is why I say that. And band names"
13:30	verylilBeef: never settle for less	
13:38	Penguinvader: you could draw a fictional band logo	
13:46	 RYAAAAAAAAN: Just draw an epic fictional fantasy band logo.	
13:52	  DivisiDan: your drawings are worth more than any currency peter	
13:53	 maxiedear: Don't sell yourself short	
13:59	 toryandthings: at least you know your worth.	
14:40	fallzfuzion: how much would you charge ?	
14:43	maxiedear: My fictional band name was always "Swans in a Corn Field"	
14:56		"what should I charge? Probably not less than like, for like a regular just like some album art, I mean, it varies, if you want like something weird and different crazy... Baseprice: probably like 300 bucks. For something not too crazy."
14:58	andrewhatesham: I would love to do album art, I mean I've done one drawing for an album cover for free, and I let one band use an existing piece of art for their album, but I never got paid to make one	
15:23	cammsbs: sounds reasonable	
15:23	Apetshiiq: reasonable	
15:35	 toryandthings: That seems about right, price wise.	
15:42	 RYAAAAAAAAN: I can imagine you making album art for Death Grips.	



15:54	 RYAAAAAAAAAN: Maybe that's just 'cause of The Money Store.	
15:49		“300\$ is like my price for like... no name bands. If it was Death Grips, it would be much more.”





Drawing and Chill 24.10.2019**Bilaga 9**

Minutvisare	Chattkonversation	Peter Deligdisch
23:57	 tmacman98: you drew the hydrolytic compressor and fuel compositor very accurately im impressed	
24:16		“Drew the hydrolytic compressor and fuel compositor very accurately? Well I did some research beforehand plus I’ve seen one or two at a some conventions I went to. I know you don’t see them very often in real life but, I’m a bit of a nut!”
24:20	lucasdarkerubber: Crenellate	
24:37	 tmacman98: I can tell I can tell	
24:51	lucasdarkerubber: play Crenellate man, that's one of the best	
25:05		one day I’ll make music good enough that I- that even I can listen to it. I mean, I do like my own music, but I just like, it’s like when I play my own music, I can- I can’t relax cause I’m like wondering too much about everyone else is really enjoying it, you know? ... which is hard to believe, the quality of the music I’m currently making. Let’s just say it’s... very experimental and exploratory.”
25:19	 Fawwks_: that's fair	
25:22	 spongeyastronaut: do you think most other artists do the same?	
25:24	lucasdarkerubber: I love it	
25:33	 maxiedear: Your music gets me hella pumped up	
25:33	lucasdarkerubber: its inspiring man	
26:05		”I got to go back into the swing and get more of that. It’s weird cause sometimes, one of the main problems I have is that I keep having like different standards for how good the music should be. Which is good sometimes but sometimes it’s crushing. There’s some quote about perfectionism kills productivity or creativity or something like that...”










26:08	 tmacman98: im enjoying it Peter, the ambience is on point for the stream	
-------	--	--

Bilaga 10

Minutvisare	Chattkonversation	Peter Deligdisch
36:06	WillTDix: smokestack plume needs some detail	
36:15		”You think I should put some detail on the smoke? Do you know, I feel like it’s kind of nice how there’s no detail on that, compared to everything else... Like a contrast. You just want me to sit here for longer? Tell the truth, do you really think it needs detail, or do you just not want me to stop streaming? Also, the part that I did probably the worst at imitating is like the support system on this thing. In this drawing the support just should’ve, like, gone all the way down here...”
36:35	 tmacman98: its a nice contrast	
36:40	just_rupi: born in 01	
36:41	 sparkybuns: i like the hanging wires	
36:45	 chaflou: 97 here too	
36:47	metamorphis21: well, it seems finished	
36:48	 Blockhead42: the sky itself needs detail kappa l	
36:58	 Augustmoonlight: never stop streaming. ????	
36:59	 tmacman98: you could start drawing something else - everyones happy 🤖	
37:05	 Fawwks_: The older I get the more I feel like everyone is just about the same age - except obvious children	
37:06	 birbles: Aw hell yeah money	
37:15	enyse02: drawing done 😊	
37:15		“The sky itself needs detail? I can, I can add some dots, I can do it. Or they’ll be too empty.”
37:20	just_rupi: yeah this clouds look to empty	
37:20	 tmacman98: making fat stackkss	

37:37	 Jfourmess: i think with no detail in the clouds it sort of shows the progression from old to new	
38:12	   Blockhead42: Stippling? POGGERS we got him for another 2 hours boys!	



Bilaga 11

Minutvisare	Chattkonversation	Peter Deligdisch
57:56		”how would you describe this, this thing. This vehicle, this structure/vehicle? It doesn’t know what it wants to be. It can be whatever it wants.
58:13	 maxiedear: A mobile home	
58:17	 spongeyastronaut:  @danceswithpitbulls ouch my brain	
58:22	 NICKtheRAT: mobile home for the industrial nomadic family	
58:27	  ART  Jawless_burrito: Intergalactic party bus	
58:36	tastiegeorge: future hillbilly	
58:30		”mobile home for the industrial nomadic family? Intergalactic party bus? Well I don’t know if it’s really- well I guess it is a little bit intergalactic since it has a spaceship on top. At least some kind of ship. But it seems mostly stuck on the ground, you know what I mean? It could have some, some sort of propulsion device underneath we don’t know about. Last stream people suggested that maybe the spaceship strapped to the top here could just be tied to it and fire off the booster and lift the whole structure up.”
58:45	 maxiedear: The only RV I would go camping with	
58:53	snakegg86: long distance window salesman	
58:58	 ART DrGordonFreeman: It's an infectious smile	
59:01	BeatOne: this is the equivalent of an RV towing a car but for the future when we all have personal space craft	

59:02	 spongeyastronaut: i like to imagine it's all the places i've been in my life and i carry them with me	
59:04	 spongeyastronaut: 	
59:15	just_rupi: this is TRANSporter car	
59:15	eryslai: windows to a rocket ship	
59:21	 NICKtheRAT: thats more of an escape pod	
59:34 	 cimrox: @beatOne.. I have three One, a Play:5, one Playbar, and a Sub	
59:51	  winter_blood_: Alright peter and allI have to go back to work	
59:51	   Blockhead42: Peter, I'm offended that your ruining such an artistic classic	
59:57		“if the thing’s-... if they hit like a tiny bump or try to go over too big of a speedbump, they all run in [the rocket] and fly away before the thing starts falling over, or if they feel it starting falling over, they jump in that and fly away. Not much you can do at that point. Just count your losses, fly away.”
1:00:04	 maxiedear: It would require a route with no bridges, but a solid road trip vehicle	
1:00:22	 NICKtheRAT: them cacti erasers?	
1:00:26	 spongeyastronaut: hahaha speed bump = evac protocol	
1:00:32	BeatOne:The stick people are great	
1:00:40	  birbles: Aww hey Spongey!	

Bilaga 12

Minutvisare	Chattkonversation	Peter Deligdisch
1:02:37		”all right, now I will... I’m looking for a spot, the right spot, to do something for you... right here. Since you all watching me draw this, I’m going to write “TTV” for you. Twitch TV ok. This is for all of you, all right”
1:03:10	 sparkybuns: you should try coloring this in digitally	
1:03:34	   Blockhead42: POGGERS	
1:03:46	   Jawless_burrito: sweet we get our own easter egg!	
1:03:48	danceswithpitbulls: I feel speshul n stuff	
1:03:54	   Blockhead42: wait, i’m watching on bttv though	
1:04:03	 NICKtheRAT: i love how you skip pencils and just dive in	
1:04:09	 spongeyastronaut:  hehehe... secrets	
1:04:26		”for me it’s harder to do pencils first... yeah, a little ester egg just for you. I think it’s about it though! Now I gotta go try to make this into a video. What do you think? Took me forever to finish this because I couldn’t sit, I was busy ok! Oh it was definitely worth it, I’m happy how it turned out. ”
1:04:43	 shantrek_84: what a cool drawing man	
1:05:00	 spongeyastronaut: it looks well worth it!	
1:05:04	 shantrek_84: reminds me of gorillaz somehow	
1:05:12	   Blockhead42: tanks for the strem  peters	
1:05:17	   Jawless_burrito: aww, only caught the tail end of the stream but it was fun! Glad to see you back on twitch!	
1:05:19	 NICKtheRAT: pretty amazing work as usual	
1:05:21	danceswithpitbulls: it's great	

1:05:22	 cimrox: looking really good	
1:05:23	arqi: 	
1:05:17		<p>”Tail end of the stream? It’s a short stream. They have been pretty short lately, which has been good for me, but it was good to have all of you, thank you, welcome. Thanks for watching, streaming, and hanging out... Have a good day everyone. Hope to be back tomorrow. Hit that follow button so you can get notified. Since they are short streams, gotta get here quick! Alright, bye!</p>