

**KOLIK PROFILŮ MÁŠ,
TOLIKRÁT JSI
ČLOVĚKEM**

Katalog

**#editorky
@Linda Sudová
@Alžběta Svobodová**

Vydáno u příležitosti výstavy
Kolik profilů máš, tolikrát jsi člověkem
v Domě umění Ústí nad Labem.
Fakulta umění a designu
Univerzity Jana Evangelisty Purkyně
v Ústí nad Labem, 2022

20.05.—03.07.2021

KOLIK PROFILŮ MÁŠ, TOLIKRÁT JSI ČLOVĚKEM



Kurátorský tým:

Natálie Henclová, Linda Sudová,
Alžběta Svobodová, Jana Šedivá,
Alice Zábranská

Vystavující umělci:

Milena Dopitová, Andreas Gajdošík
& Marika Volfová, Milan Mikuláščík,
Joana Moll^(ESP), Matúš Lányi^(SVK),
Lucie Kramperová,
Zdeněk Svejkovský

Supervize:

Michal Koleček, Mariana Serranová,
Barbora Hájková

FUD

UJEP



KOLIK PROFILŮ MÁŠ
TOLIKRÁT JSI
ČLOVĚKEM

The More Profiles You Have
The More of a Person You Are























- 27 **Úvod**
- 31 **Kurátorský text**
- 38 **#rámeček**
- 42 **Kolik profilů máš,
tolik informací
dostaneš**
- 46 **#nováarcheologie**
- 54 **#rozostření**
- 58 **#tváře**
- 62 **#vímvše**
- 66 **#chcibýt**
- 72 **#jsemtroll**
- 78 **Narrator-in-the-Middle
Attack: Platforma jako
nespolehlivý aktér
v narativní konstrukci
identity**
- 90 **Seznam
doporučené literatury**
- 92 **Poděkování**

Katalog vznikl při příležitosti studentské výstavy s názvem *Kolik profilů máš, tolikrát jsi člověkem*, která se uskutečnila v roce 2021 v Domě umění na Masarykově ulici¹ v Ústí nad Labem. Výstavu zaměřenou na téma variability virtuální identity jedince pořádaly studentky kurátorských studií z Fakulty umění a designu University Jana Evangelisty Purkyně. Kurátorský koncept byl zaměřený na vnímání jedince skrze sociální sítě, či svět počítačových her. Kurátorky zadaly téma vybraným umělcům zabývajícím se touto oblastí ať už okrajově, nebo zcela. Vznikla nová díla, ale také byla využita stávající, která byla dána do kontextu výstavy. Kurátorský projekt vyzdvihl skrytou identitu člověka ve společnosti a virtuálním světě.

Úvodní text kurátorek se snaží přiblížit jednotlivé tendence vystavujících umělců. Od vstupní instalace Zdenka Svejkovského *Generátor rámečků (2021)*, která pomocí kamery vyfotografovala obličej návštěvníka a automatický program následně vygeneroval rámeček často používaný na Facebooku k vyjádření společenské příslušnosti, nebo solidarity. Mezi audiovizuální díla patřilo i video *Sprinters (2009)* od zahraniční umělkyně Joanny Moll. Španělská výzkumná pracovnice se primárně zaměřuje na internetové prostředí, které vnímá jako

1 Nyní známý jako DUUL 2, hlavní budova byla po rekonstrukci slavnostně otevřena dne 1. 2. 2022 a následně se celé vedení přesunulo zpět na adresu Klíšská

strukturou s lidskými aspekty². Dalším virtuálním dílem byl uměle vytvořený program *TAUTO 2021* od umělecké dvojice Andrease Gajdošíka a Mariky Volfové. Andreas Gajdošík často aktivisticky reaguje na dění v sociálním a politickém okruhu. Kombinuje programátorské schopnosti se socio-politickou angažovaností ve veřejném virtuálním prostoru, jako je tomu i případě výše zmíněného projektu. *TAUTO* je určen pro automatizaci přidávání příspěvků na Twitter. Software umožňuje spravovat značné množství rozdílných účtů a je zaměřen ke spamování Twitteru z většího množství falešných profilů. Cílem autorů je postupně vytvořit „trollí družstvo“, jehož prostřednictvím by uživatelé programu mohli spravovat desítky falešných účtů a společně sdílet své primární cíle. Posledním audiovizuálním dílem byla instalace od studentky FUD UJEP Lucie Kramperové nesoucí název *Alternate me (2021)*. Umělkyně v tomto projektu sleduje procesy spojené s gameingovým prostředím, kde má jedinec možnost si vytvořit postavu jiného pohlaví, nebo rasy. Zcela se tak odklání od své reálné identity a vzhledu.

S mnoha vrstevnatostí identit jedince pracovala i etablovaná česká konceptuální umělkyně Milena Dopitová. Skrze svou instalaci *Halo!* z roku 2021 reaguje na virtuální svět sociálních sítí, na prostor, který umožňuje vytvářet osobní-veřejné profily směřované na komunitní síť. Jednotlivé profily-obrazy zastupují rozličné masky ztvárnující identity jedince v sociokulturním kontextu. S kulturními a náboženskými kontexty pracuje i slovenský umělec Matúš Lányi. Autorovo dílo *Wikipedia Prophet Casule (2019)*, reprezentované na výstavě třemi rozměrnými plátny, rozehrává dialog mezi virtuálním

a sakrálním světem. Lányi odkazuje k významnému motivu, kterým je akceptování náboženství jako společenského a kulturního fenoménu a jeho proměna v nová, současná média. Tato proměna zde neprobíhá nikterak demonstrativně či negativně, ale výhradně filozoficky, vzbuzující v pozorovateli intelektuální procesy spojené s vnímáním tradičního ikonografického tématu a nového, pro někoho nekonvenčního, nebo dokonce šokujícího média, které mluví zcela jazykem současnosti. Přehled autorů uzavírá výrazná osobnost umělecké scény současného umění Milan Mikuláščík. Na výstavě měl zastoupených hned několik instalací, které zasahovaly i do veřejného prostoru. Milan Mikuláščík pracuje ve své tvorbě převážně s instalacemi a ready-mady, videa, fotografie, ale také s klasickými obrazy. V poslední době se zabývá archeologií v kontextu současného vnímání.

Součástí katalogu, mimo přehledu děl od participujících umělců, jsou i odborné příspěvky. Texty od Andrease Gajdošíka a Zdeňka Svejkovského, kteří se dlouhodobě fenoménu virtuálního světa a identity zabývají. V rámci doprovodného programu zazněly závěry určitých výzkumů od těchto autorů. Výstava byla dále doplněna o program v podobě přednášek a workshopů. Především si však dával za cíl vyzdvihnout důležitost a citlivost tohoto tématu v době lockdownu a covidových opatřeních let 2020–2021, které se osobně dotýkaly i kurátorek/studentek ve školním online prostředí.

2 Projekt *Data maze / Skryté vrstvy* (25. 8. 2019 — 26. 5. 2020). *Joana Moll v květnu 2020 přednášela v pražském Centru současného umění DOX o obchodu s daty a vedla workshop s názvem Dekonstrukce rozhraní (The Interface Deconstructed)*. Její práce byla součástí výstavy #DATAMAZE: *Skryté vrstvy, která byla k vidění ve zmíněném DOXu. Více na stránkách www.dox.cz*



Výstava Kolik profilů máš, tolikrát jsi člověkem, byla zaměřena na téma virtuální identity. Virtuální identitu přitom chápeme jako dynamicky se proměňující médium mezilidských vztahů v rámci elektronické komunikace mezi jedinci a rovněž jako nástroj využívaný k vytváření sociálních vazeb mezi uživateli internetu. Umělci a umělkyně, které se na výstavě objevili, přistupují k tomuto tématu naprosto odlišně. Často vycházejí ze své vlastní zkušenosti, jak oni sami vnímají výrazný přesun komunikace do internetového prostředí. Jak na ně působí a co ho provází.

Jsou to jak klady, tak i zápory. Co všechno člověk obětuje, i co z tohoto digitálního světa dostává. Výstava otevřela volnou diskusi, co nám tento prostor přináší, jak se v tomto světě chovat. Co se může stát, když si nedáme pozor na to, jak nakládáme s citlivými údaji, jak se informace a její obsah může v mžiku změnit. A především jak my, jako jedinci vystupujeme v tomto prostoru a čase. Otevřela se zcela nová realita a dnes si žije svým vlastním životem, má svou vlastní identitu, a my s ní.

Zatímco pro 20. století byla příznačná elektronická kultura, současné století charakterizuje kultura digitální. Pojmy digitální kultura, nebo e-kultura vystihují reorganizaci vztahu mezi kulturou a novými médii. Geneze těchto transformací sahají do 90. let 20. století, kdy se internet stal globálním a otevřel se obchodu, tím pádem i kreativnímu průmyslu.

Tomu ale předcházela spousta jiných událostí. Kanadský teoretik médií Marshall McLuhan zavedl termín „Globální vesnice“, tento termín označuje vesměs kolektivní sledování televize. Cítil, že „kompletně

elektrizovaná kultura dnešní doby“ opět vytvořila podmínky pro existenci „kmenových společností“ (1962). Rozšířené smyslové vnímání pomocí elektronických médií zmenšilo prostor natolik, že svět se stal vesnicí. V knize *Jak rozumět médiím: Extenze člověka* (1964, česky 2011) McLuhan uvádí, že svět se dnes vlastně smršťuje. Věřil, že to, co možná jako první označil za „vizuální kulturu“ moderní doby, získalo díky televizi novou formu. Ptáte se, jak to souvisí se současností? Jaké konotace v kontextu digitální kultury z toho vyplývají. Zpětně viděno, byla éra globální vesnice celkem krátká, ale v návaznosti na McLuhanovo sledování, kterak odlišná média utvářejí odlišné světy je evidentní, že sice médium se změnilo, ale myšlenka/pointa nikoliv.³

Média si v současnosti už tolik nepotrpí na formu jako na obsah. Spousta jiných médií přešla do digitální podoby, ať jsou to knihy, nákresy, mapy, hudba, design atd. Samotný televizní přenos se zásadně vyvinul k cílenému vysílání, které je podmíněno výše zmíněným obsahem než formou. Ve zkratce můžeme podotknout, že cílené vysílání se specializuje na užší divácké skupiny, jako například kanály zaměřené jen na sport, hudbu apod. Když se na tento princip podíváme pozorněji, dojdeme k závěru, že stejně tak funguje i generování informací, videí, reklam a jiných dat ve virtualitě.

Zprávy, informace se k nám dostávají ve stejné míře prostřednictvím sociálních sítí, webů a dalších přehršel aplikací. Mohli bychom říct, že médium televize umírá (nikoliv však obraz), jenže zatímco v televizi, byly informace jednotné pro všechny, ve virtuálním světě si člověk informace a vůbec obsah vybírá sám. Tedy, minimálně si to myslí.

Digitální kultura v kapse, slovy významného umělce a pionýra videoartu u nás „*Internet, je všudypřítomný*“⁴, by se dalo říct, že člověk je neustále vystavován určitému tlaku. V podobě sociálních sítí, herních prostředí či už

3 Mirzoeff Nicholas, *Jak vidět svět*, Artmap. z. s., 2018

4 Bielicky Michael

jen holému faktu, že člověk může a často i musí zde, v tomto anonymním, lákavém, nebezpečném prostředí vystupovat tak, jak se mu doslova zlíbí, aniž by si uvědomoval i méně zjevná negativa/ rizika. Díky mobilním telefonům, se tento trend akceleroval na pomyslný vrchol technologického pokroku. Být bez přestání online, sdílet, dnes už snad cokoliv, *likeovat*, *hashtagovat*, *vyvářet* si storička, permanentní plejáda vystajlovaných / vymazlených fotografií i nedávná přetrvávající / eskalující pandemická situace zapříčinila, že člověk je neustále připojen, neustále sledován a neustále vystavován (exponován) tlaku společnosti na síti.

Hned po probuzení nejčastěji šáhneme po obrazovce, je to to první, co uděláme, dokonce i malé děti umějí dříve zacházet s touto technologií, než mluvit nebo psát. Faktem je, že vstoupila hluboko do našeho soukromí. Stala se předmětem našeho primárního zájmu a vášní, partnerem dialogu a každodenní průvodcem, zároveň však nebezpečným *pomocníkem*, s nímž máme vztah na hranici únosnosti, spíše se dá s *klidem* říct, že propukla neřízená a hluboká závislost.

Virtuální zkušenost je jako první zamilovanost plná protikladů. Nekonečno stimulů cirkulujících v rychlém tempu uvolňuje endorfiny, ale zároveň snižuje schopnost soustředění, způsobuje únavu, úzkost i záchvaty paniky. Do slovníků se dostala slova jako digitální detox nebo dotyková deprivace. Kým jsme, určuje výběr zboží, spíše než to, ke komu patříme. Naše těla jsou žijící měnou a měřítkem úspěchu je počet reakcí, které zvládneme vyvolat. Rovni si zůstáváme pouze v neustálém hladu po rozptýlení.

To nás do určité míry nutí i svádí zároveň, ke zkraslenému vnímání reality, i sebe sama na síti obecně, ať se jedná o profil na FB, Twitteru, Instagramu, nebo vytvoření charakteru postavy v herním prostředí, či banálním videohovoru s kamarádkou.

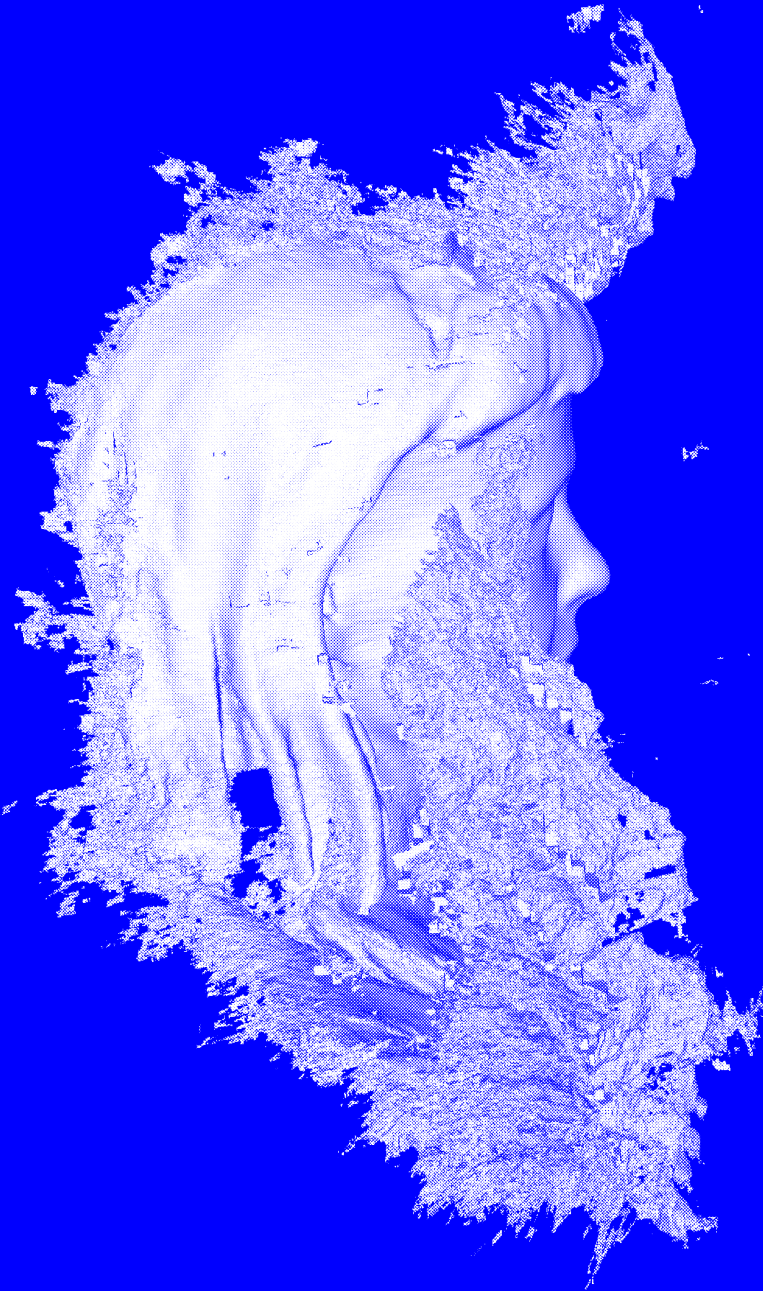
Toto kvantifikování všeho, co určuje pomyslný úspěch a snaha zalíbit se, zásadně narušuje/překrucuje hodnoty a priority nás samotných, avšak největší úskalí

a nebezpečí spatřujeme v samotné iluzi, že vše, co v tomto světě děláme, ovládáme my sami. Nenechte se však mýlit, jedná se o svět pečlivě kontrolovaný a filtrovaný, ještě předtím, než do něj vstoupíme.



Vystavující umělci:

**Milena Dopitová,
Andreas Gajdošík
& Marika Volfová,
Milan Mikuláščík,
Joana Moll (ESP),
Matúš Lányi (SVK),
Lucie Kramperová,
Zdeněk Svejkský**



je vizuální umělec původem z České Lípy, který v současnosti působí na Fakultě umění a designu Univerzity Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem, kde studuje doktorandský program Vizuelní komunikace a od roku 2022 vede ateliér Grafického designu 1. Ve své tvorbě se zaměřuje na programování webových stránek a jejich optimalizace, editace videí, fotografování, instalace software i hardware. Zkoumá křehké hranice mezi realitou a virtualitou, jež odborně zprostředkovává veřejnosti odbornými články. Vedle práce s programy se rovněž věnuje grafickému designu a technickému poradenství v oblasti projekční techniky, TV, multimédií, audia apod. Podílel se na online výstavě *INHABITATED*, která se uskutečnila v roce 2020 na webových stránkách pod záštitou Domu umění v Ústí nad Labem a také vystavil svou instalaci *Generátor rámečků* na přehlídce Pokoje 2021, jež proběhly v Praze v rámci rozšíření výstavy *Kolik profilů máš, tolikrát jsi člověkem*.

Skrze instalaci, jejíž základním motivem jsou „profilové rámečky“, zkoumá autor problematiku spojenou s internetovou kulturou. Protože sociální sítě jsou dnes pro mnohé ekvivalentem internetu. Tento hluboký omyl vtiskl sociálním sítím hodnoty, které byly s raným internetovým prostorem spojeny. Mnohdy se však zapomíná, že sociální sítě jsou produktem soukromých společností, které mají další zájmy než „pouze“ svobodné a snadné šíření informací pro jejich uživatele (viz. základní hodnota internetové technologie). Základními rysy sociálních sítí jsou především kategorizace a následná filtrace informací. Takto nastavený systém nabízí uživateli širokou škálu nástrojů, které mu pomohou, utvořit si ideální prostředí. Prostředí, které chce uživatel sledovat, kterého chce být součástí. V takto jednotvárném informačním prostoru je pak uživatel konfrontován s možností identifikovat se s určitým názorem, myšlenkou či hnutím za pomoci změny „rámečku profilové fotografie“, který přebírá koncepty známé z fyzického prostoru (nápis na tričku, náramky s názorem apod.). Vykřikovat názor do propracovaného algoritmu sociálních sítí, postaveném na filtrování, kategorizaci a rychlé obměně informací.



KOLIK PROFILŮ MÁŠ, TOLIK INFORMACÍ DOSTANEŠ

Zdeněk Svejkovský

O webu a sdílení informací

Když v roce 1990 Tim Berners-Lee spustil první server pracující na systému World Wide Web (zkráceně Web), očekával od něj, že napomůže k rychlejšímu, dostupnějšímu a efektivnějšímu sdílení informací napříč pracovišti Evropské organizace pro jaderný výzkum, známe také pod zkratkou CERN. Z odstupem času lze tvrdit, že primární úlohu splnil. Jeho vývoj byl však také od počátku korigován tak, aby se každý uživatel pokud možno co nejrychleji seznámil s jeho programovacím jazykem (HTML) aby byl schopen, bez větších znalostí v programování, vytvářet nový obsah webu (a šířit tím další informace). Vlastnosti, které byly zakódovány na počátcích tohoto webového systému se propisali do jeho vývoje a ve své podstatě v něm přetrvávají dodnes.

Když se podíváme na dnešní web zjistíme, že se způsoby, jak sdílet informace ještě více zjednodušili. Současní tvůrci obsahu, často nemusí vědět, jak web programovat. Mohou za to produkty Webu druhé generace, totiž sociální sítě. Ty zjednodušili proces vytváření obsahu na minimum (napsat a jedním tlačítkem odeslat).

Sociální sítě a filtry

Sdílení informací je dnes jednodušší než kdy dříve, distribuce informací však doznala mnoha významných změn. Platformy typu Facebook a Instagram totiž nestojí v uživatelsko-tvůrčí rovině na stejné úrovni jako tvůrci běžného webu. Uživatel platform (Instagram, Facebook atd.) automaticky vstupuje do nadstavby, která má svá pravidla. Vizually to lze demonstrovat na grafické podobě samotné platformy. Tvůrce stránky, či profilu

na Facebooku bude svůj obsah automaticky dosazovat do předem určených mantinelů grafické struktury Facebooku. Vzniká tak vizuální filtr, který sdílené informace staví do kontextu platformy.

Algoritmus jako filtr obsahu

Platforma však informace nefiltruje jen vizuálně. Často je založená na pokročilých algoritmech sdílení, kategorizování a třídění obsahu, na kterém se podílí jak algoritmus platformy, tak i samotný uživatel. Výsledkem těchto procesů je personalizovaný balík informací, který se liší uživatelem od uživatele. Nejen že filtrujeme za pomoci toho, co sdílíme, sledujeme, nebo na co různými způsoby reagujeme. Filtrování a kategorizování provádíme i tím, že si do své sítě přidáváme další uživatele (přátele), jejich síť uživatelů a oblast zájmů vytváří první filtr obsahu, který je nám přiřknut. Vaši přátelé jsou tedy Vaším prvním filtrem. Filtrování však probíhá i v situaci, kdy nemáme žádnou síť vytvořenou a nejsme propojeni s dalšími uživateli.

V tomto kontextu bych rád zmínil projekt „from #000000 to PSY – Gangnam Style“, který jsem realizoval v roce 2013. V něm byl mimo jiné testován právě algoritmus filtrování internetové platformy YouTube. Nejprve byl založen nový účet, který eliminoval filtry od jiných, spřátelených uživatelů. Následně bylo vytvořeno přesně minutu dlouhé video, které obsahovalo pouze monochromní černou barvu (eliminoval filtr vizuálního obsahu). Nazváno bylo podle barevných souřadnic v RGB barevném profilu (HEX), tedy #000000. Po nahrání videa na server YouTube, nastala druhá část projektu, performance, spočívající v cestování prostorem YouTube z tohoto abstraktního, čistě technicky nazvaného (#000000) videa s nula počty shlédnutí na nejsledovanější video té doby, videoklip jihokorejského hudebního tvůrce PSY a jeho skladbu Gangnam Style. Samotný pohyb v prostoru zprostředkovával algoritmus, který má na starosti nabízet uživateli po shlédnutí konkrétního videa, tématicky podobný audiovizuální materiál (dnes na YouTube nazvané jako „související videa“).

Cílem performance bylo, vybrat si vždy jedno z těchto nabízených videí, to následně přetočit na konec, tam si opět vybrat z nově nabízených videí, a to až do doby, než algoritmus nabídne video nejsledovanější, které bylo v performance označeno za cílové. Celý pohyb prostorem byl zaznamenáván, nahráváním obrazovky. Záznamy posloužili jako dokumentace performance a následně byli vystaveny v galerijním prostoru. Na závěr lze poznamenat, že se po týdnu opakovaného putování prostorem podařilo obě videa touto cestou propojit.

Nutno poznamenat, že se algoritmy filtrující obsah neustále vyvíjejí. Uvedený příklad demonstruje to, jak fungoval daný algoritmus na serveru YouTube v roce 2013.

Název výstavy „Kolik profilů máš, tolikrát jsi člověkem“ má tedy i význam ve smyslu způsobu, jak algoritmy sociální sítě filtrují informace uživatelů (resp. profilu). Vlastnictvím více profilů si jedinec pomyslně vytváří širší síť a získává tak širší spektrum informací. Název výstavy je tedy vzhledem k fungování sociálních sítí pravdivý. V souvislosti s filtry, které vnímám jako nejproblematičtější funkci sociálních sítí, by se dal název pojmenovat i takto: „Kolik profilů máš, tolik informací dostaneš“.



Milan Mikuláščík

je český výtvarný umělec, kurátor, publicista, pedagog a člen umělecké skupiny Guma guar. V letech 1994–1996 studoval na Fakultě výtvarných umění brněnského VUT v Ateliéru konceptuální tvorby Petera Rónaie. Od roku 1996 studoval na Akademii výtvarných umění (Intermediální ateliér Milana Knížáka, Ateliér vizuální komunikace Jiřího Davida a Ateliér Nových Médíí Michaela Bielického), studium ukončil absolutoriem v roce 2002. Ve své umělecké práci využívá především médií instalace a ready-madu, dále videa, fotografie, ale také klasického obrazu. V jeho tvorbě můžeme často nalézt sériovost několika motivů. Jedním z nosných témat jeho tvorby je umělecká spolupráce s dalšími autory. Od roku 1995 pracuje příležitostně společně s Janem Nálevkou v tandemu MINA.

Virtual Landscapes

(public art instalace)

Mother of Memes

(objekt)

You Only Live Once Twins

(objekt)

Ape on the Mars

(instalace)

2021

Instalace a objekty jsou inspirovány autorovým zájmem o archeologické artefakty a pravěké kultury. První dílo s názvem *The Mother of Memes* znázorňuje prehistorickou Věstonickou Venuši s hlavou trolle (father of memes) v krabici od korporátní značky eBay. Druhá instalace *You Only Live Once Twins* představuje zdvojenou kopii Mašůvecké Venuše s odkazem na současné životní motto (YOLO) na podstavci z krabic od kardiologických medikamentů. Díla propojují motivy prehistorických artefaktů, které znamenaly ve své době významný technologický posun, společně s fenomény typickými pro naši dobu a kulturu, kde se proměnily technologické vrcholy. Dnes je tvoří virtuální svět a internet, který ovládl i planetu Mars v dalším díle, a to velkoformátový tisk *Ape on the Mars*. Po povrchu planety se pohybují emotikony opiček, které mohou odkazovat k evoluci lidstva, k počátkům existence na jiné planetě. Autorovým dalším počinem, rovněž odkazujícím k digitální kultuře, je dílo ve veřejném prostoru nazvané *Virtual Landscapes*. Tvoří jej samolepky notoricky známých tapet mobilních telefonů s motivy krajiny, které jsou masově distribuované na internetu a v továrních nastaveních smartphonů. Tapety v sobě nesou lidskou touhou po idealizovaných vysněných místech, kde by každý chtěl být.







je umělkyní a vědeckou výzkumnicí, která působí v Barceloně a také v Berlíně. Její práce velmi kriticky zkoumá způsob, jakým postkapitalistické příběhy ovlivňují začlenění strojů, lidí a ekosystémů. Mezi její stěžejní témata patří dopad komunikačních technologií, internetových infrastruktur, dohledu a jazyka na životní prostředí. Vystavovala a prezentovala svou práci v různých muzeích, uměleckých centrech, na festivalech, univerzitách a v publikacích po celém světě. Je také členkou vědeckého a uměleckého výboru transdisciplinárního výzkumného projektu *Antiatlas des Frontieres* a spoluzakladatelkou Institutu pro vývoj populární automatizace.

Na začátku její videoinstalace s názvem *Sprinters* sledujeme běžce, slyšíme jejich dech a až hmatatelně je cítit soustředění. Video ukazuje výsledky formálního vyšetřování chování digitálních dat, když jsou podrobena několika procesům opakování. Dílo studuje ztrátu a generování nových informací, což se odráží v pixelech, které tvoří obraz, jakmile je video přivedeno do smyčky postupů přehrávání a nahrávání. Práce ukazuje autonomii digitálních dat a to, jak se mohou vyvíjet a měnit původní estetiku a diskurz videa úpravou jeho vizuálních a narativních kvalit. Video ukazuje dva sportovce trénující podle pokynů anonymního hlasu, který je nutí opakovat cvičení znovu a znovu. V tom okamžiku se obraz a zvuk vrátí na začátek, postupně se data opotřebují, dokud se nestanou nerozlučitelným oblakem audiovizuálních informací.



Milena Dopitová

je konceptuální umělkyně, která již od začátku 90. let vytváří a kombinuje instalace, objekty, fotografie a videa. Řeší ve své práci témata sociální identity, politická nebo genderová, zejména pak postavení ženy v současné společnosti a kultuře. V roce 1989 se jako jediná umělkyně – žena stala členkou skupiny *Pondělí*. Témata, která jsou společností často záměrně ignorována a odsouvána na okraj, jako dospívání, stárnutí, smrt nebo krutost a násilí sleduje s osobním zaujetím a prezentuje intimním, neokázalým podáním v kontextu širších sociálních a společenských souvislostí.

Hallo! 2021

Projekt *Hallo!* reaguje na virtuální svět sociálních sítí, na prostor, který umožňuje vytvářet osobní-veřejné profily směřované na komunitní sítě. Zahlceni jejich přemnožením se mnohdy ztrácíme v rafinovaném světě, kde realita má mnoho převleků a podob, neslučitelných s původním obrazem. Rostoucí poptávka a závislost na těchto počítačově simulovaných prostředích pak otevírá jeho tvůrcům neomezený prostor bez hranic, kde je všechno možné. Instalace *Hallo!* nás zdraví, láká a vybízí ke „kliknutí myší“. Pojďte a sdílejte! Jednotlivé profily-obrazy zde zastupují jedince, jejich role, komunity, charaktery nebo masky, jež jsou připraveny v řadě ke zveřejnění.



Matúš Lányi

je multimediálním umělcem silně etablovaným na slovenské výtvarné scéně. Pochází ze Spišského Podhradí. Absolvoval studium na Technické univerzitě v Košicích, kde navštěvoval Ateliér grafiky a experimentální tvorby u prof. Rudolfa Sikora. Jeho tvorba se soustřeďuje na zkoumání novodobého náboženství (víry v technologie a digitálního světa) jako tajného prvku v naší společnosti. Pomocí svých uměleckých děl se snaží vizuálně tento fenomén zviditelňovat a představit ho v tradičnější poloze přemýšlení o náboženství. Pracuje s různými médii: malbou, videem a objektem. Jeho díla byla prezentována na skupinových i samostatných výstavách doma i v zahraničí.

Wikipedia Prophet a Wikipedia Prophet Casule 2019

Velkoformátové tisky ze série Wikipedia Prophet a Wikipedia Prophet Casule. Tento na sebe navazující triptych velkoformátových pláten je prezentován jak v exteriéru v Billboart Gallery, tak interiéru Domu umění Ústí nad Labem. Stěžejním tématem tvorby slovenského výtvarníka je křesťanská tradice, kultura a její ikonografie, kterou rozpracovává v tvůrčích záměrech metod současného umění. V této souvislosti odpovídá na roli náboženství a víry, stejně jako na vědecké otázky, které se váží k poznání světa a života. Často srovnává a spojuje profánní a sakrální tematikou v netradičním kontextu. Přemítá tak nad některými zápornými specifiky a nešvary současné společnosti a její upřednostněné, nezřídka banální hodnoty. Jeho výtvarný program zahrnující médium malby, fotografie, videa a instalace, která jsou mnohdy vizuálně a obsahově kontroverzní. Symboly křesťanství však záměrně neznevažuje, ani nemá ambici stanovit závěry. Autor rád nechává divákovi nárok na vlastní interpretaci svých děl.



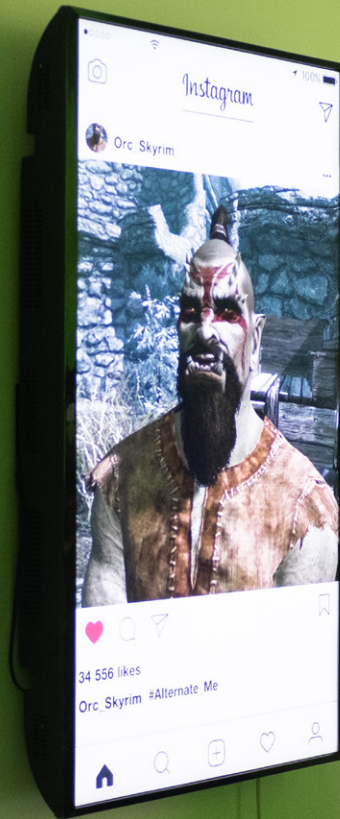
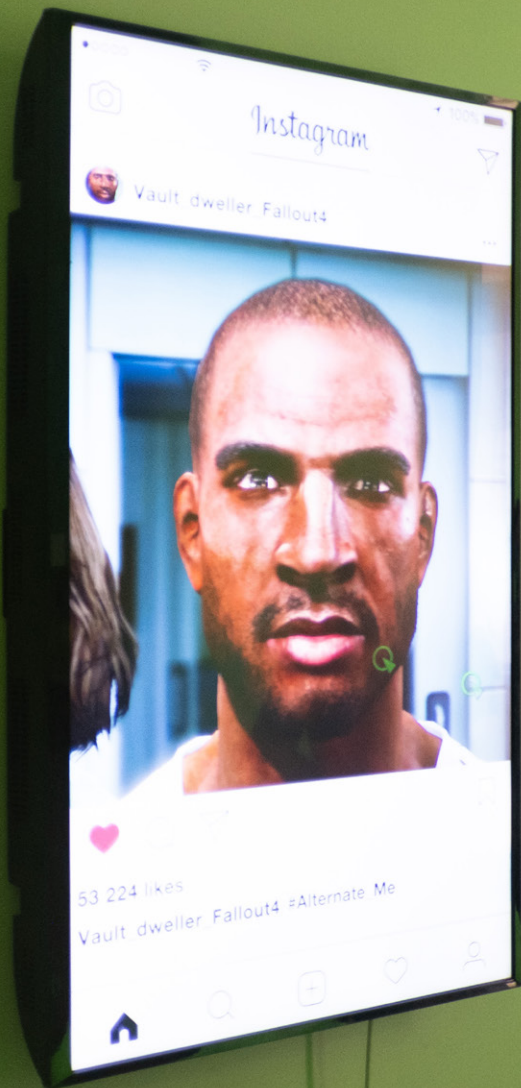
Lucie Kramperová

je audiovizuální tvorbě aktivně věnuje posledních šest let. Vystudovala filmový obor na střední škole SPŠST Panská a dokončuje magisterský program na Fakultě umění a designu UJEP pod vedením umělců Pavla Mrkuse a Daniela Hanzlíka. Ve své umělecké tvorbě se zaměřuje na témata hledání a pozorování jedince ovlivněného společností či hledání souvislostí a konfrontací s určitými globálními a společenskými aspekty. Poslední rok se zajímá o vztahy rastrů. Primárně vychází z fascinace, matematicky jasně a přesně definovaných geometrických rastrů, které delší dobu studuje a vnímá je skrze principy v geometrické abstrakci, kterou využívá jako způsob pro navázání nových vztahů a vazeb.

Alternate me 2021

Projekt Lucie Kramperové s názvem *Alternate me* vychází z návaznosti na její dosavadní práce, a to především z témat hledání a pozorování sebe samé. Audiovizuální instalace, tak kombinuje nabrané zkušenosti ze sledování online situace v této covidové době, a to v závislosti dopadu na společnost či jedince v přizpůsobení se situaci a vytváření si své online identity. V tomto díle se setkáme se situací, ve které můžeme vidět vývoj a postup tvoření si svého „alter ega“ v herním prostředí, které nejlépe reflektuje tento stav. Pomocí časosběrného videa je zaznamenána část v různých hrách, které se říká charakter creator. Toto prostředí je v každé hře trochu jiné a je specifické na základě toho, o čem hra je. Jsou zde zastoupené 3 symbolizující charakterky, respektive. alter ega, a to: muž, žena, nadpřirozená bytost. Časosběrná videa z vytváření svého nejlepšího charakteru zakomponovala do instagramového prostředí na základě rešerše a následné reflexe určitých profilů, které si své alter ego tvoří i na sociálních sítích a jejich opravdová osobnost v několika případech neodpovídá právě sdílenému obsahu na této síti. Dílo ve výsledku upozorňuje na fakt, že si neustále hledáme způsoby, jak si vytvořit ten nejlepší mediální, online obraz sebe samotného. V konfrontaci s herním prostředím, kde se stáváme na určitý čas tím, kým bychom chtěli být. Na druhé straně v reflexi se sociálními sítěmi, kde chceme i být těmi nejuspěšnějšími a nejsledovanějšími, zapomínáme, kdo opravdu jsme a nepřiznáváme si, že se z nás stali avataři v online či virtuálním světě.





Andreas Gajdošík

je umělec, který v tvorbě dlouhodobě propojuje programátorské znalosti se sociální a politickou angažovaností, je proslulý zejména projekty zveřejněnými ve virtuálním prostoru. Absolvoval bakalářské studium v Ateliéru multimédií na Fakultě výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně (FaVU) tamtéž i magisterské studium v Ateliéru intermédií. Momentálně je studentem doktorandského programu. Pracoval v IT firmě, aktuálně vystupuje hlavně jako umělec, experimentální hudebník a amatérský pedagog, který studenty „soukromě“, přesto na půdě FaVU, učí programovat. Byl zakládajícím členem (dnes už neexistujícího) studentského kolektivu Ateliér Pavla Ondračky, který se snažil na FaVU vytvořit jakousi paralelní strukturu k výuce, která studentům nepřišla přínosná. Nyní je členem performativního hudebního uskupení Evropská Unie a držitelem ceny Jindřicha Chaloupeckého v roce 2019.

Marika Volfová

je vizuální umělkyně, která absolvovala obor malby v ateliéru Ludka Rathouského a Ondřeje Homoly na Fakultě výtvarných umění Vysokého učení technického v Brně (FaVU). V současnosti pokračuje v doktorandském studiu na Fakultě výtvarného umění VUT v Brně. Aktuálně se věnuje výzkumu, zaměřeného na zkoumání vizuálních strategií environmentálních hnutí. Sama je aktivistkou z hnutí *Limity jsme my*.

TAUTO 2021

TAUTO (Twitter Automation Toolkit) je nástroj příkazového řádku určený k automatizaci interakcí botových účtů na Twitteru prostřednictvím grafického uživatelského rozhraní Twitteru (web v prohlížeči). Tauto je tedy schopen interakcí, které nejsou dostupné přes Twitter API, nebo které by mohly být blokovány, pokud by byly použity ve velkých objemech přes API. Projekt/software, který je zde představený je určen pro automatizaci přidávání příspěvků na Twitter, přičemž program umožňuje spravovat značné množství rozdílných účtů a je primárně zamýšlen ke „spamování“ Twitteru z většího množství falešných účtů/botů. Cílem autorů je postupně vytvořit něco jako „trollí družstvo“, kdy by jednotlivé uživatelky a uživatelé programu mohli spravovat třeba desítky falešných účtů a společně sdílet cíle, na které by svými účty mířili.





Narrator-in-the-Middle Attack: Platforma jako nespolehlivý aktér v narativní konstrukci identity

Andreas Gajdošík

Multiboxing

Na výstavě jsme s Marikou Volfovou prezentovaly* i náš společný projekt Tauto (Twitter automation toolkit) – autorský softwarový nástroj pro automatizované vytváření a ovládání jednoho, ale i více profilů na sociální síti Twitter. K tématu výstavy, či spíše přímo k jejímu názvu, jsme se tak vztáhly* i relativně doslovným způsobem: softwarem, který dává svým uživatelkám*ům možnost na sociální síti zdánlivě vystupovat jako několik osob současně – být hned několika lidmi zároveň – a potenciálně tak v rámci sociální sítě amplifikovat své vlastní názory: *Kolik profilů máš, tolikrát jsi člověkem*. Použily* i jsme přístup blízký tomu, co by se v herním prostředí mohlo označit termínem *multiboxing*⁵.

V tomto textu bych se však rád zaměřil na jiný aspekt výstavou potenciálně naznačeného tématu, a to sice na vztah konkrétního, reálného člověka a jeho*jího profilu, či přesněji řečeno: na vztah mezi sebe-identitou a sociálními sítěmi, které obývá a s nimiž interaguje.

5 “Multi-boxing or multiboxing refers to playing as multiple separate characters concurrently in an MMORPG. This can either be achieved by using multiple separate machines to run the game or by running multiple separate instances of the game.” (Multiboxing, 2022)

Já v době technické reprodukovatelnosti

Jedním z možných přístupů k úvahám o vztahu identity a sociální sítě je vyjít z tzv. dramaturgické perspektivy, kterou v 50. letech uvedl do sociologie Erving Goffman. Sociální síť bychom v tomto ohledu mohly* i vnímat jako, sice specifickou (nemateriální), avšak stále jen jednu z řady scén, v rámci, nichž performujeme naše každodenní role s cílem se prezentovat před druhými v co nejlepším světle (Goffman, 2009). Performativně-prezentační aspekt sociálních sítí popisuje Jakub Macek:

Online sociální sítě jsou designované jako ego-soustředná komunikační prostředí, umožňující svým uživatelům pojmát recepci, produkci a recirkulaci jako kontrolovanou performanci určenou ostatním uživatelům, tedy ostatním členům publika. (Macek, 2015, s. 111)

Stejně jako v případě jiných scén, i v rámci online scén přitom přizpůsobujeme naše vystupování a zevnějšek konkrétní scéně: v rámci Instagramu na sebe s radostí navlékáme obličejové filtry, s očekáváním se odhalujeme na Tinderu, abychom se o chvíli později oblékly do kostýmů a/nebo košil na LinkedIn. Nejde tak o jedno ucelené prostředí, jednu scénu, ale spíše o scénickou multiplicitu v rámci online prostoru, což shrnuje například Laura Robinson:

In Goffmanian terms, individuals give multiple performances for different audiences because rather than freeing us from our offline social identities, cyberspace provides venues in which to codify them (Halbert, 2000). (Robinson, 2007, s. 101)

V rámci konvencí i technologických omezení dané online scény budujeme obraz sebe sama, skrze který se pokoušíme kontrolovat či alespoň korigovat to, do jakých sociálních skupin, vrstev a kategorií nás druzí řadí; a také, jak vnímají nás jako konkrétní osobu, náš konkrétní životní příběh, naši biografii – tedy to, co bychom v Goffmanovské terminologii mohly* i nazvat sociální a osobní identitou:

Důležitost, jakou v současné době plní sociální sítě při sebe-prezentaci, ilustruje například výzkum 434 příspěvků na sociální síti Facebook z roku 2014, autoři*ky Bareket-Bojmel, Moran a Shahar shrnují:

Our results indicate that Facebook clearly serves as a tool for self-presentation, with nearly 50% of posts by individuals classified as instances of self-presentation with elements of enhancement or derogation. We also found that people use enhancement strategies more than derogation strategies in online self-presentation. (Bareket-Bojmel, Moran & Shahar, 2014, p. 792)

Navzdory našim snahám o co nejlepší prezentaci sebe sama, o získání kontroly nad osobní a sociální identitou, které sídlí především v názorech druhých, jsou však sociální sítě též místy, která skrze reakce druhých ovlivňují naše nahlížení nás samotných, to, jak vnímáme a cítíme sami* y sebe – tedy třetí, bytostně vnitřní, podobu identity, již bych se v tomto textu dál rád blíže věnoval, Goffmanem nazývanou identitou ega:

[E]go identity is first of all a subjective, reflexive matter that necessarily must be felt by the individual whose identity is at issue. (Goffman, 2009, p. 129)

Sociální síť jako aktér

Z hlediska samotné schopnosti ovlivňovat reflexivně konstruovanou vnitřní identitu ega, či jinými slovy též sebe-identitu⁶, se sociální sítě v žádném smyslu bytostně neliší od jiných hmotných scén. Facebook, Tinder, LinkedIn, stejně jako večere se známými, rande a/nebo pracovní pohovor jsou místy sociální interakce, která umožňují nejen se určitým způsobem chovat, ale též reflektovat toto chování skrze reakce ostatních. Přičemž tyto reflexivní procesy postupně vedou k jedincově rekonstituci pojmání sebe sama.

[O]nline sociální sítě amplifikují performativní povahu lidského jednání – jsou vystavěny na specifické topologii, kdy v jejich středu stojí uživatelské profily sledovatelné a interakčně konfrontovatelné druhými. (Macek, 2015, s. 66)

V čem se však navzájem liší je míra, s níž je možné se na jejich prostředí důvěryhodně spolehnout. Prezентujeme-li báseň na autorském čtení v kavárně a následně neobdržíme žádné reakce, můžeme tuto situaci smysluplně reflektovat. Můžeme si zkusit uvědomit, zda v prostoru nebyl přílišný hluk a naše recitace nebyla příliš tichá. Můžeme se rozhlédnout po posluchačích* kách a sledovat, zda se na nás dívají, zda jejich pozornost neodvedla nějaká nečekaná situace jako mezilidský konflikt, požár kuchyně, či spontánní umělecká performance. Můžeme si vzpomenout na předcházející výstupy a porovnat je s naším, je možné, že naše milostná lyrika vhodně nezapadla k environmentální poezii ostatních. Shledáme-li všechny možnosti jako nepravděpodobné, pak můžeme dojít k závěru, že naše poezie skutečně nejspíše nepůsobí, výsledkem čehož

6 “Self-identity is not a distinctive trait, or even a collection of traits, possessed by the individual. It is the self as reflexively understood by the person in terms of her or his biography.” (Giddens, 1991, p. 54)

může být změna našeho cítění se jakožto básničky*ka, reflexivní změna v naší identitě ega.

Při prezentaci básně na sociální síti je však situace poněkud odlišná, narozdíl od kavárny při absenci reakcí nemůžeme zkontrolovat, zda a proč se na nás druzí vůbec (ne)dívají, zda a proč nás (ne)slýší, nemůžeme vidět konkurujícího performerera, intervenci nečekané události: tyto fenomény nám zůstávají skryté (často odůvodněně, často záměrně). To, co nám tak zbývá k rozjímání jsme především my samotní*é: můžeme se ptát po kvalitě naší básně, po její adekvátnosti v rámci ostatní básnické produkce, zabývat se našimi poetickými schopnostmi, či prostě naší sebe-identifikaci básničky*ka časem vzdát – a to, aniž bychom měli*y jistotu, nebo nás vůbec napadlo, že naší báseň skoro nikdo neviděl.

Důvodem k tomu může být celá řada: sociální síť básnický příspěvek zobrazila několika osobám a když zůstal bez reakce, dále jej už nezobrazovala; je možné, že nás předběhly úspěšnější příspěvky, měli*y jsme smůlu a nových koťat a svateb bylo toho dne zkrátka až moc; či prostě nás předběhly sponzorované příspěvky politických stran, fastfoodových řetězců, tenisek či sochařo-básníka Ivana Langera. Stejně tak je však možné, že sociální síť potřebovala prohloubit závislost svých uživatelů*ek a naše dlouhá báseň v tomto smyslu nebyla vyhodnocena jako dostatečně efektivní droga, tomuto cíli možná lépe posloužily kratší a emotivnější příspěvky, tragédie, fake news, pravicová meme a řada dalších.

Ani navzdory tomu, že nás podobné scénáře pro neúspěch básně napadnou a začneme nad nimi přemýšlet, nám a naší reflexi však žádné z těchto procesů, jejich pravidel a průběhů nejsou ani tak dostupné: odehrávají se v algo-neurálních hlubinách vzdálených serveroven, poeticky nazývaných cloud, kde jsou pečlivě schovaná před konkurencí, před dozorem států, před pohledem nás samotných. Zakryté vyšperkovaným GUI⁷, proprietární kódem, šifrováním

7 GUI - graphical user interface

disků a firewally jsou ochotny zobrazit celý svět, vyjma sebe samých, a amplifikovat přitom hodící se a tlumit nechtěně.

Sociální síť tak rozhodně není pasivním médiem: vzduchem kavárny vedoucím akustické vibrace, telegrafním drátem nesoucím elektrický proud, ani poštovní službou transportující texty v obálkách, spíše, než to je poštovním oddělením východoněmecké Stasi – je aktivním prostředníkem komunikace s vlastní (často dobře skrytou) agendou.

Nespolehlivý vypravěč

Schopnost sociálních sítí vystupovat jako aktivní prostředník v komunikaci vychází z faktu, že jsou webovými službami. Stejně jako ostatní weby (ať již statické či dynamické) tak nutně implementují klient-server topologii, na které je, narozdíl od řady jiných decentralizovaných služeb Internetu, explicitně postaven World Wide Web a s ním spjaté protokoly HTTP a HTTPS. „Přednosti“ topologie klient-server i důvody pro její převládnutí skrze prosazení WWW v rámci palety původně významně decentralizovaných protokolů a služeb Internetu, shrnuje Dmitry Kleiner:

V centru této topologie přitom stojí server: server je ústředním a nejmocnějším bodem celé struktury, k němuž se paralelně připojují jednotliví klienti (prohlížeče či specializované aplikace), kteří serveru kladou požadavky a čekají na jeho odpovědi. V případě sociálních sítí, mohou být těmito požadavky aktualizace toho, jak se cítíme, co máme na mysli, co prožíváme, co chceme vidět, co se nám líbí, a odpověďmi pak to, co napsali, co viděli a co se líbí druhým. V centru všeho dění na sociální síti tak stojí její server, jenž funguje jako soutok i delta všech sdílených informací, jako vševědoucí uzel, který na jedné straně naslouchá a na straně druhé odpovídá, povídá, vypráví, působí jako vševědoucí vypravěč.

Naše interakce pro sociální síť tak nejsou jen daty k přeposlání, prostými záznamy v databázi, k nimž máme jasný a nezkrácený přístup, chladnou statistikou k zobrazení, více než informacemi k předání jsou materiálem k hřejivé naraci. K neuro-algoritmickému vyprávění miliard poutavých příběhů, jejichž hlavní hrdinkou je paralelně a osamocně každá z nás. Příběhů o našich přátelích a nás, o našich vzájemných reakcích, našich shodách a rozporech. Příběhů, které v jejich personalizované rozdílnosti (každému jeho verzi světa) - pojí pouze jedině: du-forma, kterou k nám promlouvá sociální síť jako zdánlivě nestranný objektivní vypravěč, který se však za drobnou úplatu, či z jiného důvodu, nezdráhá hýbat syžetem, a dokonce do fabule tu něco přidat, tu něco vynechat.

Jedním z důsledků tohoto egocentricky orientovaného (Macek, 2015, s. 66) distribuovaného vyprávění je rozpad kolektivnosti v osamocená individua, Wendy Chun popisuje:

Já – oslovované vypravěčem jako Ty – je ústřední postavou, autorkou vlastních replik a jednání jako i primárním čtenářem každého z těchto distribuovaných příběhů, Já – oslovované jako Ty – je bytostně osamocěným individuem, které si jen těžko ověří správnost příběhu s příběhy ostatními, Já-Ty je pompézně líčeno v samotném středu narace, je charakterem na absolutním výsluní, v jehož záři se ochotně ztrácí vyprávějíci. Jde o setting, který je naprosto ideální pro nespolehlivého vypravěče – sociální síť, která skutečně volí, co Já-Ty bude číst o druhých, jako i o tom, co Oni-Ty budou číst o ní*něm. Této skutečnosti se věnují též například Andersen a Pold:

Pozornost soustředěná Já-Ty, stejně jako možnost do příběhu interaktivně zasahovat, slouží k udržení zdání, že je to Já-Ty, kdo vypráví svůj život, stejně jako, že je to

Já-Ty, kdo sebou-zvolenou personalizací⁸ určuje, co mu bude vyprávěno o druhých, byť personalizace vyprávění o Mně i o Nich je předem navolená:

Svatební fotografie, selfie, obrázky koťátek, narození dětí, jako i rozchody, úmrtí, upřímné soustrasti a sdílené RIPy, latte-art, války, tragédie, koncerty, přednášky a vernisáže, stejně jako polopравdy a bohapusté lži, lajky, slzy, či výzvy k násilí – vypravěč neváhá použít, pakliže dobře poslouží přitažlivosti jeho líčení. Nostalgickou šťávou svatebních fotografií lze oživit odpadlou uživatelku, častějším vyprávěním a na to navázanými lajkami povzbudit osamělého uživatele, a stejně tak vypravěčím mlčením lze Já-Ty frustrovat až k nákupu reklamy na její stránku či osobní profil.

Pakliže schopnost vyprávět životní příběh je jednou z klíčových aspektů identity, jak zmiňuje Giddens:

The existential question of self-identity is bound up with the fragile nature of the biography which the individual 'supplies' about herself. A person's identity is not to be found in behaviour, nor — important though this is — in the reactions of others, but in the capacity to keep a particular narrative going. (Giddens, 1991, p. 55)

Pak situace, kdy významná část našeho vyprávění je realizovaná v prostředí sociálních sítí nespolehlivým vypravěčem, značí ztrátu kontroly nad osobní identitou jako takovou – a to ať už ji vnímáme jako schopnost kontrolovaně vyprávět vlastní příběh, tak ve schopnosti se dle vlastní vůle prezentovat okolí a tuto prezentaci zpětně reflektovat. Jde o zamaskované, nenápadné narušení komunikace na způsob *Man-in-the-Middle Attack*, jehož výsledkem však není odposlech či záměna přenášených datových paketů, ale subtilní změna

8 “Self-selected personalisation refers to the personalisations that we voluntarily do to ourselves, and this is particularly important when it comes to news use. People have always made decisions in order to personalise their news use. They make decisions about what newspapers to buy, what TV channels to watch, and at the same time which ones they would avoid. Academics call this selective exposure.” (Fletcher, 2020)

v syžetu, jde o vypravěčský útok – Narrator-in-the-Middle Attack na naše pojmání sebe sama.

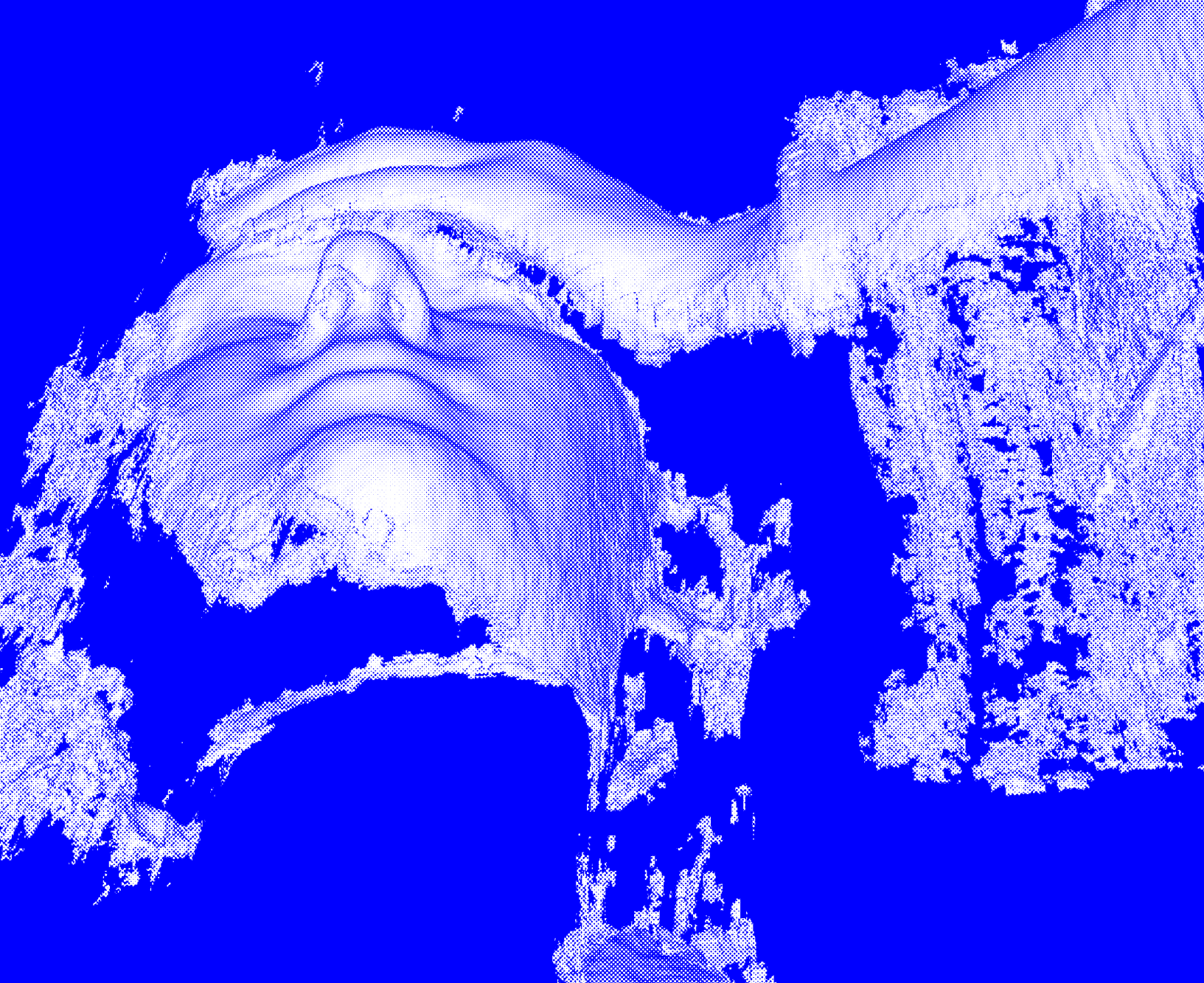
Závěr

Text se pokusil nastínit, že to, v čem se sociální sítě signifikantně liší od tradičních scén face-to-face (byt, kavárna, mítinková místnost) i mediovaných (dopis, telefon) forem sociální interakce, není ani tolik jejich neschopnost vyvolávat reflexi, ani samotná neprůhlednost jejich prostředí a rozhraní, ale je to především jejich ne-pasivní role v probíhající interakci, jednoduše řečeno: sociální síť skrze automatizované neuro-algoritmy vystupuje v sociální interakci dvou jedinců jako aktivní činitel s vlastní, často skrývanou a těžko detekovatelnou agendou, záměry a motivacemi, není pasivní scénou, nýbrž aktivním prostředím - či dokonce spíše prostředníkem: *je nespolehlivým vypravěčem mezi dvěma potkavšími se egy, jejichž vnímání sebe sama dokáže ovlivňovat svým manipulativním líčením.*

Až doposud jsem mluvil o sociálních sítích a vyhýbal se širšímu termínu online platforma. Důvodem k tomu byla především srozumitelnost: sociální sítě se zaměřují na vyprávění příběhů mezi lidmi: vypráví nám příběhy druhých a na oplátku zase jim převykládávají ten náš, vypráví nám o reakcích a emocích, o tom, co by nás mělo zajímat, kdo nás má rád, a jací*ké jsme. Platformy jsou však také zdatnými vypravěči, byť se o to více soustředí především na nás samotné: platformami sbíraná data o nás a našich činech slouží k typizaci naší postavy a jejímu věrohodnému líčení. Wolt vypráví, na co nejspíš máme chuť, zatímco online mapy zase to, co by nás v našem okolí mohlo zajímat. Oproti sociálním sítím to jsou příběhy ještě o řád osamocenější, ale neméně působivé...

Vzpomínáte si ještě na báseň, kterou nikdo z nás neviděl? Báseň bez reakcí? Toho dne nás přepadl smutek. Odpoledne jsme si daly*i kávu a pro zlepšení nálady i čokoládový dort.

Nezabralo to. Notifikační klid se proháněl žaludkem a svíral hrud'. Večer jsme si uvařily*i večeři, její fotografie s popisem: „Svět je zlé místo a lidi ničemu nerozumí!“ si získala srdce (od) mnoha přátel. Vyhledávání “How to use rhyme” bylo změněno na “How to use thyme”. A později “How to... make a vegan pasta”. Vaření nás po letech začalo znova bavit.



ANDERSEN, Christian Ulrik a Søren Bro POLD, 2021. The User as a Character, Narratives of Datafied Platforms. *Computational Culture: a journal of software studies* [online]. 2021, © [cit. 2022-03-02]. ISSN 2047-2390. Available at: <http://computationalculture.net/the-user-as-a-character-narratives-of-datafied-platforms/>

BAREKET-BOJMEL, Liad, Simone MORAN a Golan SHAHAR, 2016. Strategic self-presentation on Facebook: Personal motives and audience response to online behavior. *Computers in human behavior* [online]. Elsevier, 55(B), 788-795 [cit. 2022-02-18]. ISSN 0747-5632. Available from: doi:10.1016/j.chb.2015.10.033

CHUN, Wendy Hui Kyong, 2016. *Updating to Remain the Same*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press. ISBN 978-0-262-03449-4.

FLETCHER, Richard, 2020. The truth behind filter bubbles: Bursting some myths. In: *The Reuters Institute for the Study of Journalism* [online]. Oxford: University of Oxford [cit. 2022-03-03]. Available at: <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/news/truth-behind-filter-bubbles-bursting-some-myths>

GIDDENS, Anthony, 1991. *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. 1. Cambridge: Polity Press. ISBN 0-7456-0889-2.

GOFFMAN, Erving, 2009. *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*. 10. London: Penguin Books. ISBN 14-012475-6.

KLEINER, Dmytri, 2010. *The Telekommunist Manifesto* [online]. Amsterdam: Institute of Network Cultures [cit. 2020-12-08]. ISBN 978-90-816021-2-9. Available at: <https://networkcultures.org/blog/publication/no-03-the-telekommunist-manifesto-dmytri-kleiner/>

MACEK, Jakub, 2015. *Média v pohybu: k proměně současných českých publik* [online]. Brno: Masarykova univerzita [cit. 2022-03-02]. ISBN 978-80-210-8034-8. Available at: https://www.researchgate.net/publication/292145630_Media_v_pohybu_K_promene_soucasnych_ceskych_publik

ROBINSON, Laura, 2007. *The cyberself: the self-ing project goes online, symbolic interaction in the digital age*. 90, 93-110. ISSN 1461-4448. Available from: doi:10.1177/1461444807072216

Multiboxing, 2022. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation [cit. 2022-03-08]. Available at: <https://en.wikipedia.org/wiki/Multi-boxing>

Poděkování

Rády bychom poděkovaly všem vystavujícím umělcům, kteří se podíleli na realizaci výstavního konceptu reagující na aktuální problematiku. Rovněž bychom rády poděkovaly FUD UJEP a profesoru Michalu Kolečkovi, který nás celým projektem provázel. V neposlední řadě bychom rády poděkovaly za spolupráci s Domem umění v Ústí nad Labem, v němž jsme si vyzkoušely výstavní proces v praxi.

Kolektiv kurátorek: Natálie Henclová, Linda Sudová, Alžběta Svobodová, Jana Šedivá, Alice Zábranská

Editorky:

Linda Sudová, Alžběta Svobodová

Odpočívající redaktorka:

Klára Mrkusová

Texty:

Andreas Gajdošík, Natálie Henclová,
Linda Sudová, Zdeněk Svejkský,
Alžběta Svobodová, Jana Šedivá, Alice Zábranská

Překlad:

Martin Holland

Korektury:

Anežka Horáčková

Grafická úprava a sazba:

BFF — Marek Fanta

Fotografie:

Filip Trubač, Archiv DUÚL 2021

Supervize:

Barbora Hájková, Kristýna Hájková, Lenka Sýkorová

Vydáno:

2022

Vydavatel:

Edice FUD / Fakulta umění a designu
Univerzity J. E. Purkyně v Ústí nad Labem

ISBN 978-80-7561-397-4

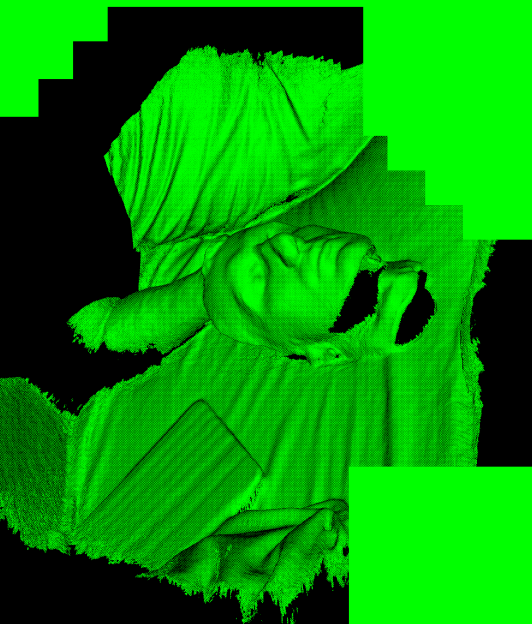


**THE MORE
PROFILES YOU HAVE,
THE MORE OF
A PERSON YOU ARE**

Catalogue

**#editors
@Linda Sudová
@Alžběta Svobodová**

Published on the occasion of the exhibition
The More Profiles You Have, the More
of a Person You Are
at Ústí nad Labem House of Arts
Faculty of Art and Design,
University of Jan Evangelista Purkyně,
Ústí nad Labem, 2022



FUD
////

UJEP
////

20.05.—03.07.2021

THE MORE PROFILES YOU HAVE, THE MORE OF A PERSON YOU ARE

Curatorial team:

Natálie Henclová, Linda Sudová,
Alžběta Svobodová, Jana Šedivá,
Alice Zábranská

Exhibiting artists:

Milena Dopitová, Andreas Gajdošík
& Marika Volfová, Milan Mikuláščík,
Joana Moll^(ESP), Matúš Lányi^(SVK),
Lucie Kramperová,
Zdeněk Svejkovský

Supervisors:

Michal Koleček, Mariana Serranová,
Barbora Hájková

KOLIK PROFILŮ MÁŠ
TOLIKRÁT JSI
ČLOVĚKEM

The More Profiles You Have
The More of a Person You Are





- 103 **Introduction**
- 107 **Curatorial text**
- 112 **#frame**
- 116 **The more profiles
you have, the more
information you get**
- 120 **#newarchaeology**
- 128 **#blur**
- 132 **#faces**
- 136 **#iknoweverything**
- 140 **#wanttobe**
- 146 **#imatroll**
- 152 **Narrator-in-the-
Middle Attack:**
The platform as
an unreliable actor
in the narrative
construction of
identity
- 164 **List of
recommended
literature**
- 176 **Acknowledgments**



Introduction

This catalogue was created on the occasion of a student exhibition entitled *The More Profiles You Have, the More of a Person You Are*, which took place in 2021 at the House of Arts on Masarykova Street in Ústí nad Labem. The exhibition, focused on the subject of the variability of an individual's virtual identity, was organised by students of curatorial studies from the Faculty of Art and Design of the University of Jan Evangelista Purkyně. The curatorial concept was focused on the perception of an individual through social networks, or the world of computer games. The curators assigned the topic to selected artists dealing with this area, either marginally or completely. New works were created, but existing ones were also used, which were put into the context of the exhibition. The curatorial project highlighted the hidden identities of people in society and the virtual world.

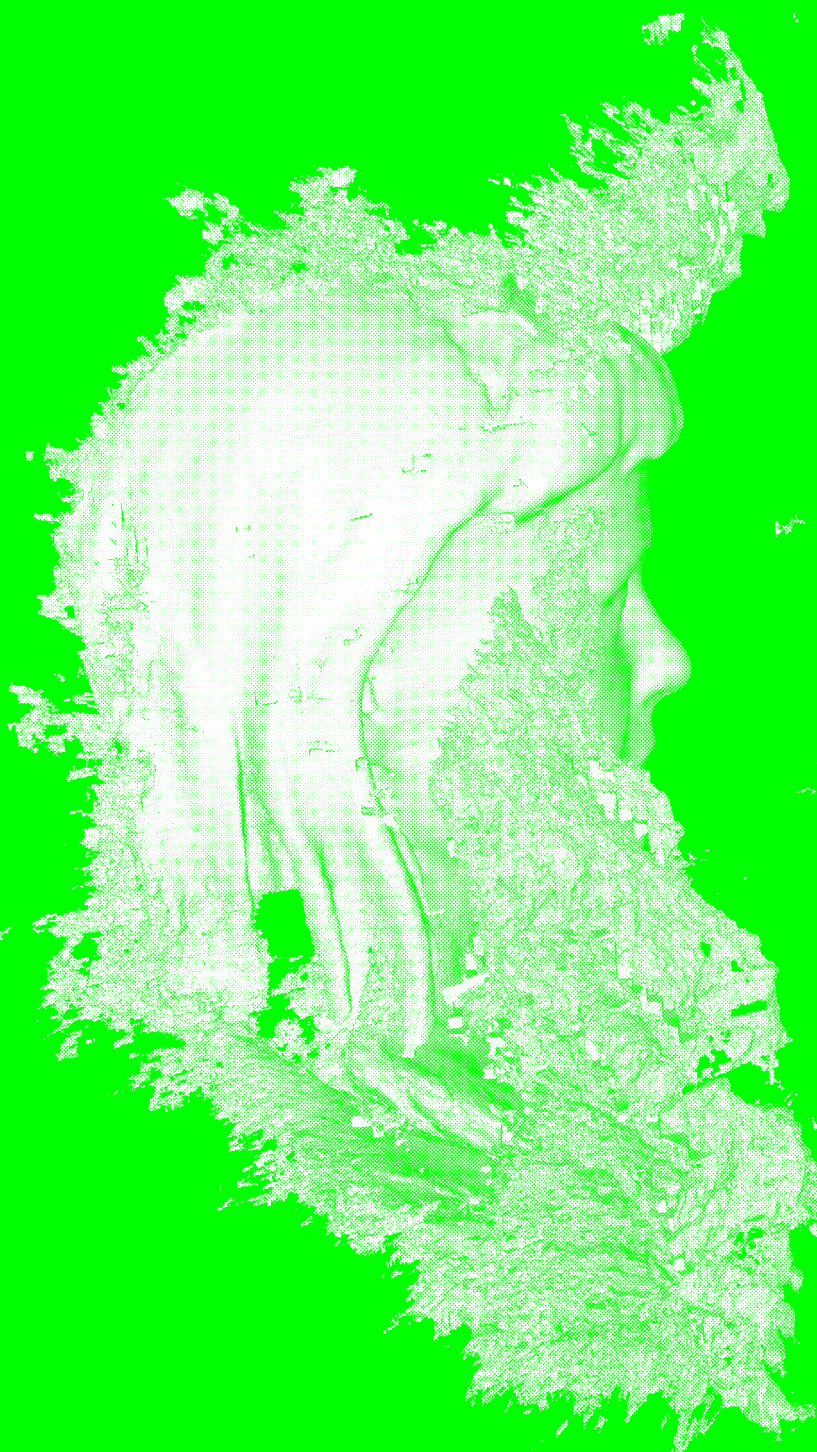
This introductory text of the curators aim to describe the individual tendencies of the exhibiting artists. Zdeněk Svejkský's installation entry *Frame Generator* (2021) used a camera to photograph the visitors' faces and an automatic program subsequently generated a frame often used on Facebook to express social affiliation or solidarity. The audiovisual works included the video *Sprinters* (2009) by the foreign artist Joanna Moll. The Spanish researcher primarily focuses on the Internet environment, which she perceives as a structure with human aspects. Another virtual work was the artificially created TAUTO 2021 program by the artistic duo Andreas Gajdošík and Marika Volfová. Andreas Gajdošík often reacts to social and political events in an activist manner, combining programming

skills with socio-political engagement in public virtual space, as is the case with the aforementioned project. TAUTO is designed to automate posting to Twitter. The software allows users to manage a large number of different accounts, and is intended to spam Twitter from a plethora of fake profiles. The goal of the authors is to gradually create a “troll” cooperative”, through which users of the program could manage dozens of fake accounts and share their primary goals together. The final audiovisual work was an installation by the FUD UJEP student Lucie Kramperová entitled *Alternate Me* (2021). In this project, the artist observes the processes associated with the gaming environment, where an individual has the opportunity to create a character of a different gender or race; often completely deviating from their real identity and appearance.

The established Czech conceptual artist Milena Dopitová also worked with the many layers of individual identities. The installation *Hallo!* from 2021 responds to the virtual world of social networks, to a space that allows the creation of personal-public profiles aimed at community networks. Individual profile-images represent various masks depicting the identity of an individual in a socio-cultural context. The Slovak artist Matúš Lányi also works with cultural and religious contexts. The author's work *Wikipedia Prophet Casule* (2019), represented in the exhibition by three-dimensional canvases, plays out a dialogue between the virtual and the sacred world. Lányi refers to an important motif, which is the acceptance of religion as a social and cultural phenomenon, and its transformation into new, contemporary media. This transformation does not take place demonstratively or negatively here, but exclusively philosophically, arousing in the observer intellectual processes connected with the perception of a traditional iconographic theme and a new, for some unconventional or even shocking, medium which speaks the language of the present. The list of authors is rounded off by Milan Mikuláščík, a prominent figure in the contemporary

art scene. Several installations were presented at the exhibition, which also extended into the public space. In his work, Mikuláščík mainly works with installations and ready-mades, videos, and photographs, but also with classical paintings. Recently, he has been working with archeology in the context of contemporary perception.

Aside from the overview of works by participating artists, the catalogue also includes professional contributions, with texts by Andreas Gajdošík and Zdeněk Svejkský, who have been dealing with the phenomenon of the virtual world and identity for a lengthy period of time. As part of the accompanying programme, the conclusions of certain research studies by these authors were heard. The exhibition was further supplemented with an accompanying programme in the form of lectures and workshops. Above all, however, the set goal was to highlight the importance and sensitivity of this topic during the lockdowns and COVID-19 measures of 2020–2021, which personally affected curators/students in the school online environment.



Curatorial text

The exhibition *The More Profiles You Have, the More of a Person You Are* was focused on the topic of virtual identity. We understand virtual identity as a dynamically changing medium of interpersonal relationships within electronic communication between individuals, and also as a tool used to create social bonds between Internet users. The male and female artists who appeared in the exhibition approached this topic in completely different ways. Their works were often based on their own experience, and how they perceive the significant shift of communication to the Internet environment; how it affects them, and what accompanies it.

There are both pros and cons: what a person sacrifices and what they gain from this digital world. The exhibition opened up a free discussion of what this space brings us, and how to behave in this world; what can happen if we are not careful about how we handle sensitive data, and how information and its content can change in an instant. And, above all, how we as individuals perform in this space and time. A whole new reality has opened up and today it lives its own life, has its own identity, and we with it.

While the 20th century was characterised by electronic culture, the current century is characterised by digital culture. The term digital culture or e-culture describes the reorganisation of the relationship between culture and new media. The genesis of these transformations goes back to the 1990s, when the Internet became global and opened up to commerce, and thus also to the creative industry.

However, this was preceded by many other events. Canadian media theorist Marshall McLuhan

coined the term “Global Village”, a term that refers to the largely collective viewing of television. He felt that the “completely electrified culture of today” had once again created the conditions for the existence of “tribal societies” (1962). Enhanced sensory perception through electronic media has reduced space so much that the world has become a village. In the book *How to Understand Media: The Extension of Man* (1964, Czech 2011), McLuhan states that the world is actually shrinking today. He believed that what he may have been the first to describe as the “visual culture” of modern times had taken on a new form thanks to television. How does this relate to the present day, you ask? What connotations in the context of digital culture result from this? In retrospect, the era of the global village was quite short, but following McLuhan’s observation of how different media shape different worlds, it is evident that although the medium has changed, the idea/point has not.

Currently, the media does not suffer as much from the form as from the content. A lot of other media have gone digital, be they books, drawings, maps, music, design, etc. Television transmission itself has fundamentally evolved into a targeted broadcast that is conditioned by the above-mentioned content rather than form. In short, we can point out that targeted broadcasting specialises in narrower audience groups, such as channels focused only on sports, music, etc. When we look at this principle more closely, we come to the conclusion that the generation of information, videos, advertisements, and other data in virtuality works in the same way.

News and information reach us to the same extent through social networks, websites, and a plethora of other applications. We could say that the medium of television is dying (but not the image), but while on television the information was uniform for everyone, in the virtual world one chooses the information and the content in general. Or, at least one thinks.

Digital culture is in our pockets. In the words of an important artist and pioneer of video art in our country, “The Internet is omnipresent,” and one could say that a person is constantly exposed to a certain pressure. In the form of social networks, game environments, or just the simple fact that a person can – and often has to – behave as they like here, in this anonymous, tempting, dangerous environment, without being aware of the less obvious negatives/risks. Thanks to mobile phones, this trend has accelerated to the imaginary pinnacle of technological progress. Being online without stopping, sharing (these days almost anything), liking, hashtagging, cooking up stories, a permanent constellation of stylised/polished photos, as well as the recent persistent/escalating pandemic situation resulted in people being constantly connected, constantly watched, and constantly exposed to society’s pressure on the network.

Right after waking up, we most often reach for our screens; it’s the first thing we do, with even small children being able to handle this technology before learning to speak or write. The fact of the matter is that it has entered deep into our privacy. It has become the object of our primary interest and passion, a dialogue partner and daily guide, but at the same time a dangerous helper with whom we have a relationship at the limit of tolerance, rather it is safe to say that an uncontrolled and deep addiction has erupted.

The virtual experience is like a first love: full of contradictions. Endless stimuli circulating at a fast pace release endorphins, but at the same time reduce the ability to concentrate, and cause fatigue, anxiety, and panic attacks. Terms such as “digital detox” and “touch deprivation” have entered the dictionary. Who we are is determined by our choice of goods, rather than who we belong to. Our bodies are our living currency, and the yardstick for success is the number of reactions we manage to evoke. We remain equal only in our constant hunger for distraction.

To a certain extent, this forces and seduces us at the same time, to a distorted perception of reality, and of ourselves on the network in general, whether it is a profile on Facebook, Twitter, Instagram, or the creation of a character in a game environment, or a banal video call with a friend.

This quantification of everything that determines imaginary success and striving to be liked fundamentally distorts/twists our own values and priorities, but we see the greatest pitfalls and dangers in the very illusion that everything we do in this world is under our control. Make no mistake, however: this is a world that is carefully controlled and filtered before we even enter it.



is a visual artist originally from Česká Lípa, who currently works at the Faculty of Art and Design of the University of Jan Evangelista Purkyně in Ústí nad Labem, where he is studying the Visual Communication doctoral programme and from 2022 has been head of Graphic Design Studio 1. In his work, he focuses on website programming and optimisation, video editing, photography, software, and hardware installation. He examines the fragile boundaries between reality and virtuality, which he expertly conveys to the public through specialised articles. In addition to working with programs, he also provides graphic design and technical consulting in the field of projection technology, TV, multimedia, audio, etc. He participated in the online exhibition INHABITATED, which took place in 2020 on the website of the House of Arts in Ústí nad Labem and also exhibited his installation *Frame Generator* at the *Pokoje 2021* exhibition, which took place in Prague as part of the extension of the exhibition *The More Profiles You Have, the More of a Person You Are*.

Through the installation, the basic motif of which is “profile frames”, the author explores the issues connected with Internet culture, as social networks are the equivalent of the Internet for many today. The profound mistake instilled in social networks is the values that were associated with the early Internet space. However, it is often forgotten that social networks are the product of private companies that have other interests than “only” the free and easy dissemination of information for their users (see the fundamental value of Internet technology). The basic features of social networks are primarily categorisation and subsequent filtering of information. A system set up in this way offers the user a wide range of tools that will help them to create an ideal environment; an environment that the user wants to follow, that they want to be a part of. In such a monotonous information space, the user is then confronted with the possibility of identifying with a certain opinion, idea or movement by changing their “profile photo frame”, which adopts concepts known from the physical space (letters on a T-shirt, bracelets with an opinion, etc.). Shouting an opinion into a sophisticated algorithm of social networks, built on filtering, categorisation, and rapid exchange of information.



THE MORE PROFILES YOU HAVE, THE MORE INFORMATION YOU GET

Zdeněk Svejkovský

About the site and information sharing

When Tim Berners-Lee launched the first server working on the World Wide Web (abbreviated “the Web”) in 1990, he expected it to facilitate faster, more accessible, and more efficient information sharing across the workplaces of the European Organization for Nuclear Research, also known by the acronym CERN. With hindsight, it can be said that he fulfilled the primary task. However, its development was also corrected from the beginning in such a way that every user could familiarise themselves with its programming language (HTML) as quickly as possible, so that he would be able to create new Web content (and thereby spread more information) without much programming knowledge. The features that were coded at the beginning of this Web system seeped into its development and, in essence, persist in it to this day.

When we look at today's Web, we find that the ways to share information have become even simpler. Today's content creators often do not know how to program a website. This is due to the products of the second generation of the Web (“Web 2.0”), namely social networks. They have simplified the content creation process to a minimum (write and send with one button).

Social networks and filters

Sharing information today is easier than ever, but the distribution of information has undergone many significant changes. Platforms like Facebook and Instagram are not on the same level as the creators of a regular website in terms of user and creativity.

The user of the platforms (Instagram, Facebook, etc.) automatically enters the superstructure, which has its own rules. It can be visually demonstrated on the graphic form of the platform itself. The creator of a Facebook page or profile will automatically insert its content into pre-determined controls of the graphic structure of Facebook. This creates a visual filter that places the shared information in the context of the platform.

Algorithm as content filter

However, the platform does not only filter information visually. It is often based on advanced algorithms for sharing, categorising, and sorting content, in which both the platform algorithm and the users themselves participate. The result of these processes is a personalised package of information that differs from user to user. Not only do we filter by what we share, watch, or react to in various ways; we also perform filtering and categorisation by adding other users (friends) to our network, whose network of users and areas of interest create the first content filter attributed to us. As such, your friends are your first filter. However, filtering also takes place in situations where we have no network created and are not connected to other users.

In this context, I would like to mention the project “*from #000000 to PSY - Gangnam Style*”, which I implemented in 2013. In it, among other things, the filtering algorithm of the Internet platform YouTube was tested. First, a new account was created that eliminated filters from other, friendly users. Subsequently, a video of exactly one minute was created, containing only monochrome black (eliminating the visual content filter). It was named according to the colour coordinates in the RGB colour profile (HEX), i.e. #000000. After uploading the video to the YouTube server, the second part of the project took place, a performance, consisting of travelling through the space of YouTube from this abstract, purely technically titled (#000000) video with zero views to the most

watched video of the time, a video clip by the South Korean music creator PSY and his song *Gangnam Style*. The movement in space itself was mediated by an algorithm, which is in charge of offering the user, after watching a specific video, thematically similar audiovisual material (today called “related videos” on YouTube). The goal of the performance was to always choose one of these offered videos, then rewind it to the end, then choose from the newly offered videos, until the algorithm offers the most watched video, which was marked as the target in the performance. The entire movement through the space was screen recorded. The recordings served as documentation of the performance and were subsequently exhibited in the gallery space. In conclusion, it can be noted that after a week of repeated wandering through the space, it was possible to connect the two videos in this way.

It should be noted that content filtering algorithms are constantly evolving. The given example demonstrates how the algorithm worked on the YouTube server in 2013.

The title of the exhibition “*The More Profiles You Have, the More of a Person You Are*” also has a meaning in the sense of the way social network algorithms filter user (or profile) information. By owning multiple profiles, an individual creates a wider network and thus obtains a wider range of information. The title of the exhibition is therefore true, due to the functioning of social networks. In connection with the filters, which I perceive as the most problematic function of social networks, the title could also be as follows: “*The More Profiles You Have, the More Information You Get*”.



Milan Mikuláščík

is a Czech visual artist, curator, columnist, educator, and member of the Guma Guar art group. From 1994 to 1996, he studied at the Faculty of Fine Arts of the BUT in Brno in the Studio of Conceptual Creation of Peter Rónai. From 1996, he studied at the Academy of Fine Arts (Milan Knížák's Intermedia Studio, Jiří David's Visual Communication Studio, and Michael Bielický's New Media Studio), graduating in 2002. In his artistic work, he mainly uses installations and ready-made media, as well as videos, photographs, and also classic images. In his work we can often find the seriality of several motifs. One of the main themes of his work is artistic collaboration with other authors. Since 1995, he has occasionally worked together with Jan Nálevka in the MINA tandem.

Virtual Landscapes

(public art installation)

The Mother of Memes

(object)

You Only Live Once Twins

(object)

Ape on the Mars

(installation)

2021

The installation and objects are inspired by the author's interest in archaeological artefacts and prehistoric cultures. The first work, titled *The Mother of Memes*, depicts the stone age Venus of Dolní Věstonice with the head of a troll (father of memes) in a box from eBay's corporate brand. The second installation, *You Only Live Once Twins*, presents a duplicated copy of the Mašůvecka Venus with a reference to the contemporary life motto (YOLO) on a plinth made from cardiac medicine boxes. The works connect the motifs of stone age artefacts, which marked a significant technological shift in their time, together with phenomena typical of our time and culture, where technological peaks have been transformed. Today, they are made up of the virtual world and the Internet, which has also taken over the planet Mars in the next work, namely the large-format print *Ape on Mars*. Emoticons of monkeys move across the surface of the planet, which may refer to the evolution of humanity, to the beginnings of existence on another planet. The author's next work, also referring to digital culture, is a work in public space called *Virtual Landscapes*. It consists of stickers of the notorious mobile phone wallpapers with landscape motifs, which are mass-distributed on the Internet and in the factory settings of smartphones. Wallpapers carry the human desire for idealised dream places where everyone would like to be.







Joana Moll

is an artist and scientific researcher based in Barcelona and also in Berlin. Her work critically examines the way post-capitalist narratives influence the incorporation of machines, humans, and ecosystems. Its core topics include the impact of communication technologies, internet infrastructures, surveillance, and language on the environment. She has exhibited and presented her work in various museums, art centres, festivals, universities, and publications around the world. She is also a member of the scientific and artistic committee of the transdisciplinary research project *Antiatlas des Frontieres*, and co-founder of the Institute for the Development of Popular Automation.

Sprinters 2009

At the beginning of the video installation *Sprinters*, we watch the runners, hear them breathing, and palpably feel their focus. The video shows the results of a formal investigation into the behaviour of digital data when subjected to several processes of repetition. The piece studies the loss and generation of new information, which is reflected in the pixels that make up the image once the video is looped through the playback and recording processes. The work shows the autonomy of digital data and how it can evolve and change the original aesthetics and discourse of a video by modifying its visual and narrative qualities. The video shows two athletes training under the instructions of an anonymous voice that makes them repeat an exercise over and over again. At that point, the image and sound return to the beginning, gradually wearing away the data until it becomes an indecipherable cloud of audiovisual information.



130

131

#blur

Milena Dopitová

is a conceptual artist who has been creating and combining installations, objects, photographs, and videos since the early 1990s. In her work, she deals with the topics of social identity – political or gender-based – especially the position of women in contemporary society and culture. In 1989, she became the first female member of the *Pondělí* group. Topics that are often deliberately ignored and marginalised by society, such as adolescence, ageing, death, cruelty, and violence are pursued with a personal interest and presented in an intimate, unostentatious manner in the context of wider social and societal contexts.

Hallo! 2021

The project *Hallo!* responds to the virtual world of social networks, to a space that allows the creation of personal-public profiles aimed at community networks. Overwhelmed by their proliferation, we often get lost in a sophisticated world where reality has many disguises and forms incompatible with the original image. The growing demand and dependence on these computer-simulated environments opens up an unlimited space without borders for its creators, where everything is possible. The *Hallo!* installation greets us, entices us, and encourages us to "click the mouse". Come and share! Individual profile-images here represent individuals, their roles, communities, characters, or masks, which are ready for publication in a row.



Matús Lányi

is a multimedia artist strongly established on the Slovak art scene. He comes from Spišské Podhradí. He completed his studies at the Technical University in Košice, where he attended the Studio of Graphics and Experimental Creation under prof. Rudolf Sikora. His work focuses on exploring modern religion (faith in technology and the digital world) as a secret element in our society. With the help of his works of art, he tries to visually make this phenomenon visible and present it in a more traditional position of thinking about religion. He works with various media: painting, video, and objects. His works have been presented in group and individual exhibitions both domestically and abroad.

Wikipedia Prophet and Wikipedia Prophet Casule, 2019

Large format prints from the *Wikipedia Prophet* and *Wikipedia Prophet Casule* series. This connected triptych of large-format canvases is presented both in the exterior of the Billboart Gallery and in the interior of the Ústí nad Labem House of Arts. The central theme of the work of the Slovak artist is the Christian tradition, culture, and its iconography, which he elaborates in the creative intentions of the methods of contemporary art. In this context, it answers the role of religion and faith, as well as scientific questions related to knowledge of the world and life. He often compares and combines profane and sacred themes in a non-traditional context. He reflects on some negative specifics and evils of contemporary society and its preferred, often banal values. His artistic programme includes the mediums of painting, photography, video, and installations, which are often controversial in both appearance and content. However, he does not deliberately disparage the symbols of Christianity, nor does he have the ambition to establish conclusions. The author likes to let the viewer retain the right to their own interpretation of his works.



Lucie Kramperová

has been actively engaged in audiovisual production for the past six years. She studied film at the SPŠST Panská secondary school, and is completing her master's programme at the Faculty of Art and Design at UJEP under the guidance of the artists Pavel Mrkus and Daniel Hanzlík. In her artistic work, she focuses on the themes of searching and observing an individual influenced by society or searching for connections and confrontations with certain global and social aspects. For the last year, she has been interested in raster relations. It is primarily based on a fascination with mathematically clear and precisely defined geometric grids, which she has studied for a long time and perceives through principles in geometric abstraction, which she uses as a way to establish new relationships and connections.

Alternate Me 2021

Lucie Kramperová's project, entitled *Alternate Me*, is based on the continuation of her previous works, mainly from the themes of searching and observing oneself. The audiovisual installation thus combines the experience gained from monitoring the online situation in this COVID-19 era, depending on the impact on society or individuals in adapting to the situation and creating their online identity. In this work, we will encounter a situation in which we can see the development and process of creating our "alter ego" in a game environment that best reflects this state. Using time-lapse video, a part of various games called a "character creator" is recorded. This environment is slightly different in each game, and is specifically based on what the game is about. There are three symbolic characters represented here, respectively; the alter ego, namely: male, female, or supernatural being. She incorporated time-lapse videos of the creation of her best character into the Instagram environment based on research and subsequent reflection of certain profiles that create their alter egos on social networks as well, and in several cases their true personality does not exactly correspond to the content shared on this network. As a result, the work draws attention to the fact that we are constantly looking for ways to create the best mediated, online image of ourselves in the confrontation with the game environment, where we become – for a certain time – who we would like to be. On the other hand, in reflection with social networks, where we also want to be the most successful and the most followed, we forget who we really are and do not admit that we have become avatars in the online or virtual world.





Andreas Gajdošík

is an artist who has been combining programming knowledge with social and political involvement in his work for a long time. He is known especially for projects published in the virtual space. He completed a bachelor's degree in the Multimedia Studio at the Faculty of Fine Arts of the Brno University of Technology (FaVU), as well as a master's degree in the Intermedia Studio. He is currently a student in a PhD programme. Having previously worked in an IT company, he currently performs mainly as an artist, experimental musician, and amateur pedagogue who teaches programming to students privately, yet on FaVU grounds. He was a founding member of the (now defunct) student collective Ateliér Pavel Ondračka, which tried to create a kind of parallel structure to the teaching at FaVU, which the students did not find beneficial. He is now a member of the performative music group Evropska Unie and the recipient of the Jindřich Chalupecký award in 2019.

Marika Volfová

is a visual artist who studied painting in the studio of Luďek Rathouský and Ondřej Homola at the Faculty of Fine Arts of the Brno University of Technology (FaVU). She is currently continuing her doctoral studies at the Faculty of Fine Arts of the BUT in Brno, and is engaged in research focused on the examination of visual strategies of environmental movements. Furthermore, she is an activist from the *Limity jsme my* movement.

TAUTO 2021

TAUTO (Twitter Automation Toolkit) is a command-line tool designed to automate the interactions of Twitter bot accounts through the Twitter GUI (web in browser). Thus, TAUTO is capable of interactions that are not available via the Twitter API, or that could be blocked if used in large volumes via the API. The project/software presented here is intended for the automation of posting to Twitter, the program allows the management of a large number of different accounts and is primarily intended to “spam” Twitter from a great number of fake accounts/bots. The goal of the authors is to gradually create something like a “troll team”; where individual users of the program could possibly manage dozens of fake accounts, and together share the goals they would aim for with their accounts.





Narrator-in-the-Middle Attack: The platform as an unreliable actor in the narrative construction of identity

Andreas Gajdošík

Multiboxing

At the exhibition, Marika Volfová and I presented our joint project TAUTO (Twitter automation toolkit) - an author's software tool for the automated creation and control of one or more profiles on the Twitter social network. We approached the theme of the exhibition, or rather directly its title, in a relatively literal way: with software that gives its users the possibility to seemingly appear as several people on the social network at the same time - to be several people at the same time - and potentially amplify one's own opinions within the social network: *The More Profiles You have, the More of a Person You Are*. We used an approach close to what could be termed multiboxing¹ in the gaming environment.

In this text, however, I would like to focus on another aspect of the theme potentially suggested by the exhibition; namely the relationship between a concrete, real person and their profile, or more precisely: the relationship between self-identity and the social networks one inhabits and interacts with.

1 "Multy-boxing or multiboxing refers to playing as multiple separate characters concurrently in an MMORPG. This can either be achieved by using multiple separate machines to run the game or by running multiple separate instances of the game." (Multiboxing, 2022)

Me in the age of technical reproduction

One possible approach to considerations of the relationship between identity and social networks is to start from the so-called dramaturgical perspective, which was introduced into sociology by Erving Goffman in the 1950s. In this respect, we could perceive the social network as, while specific (intangible), still only one of a number of scenes within which we perform our daily roles with the aim of presenting ourselves to others in the best possible light (Goffman, 2009). The performative-presentation aspect of social networks is described by Jakub Macek:

Online social networks are designed as ego-centred communication environments, allowing their users to perceive reception, production, and recirculation as a controlled performance intended for other users; i.e. other audience members. (Macek, 2015, p. 111)

As with other scenes, online scenes also adapt our behaviour and appearance to a particular scene: we gladly put face filters on Instagram photos, we expectantly expose ourselves on Tinder, only to dress up in costumes and/or moments later a shirt on LinkedIn. It is not about one complete environment, one scene, but rather a multiplicity of scenes within the online space, which Laura Robinson summarises thus:

In Goffmanian terms, individuals give multiple performances for different audiences because rather than freeing us from our offline social identities, cyberspace provides venues in which to codify them (Halbert, 2000). (Robinson, 2007, p. 101)

Within the conventions and technological limitations of the given online scene, we build an image of ourselves through which we try to control or at least correct which social groups, strata, and categories others place us in; and also how they perceive us as a specific person, our specific life story, our biography - that is, what we could call social and personal identity in Goffman's terminology:

Social and personal identity are part, first of all, of other persons' concerns and definitions regarding the individual whose identity is in question. In the case of personal identity, these concerns and definitions can arise even before he is born and continue after he has been buried, existing, then, at times when the individual himself can have no feelings at all, let alone feelings of identity. (Goffman, 2009, p. 129)

The importance that social networks currently play in self-presentation is illustrated, for example, by research on 434 posts on the Facebook social network from 2014. The authors of the study, Bareket-Bojmel, Moran, and Shahar, summarise:

Our results indicate that Facebook clearly serves as a tool for self-presentation, with nearly 50% of posts by individuals classified as instances of self-presentation with elements of enhancement or derogation. We also found that people use enhancement strategies more than derogation strategies in online self-presentation. (Bareket-Bojmel, Moran & Shahar, 2014, p. 792)

Despite our efforts to present ourselves as best as possible, and to gain control over our personal and social identities, which reside primarily in the opinions of others, social networks are also places where, through the reactions of others, we influence our view of ourselves, and how we perceive and feel about ourselves – i.e. the third, essentially internal, form of identity that I would like to focus on in this text, which Goffman refers to as ego identity:

[E]go identity is first of all a subjective, reflexive matter that necessarily must be felt by the individual whose identity is at issue. (Goffman, 2009, p. 129)

The social network as an actor

From the point of view of the very ability to influence the reflexively constructed internal identity of the ego – or, in other words, self-identity² – social networks are in no way fundamentally different from other material scenes. Facebook, Tinder, and LinkedIn, as well as dinner with friends, a date, or a job interview, are places of social interaction that allow people not only to behave in a certain way, but also to reflect this behaviour through the reactions of others. These reflexive processes gradually lead to the individual's re-constitution of self-concept.

[O]nline social networks amplify the performative nature of human action – they are built on a specific topology where at their centre are user profiles that can be monitored and interactively confronted by others. (Macek, 2015, p. 66)

Where they differ from each other is the degree to which it is possible to reliably rely on their environment. If we present a poem at an author's reading in a cafe and subsequently receive no reactions, we can meaningfully reflect on this situation. We can try to remember whether there was too much noise in the space and our recitation was too quiet. We can look around at the listeners and observe whether they are looking at us, whether their attention was distracted by an unexpected situation such as an interpersonal conflict, a kitchen fire, or a spontaneous artistic performance. We can recall the previous outputs and compare them with ours, it is possible that our romantic poetry did not fit well with the environmental poetry of others. If we find all possibilities improbable, then we may conclude that our poetry is most likely not working, which may result in a change

2 “Self-identity is not a distinctive trait, or even a collection of traits, possessed by the individual. It is the self as reflexively understood by the person in terms of her or his biography.” (Giddens, 1991, p. 54)

in how we feel as a poet; a reflexive change in our ego identity.

However, when presenting a poem on a social network, the situation is somewhat different. Unlike in a cafe, in the absence of reactions, we cannot check whether and why others are not looking at us at all, whether and why they cannot hear us, we cannot see a competing performer, or an unexpected event: these phenomena remain hidden from us (often with reason, often intentionally). What is left for us to contemplate is primarily ourselves: we can question the quality of our poem, its adequacy within the framework of other poetic production, deal with our poetic abilities, or simply give up our self-identification as a poet over time - and that without being sure, that almost (or actually) no one had seen our poem.

There can be a number of reasons for this: the social network showed the poem to several people and when it remained without a response, it no longer displayed it; it is possible that we were overtaken by more successful posts, we were unlucky and there were simply too many new kittens and weddings that day; or we were simply overtaken by the sponsored content of political parties, fast food chains, sneakers, or the sculptor-poet Ivan Langer. However, it is also possible that the social network needed to deepen the addiction of its users, and our long poem in this sense was not evaluated as a sufficiently effective drug. This goal may have been better served by shorter and more emotional posts: tragedies, fake news, right-wing memes, and many others.

Despite the fact that similar scenarios for the failure of the poem occur to us and we begin to think about them, none of these processes, their rules, and progress are even accessible to us and our reflection: they take place in the algo-neural depths of remote server rooms, poetically called the cloud, where they are carefully hidden from the competition, from the surveillance of the state, and from our own view. Obscured by an

ornate GUI³, proprietary code, disk encryption, and firewalls, they are willing to display the whole world but themselves; amplifying what is good and suppressing what is not.

The social network is thus definitely not a passive medium: the air of a coffee shop conducting acoustic vibrations, a telegraph wire carrying electric current, nor a postal service transporting texts in envelopes; rather the postal department of the East German Stasi – it is an active mediator of communication with its own (often well-hidden) agenda.

An unreliable narrator

The ability of social networks to act as an active intermediary in communication stems from the fact that they are Web services. Like other websites (whether static or dynamic), they necessarily implement a client-server topology, on which, unlike a number of other decentralised Internet services, the World Wide Web and the associated HTTP and HTTPS protocols are explicitly built. Dmitry Kleiner summarises the “advantages” of the client-server topology as well as the reasons for its predominance through the promotion of the WWW within the palette of originally significantly decentralised Internet protocols and services:

Conversely, capitalism depends on privilege and control, features that, in computer networks, can only be engineered into centralized, client-server applications. Economic systems shape the networks they create, and as networks become more integral to every day life, are in turn shaped by them. [...] The internet started as a network that embodied the relations of peer-to-peer communism; however, it has been re-shaped by capitalist finance into an inefficient and un-free client-server topology. (Kleiner, 2010, p. 8)

At the centre of this topology is the server: the server is the central and most powerful point of the

3 GUI - graphical user interface

entire structure, to which individual clients (browsers or specialised applications) connect in parallel, making requests to the server and waiting for its responses. In the case of social networks, these requests can be updates on how we feel, what we are thinking, what we are experiencing, what we want to see, and what we like. The subsequent responses are what others have written, seen, and liked. At the centre of everything happening on the social network is its server, which functions as a confluence and delta of all shared information, as an all-knowing node that listens on the one hand and answers, talks, narrates, and acts as an all-knowing narrator on the other.

Our interactions in the social network are not just data to be forwarded, simple records in the database to which we have clear and undistorted access, or cold statistics to display. More than information to pass on, they are material for a warm narrative; the neuro-algorithmic telling of billions of engaging stories, the protagonist of which is each of us, parallel and alone. Stories about our we and our friends, about our mutual reactions, our similarities, and our differences. Stories that, in their personalised differences (to each one's own version of the world) - have only one thing in common: the YOU-form, in which the social network speaks to us as a seemingly impartial objective narrator who, however, for a small fee or another reason, does not hesitate to move the plot, and even adds something to the story, or leaves something out.

One of the consequences of this egocentrically oriented (Macek, 2015, p. 66) distributed narrative is the disintegration of collectivity into solitary individuals, as Wendy Chun describes:

Rather than dissolving into the 'they,' the subject of social media always remains distinguishable (i.e., trackable in its transmission of gossip). Again, what emerges is a YOU: YouTube, YOU as Time's person of the year. [...] The media have imploded in the social. YOU are

a character in a drama called Big Data. (Chun, 2016, p. 22–23)

I - addressed by the narrator as You - is the central character, the author of one's own lines and actions as well as the primary reader of each of these distributed stories, I - addressed as You - is an essentially solitary individual who finds it difficult to verify the correctness of the story with the stories of others; I-You is depicted pompously in the very centre of the narrative, a character in absolute prominence, in whose glow the narrator willingly loses themselves. It is a setting that is absolutely perfect for an unreliable narrator—a social network that really chooses what I-You will read about others, as well as what They-You will read about them. This fact is also addressed by Andersen and Pold:

In literary terms, the current metainterfaces with their insistence on friendships, tailored recommendations, and other types of affective relationships with and between users are taking advantage of the position of the implied author; an author who is largely invisible, but potentially powerful in the way it generates and controls the text and its contents. As this author, or narrator, is hidden, readers/users cannot read why and how they are encased nor can they judge if the narrator is truthful, but they may have an uncanny feeling of the way they have become characters in the big data drama. (Andersen & Pold, 2021, p. 3)

I-You focused attention, as well as the possibility of interactive intervention in the story, serve to maintain the appearance that it is I-You who narrates their life, just as it is I-You who, through self-chosen personalisation⁴,

4 “Self-selected personalisation refers to the personalisations that we voluntarily do to ourselves, and this is particularly important when it comes to news use. People have always made decisions in order to personalise their news use. They make decisions about what newspapers to buy, what TV channels to watch, and at the same time which ones they would avoid. Academics call this selective exposure.” (Fletcher, 2020)

determines what they will be told about others, although the personalisation of the narration about Me and Them is preselected:

Pre-selected personalisation is the personalisation that is done to people, sometimes by algorithms, sometimes without their knowledge. And this relates directly to the idea of filter bubbles because algorithms are possibly making choices on behalf of people and they may not be aware of it. (Fletcher, 2020)

Wedding photos, selfies, pictures of kittens, births, as well as breakups, deaths, condolences and shared RIPs, latte-art, wars, tragedies, concerts, lectures and exhibition openings, as well as half-truths and outright lies, likes, sad reactions, or angry reactions - the narrator does not hesitate to use these if they serve the appeal of their makeup well. A lapsed user can be revived with the nostalgic juice of wedding photos, a lonely user can be encouraged by more frequent narration and related likes, and I-You can be frustrated by telling silence to the point of buying an ad for one's page or personal profile.

If the ability to tell a life story is one of the key aspects of identity, as Giddens mentions:

The existential question of self-identity is bound up with the fragile nature of the biography which the individual 'supplies' about herself. A person's identity is not to be found in behaviour, nor -- important though this is -- in the reactions of others, but in the capacity to keep a particular narrative going. (Giddens, 1991, p. 55)

then a situation where a significant part of our narrative is realised in the environment of social networks by an unreliable narrator means a loss of control over personal identity as such - whether we perceive it as the ability to tell one's own story in a controlled manner, or in the ability to present oneself to the environment and this reflection back on the presentation. It is a disguised, unobtrusive disruption of communication in the manner of a Man-in-the-Middle Attack, the result of which, however, is not the interception or confusion of

transmitted data packets, but a subtle change in the plot; it is a Narrator-in-the-Middle Attack on our self-concept.

Conclusion

This text attempts to outline that what makes social networks significantly different from traditional face-to-face scenes (apartments, cafes, meeting rooms) and mediated (letters, phone calls) forms of social interaction is not so much their inability to provoke reflection, nor the opacity of their environment and interface itself, but it is above all their non-passive role in the ongoing interaction. Simply put: the social network through automated neuro-algorithms acts as an active agent in the social interaction of two individuals with its own, often hidden and hard-to-detect agenda, intentions, and motivations. It is not a passive scene, but an active environment - or even rather an intermediary: it is an unreliable narrator between two conflicting egos, whose self-perception it can influence with its manipulative make-up.

Until now, I have discussed social networks and avoided the broader term "online platform". The reason for this was mainly clarity: social networks focus on telling stories between people; they tell us the stories of others and in turn reinterpret ours for them. They tell us about reactions and emotions, about what we should be interested in, who likes us, and how we are. However, platforms are also good storytellers, even if they are all the more focused on us: the data collected by platforms about us and our actions serves to typify our character and make it believable. Wolt tells us what we are most likely interested in, while online maps tell us what we might be interested in within our surroundings. Compared to social networks, the stories are an order of magnitude more lonely, but no less impressive...

Do you still remember the poem that none of us have seen? The poem without reactions? We were overwhelmed with sadness that day. In the afternoon we had coffee and chocolate cake to improve our mood.

It did not work. Notification calm rushed through our stomachs and clenched our chests. In the evening we cooked dinner, her photo with the caption: “The world is an evil place and people don’t understand anything!” It received heart reactions from many friends. The search term “How to use rhyme” was changed to “How to use thyme”, and later to “How to make vegan pasta”. After years, we started to enjoy cooking again.



List of recommended literature

ANDERSEN, Christian Ulrik a Søren Bro POLD, 2021. The User as a Character, Narratives of Datafied Platforms. *Computational Culture: a journal of software studies* [online]. 2021, © [cit. 2022-03-02]. ISSN 2047-2390. Available at: <http://computationalculture.net/the-user-as-a-character-narratives-of-datafied-platforms/>

BAREKET-BOJMEL, Liad, Simone MORAN a Golan SHAHAR, 2016. Strategic self-presentation on Facebook: Personal motives and audience response to online behavior. *Computers in human behavior* [online]. Elsevier, 55(B), 788-795 [cit. 2022-02-18]. ISSN 0747-5632. Available from: doi:10.1016/j.chb.2015.10.033

CHUN, Wendy Hui Kyong, 2016. *Updating to Remain the Same*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press. ISBN 978-0-262-03449-4.

FLETCHER, Richard, 2020. The truth behind filter bubbles: Bursting some myths. In: *The Reuters Institute for the Study of Journalism* [online]. Oxford: University of Oxford [cit. 2022-03-03]. Available at: <https://reutersinstitute.politics.ox.ac.uk/news/truth-behind-filter-bubbles-bursting-some-myths>

GIDDENS, Anthony, 1991. *Modernity and Self-Identity: Self and Society in the Late Modern Age*. 1. Cambridge: Polity Press. ISBN 0-7456-0889-2.

GOFFMAN, Erving, 2009. *Stigma: Notes on the Management of Spoiled Identity*. 10. London: Penguin Books. ISBN 14-012475-6.

KLEINER, Dmytri, 2010. *The Telekommunist Manifesto* [online]. Amsterdam: Institute of Network Cultures [cit. 2020-12-08]. ISBN 978-90-816021-2-9. Available at: <https://networkcultures.org/blog/publication/no-03-the-telekommunist-manifesto-dmytri-kleiner/>

MACEK, Jakub, 2015. *Média v pohybu: k proměně současných českých publik* [online]. Brno: Masarykova univerzita [cit. 2022-03-02]. ISBN 978-80-210-8034-8. Available at: https://www.researchgate.net/publication/292145630_Media_v_pohybu_K_promene_soucasnych_ceskych_publik

ROBINSON, Laura, 2007. *The cyberself: the self-ing project goes online, symbolic interaction in the digital age*. 90, 93-110. ISSN 1461-4448. Available from: doi:10.1177/1461444807072216

Multiboxing, 2022. In: *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation [cit. 2022-03-08]. Available at: <https://en.wikipedia.org/wiki/Multi-boxing>









174

175

Acknowledgments

We would like to thank all the exhibiting artists who participated in the exhibition responding to current issues. We would also like to thank FUD UJEP and Professor Michal Koleček, who accompanied us throughout the project. Last but not least, we would like to thank the House of Arts in Ústí nad Labem, where we put the exhibition into practice, for their cooperation.

Curatorial team: Natálie Henclová, Linda Sudová, Alžběta Svobodová, Jana Šedivá, Alice Zábranská

Editors:

Linda Sudová, Alžběta Svobodová

Editor-in-chief:

Klára Mrkusová

Texts:

Andreas Gajdošík, Natálie Henclová,
Linda Sudová, Zdeněk Svejkovský,
Alžběta Svobodová, Jana Šedivá, Alice Zábranská

Translation:

Martin Holland

Proofreading:

Anežka Horáčková

Graphic design:

Marek Fanta

Photography:

Filip Trubač, Archive House of Arts
Ústí nad Labem 2021

Supervisors:

Barbora Hájková, Kristýna Hájková, Lenka Sýkorová

Published in:

2022

Publisher:

FUD BOOK EDITION
Faculty of Art and Design
at Jan Evangelista Purkyně University
in Ústí nad Labem

ISBN 978-80-7561-397-4



ISBN 978-80-7561-397-4