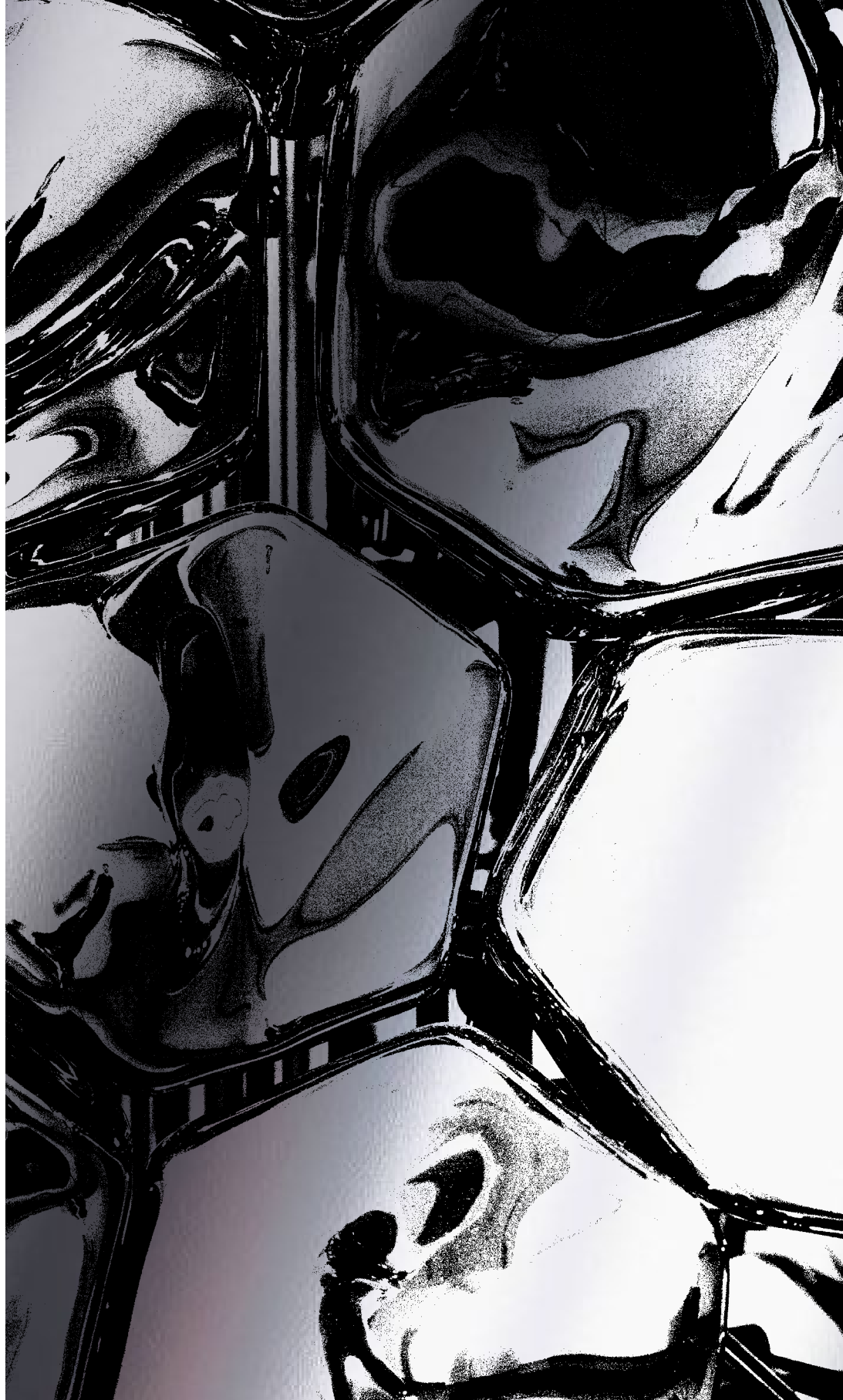


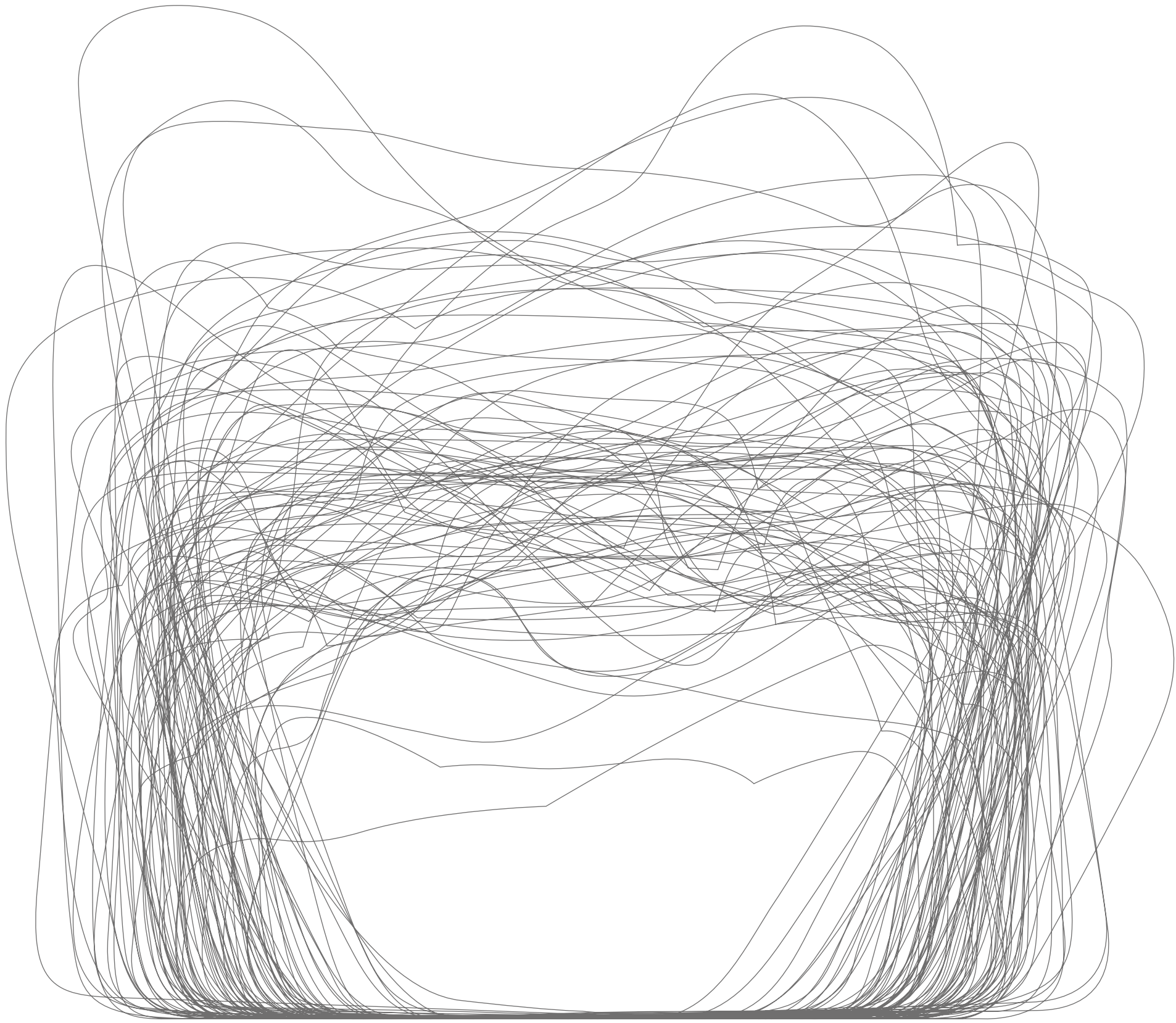
Jan Poš: Mýtus o hyperrealitě, 2025

pokovený porcelán, nerezová konstrukce, LED obrazovka,
pohyblivý mechanismus, site-specific architektura
260 x 120 x 110 cm

Jan Poš: The Myth of Hyperreality, 2025

metal-coated porcelain, stainless construction,
LED screen, kinetic mechanism, site-specific architecture
260 x 120 x 110 cm





Jádro této publikace a textu tvoří umělecká instalace Mýtus o hyperrealitě současného českého umělce Jana Poše z roku 2025. Instalace propojuje fyzický objekt (porcelánovou sochu inspirovanou tvarem rozpuklého meteoritu) s digitální vizualizací a zvukovými i světelnými prvky. Toto multimediální dílo v sobě nechává vědomě rozpouštět hranice mezi sochou a digitálním obrazem a ohledává erozi mantinelů skutečného a virtuálního prostoru. Výchozími interpretačními body se stávají fenomény hyperreality (Jean Baudrillard) a mýtu, které Poš v současnosti prostřednictvím svého díla explicitně tematizuje. Hyperrealita u něj figuruje v podobě syntézy skutečnosti a virtuality, která svou materiální manifestací realitu zakrývá. Mytologie dále rozšiřuje hyperrealistický rámec o imaginativní, empiricky a kognitivně neuchopitelné jevy. Instalace evokuje fragmentární artefakt budoucnosti, technologickou ruinu i symbol možných forem mimozemského života. Pohybuje se mezi vědeckou vizualizací a mytopoetickou artikulací reality, čímž problematizuje racionální chápání technologií. Mýtus o hyperrealitě tak není pouze estetickým objektem, ale i experimentální laboratoří, kde se na základě strategie kvazi-výzkumu testuje a rýsuje spekulativní krajina. Diváctvo je vtahováno do situace fiktivního archeologického zkoumání, jež otevírá prostor pro úvahy o vztahu člověka, technologií a nadčasových kosmických dimenzí. Autorova práce ukazuje, že současné umění může fungovat jako nástroj spekulativního poznání a prostředek k narušování ustálených představ o realitě.

The art installation titled Myth of Hyperreality, created by contemporary Czech artist Jan Poš in 2025, is the main topic of the text. The installation combines a physical object (a porcelain sculpture inspired by the shape of a cracked meteorite) with a digital visualization comprising sound and light elements. The multimedia artwork deliberately blurs the borderline between sculpture and digital image, examining the eroded boundaries between real and virtual environments. The concepts of hyperreality (as conceived by Jean Baudrillard) and myth, which Poš explicitly explores in his recent works, form the interpretation basis. The artist presents hyperreality as a synthesis of reality and virtuality, whose material manifestation veils reality. Mythology enhances the hyperrealist framework with imaginative and elusive phenomena that are impossible to comprehend empirically and cognitively. The installation evokes a futuristic fragmentary artefact or a technological ruin but also symbolises possible forms of extraterrestrial life. Balancing on the edge of scientific visualization and mythopoetic articulation of reality, the piece of art questions the rational perception of technology. The Myth of Hyperreality thus transcends a mere aesthetic object; indeed, it serves as an experimental laboratory, where a speculative landscape is tested and outlined by means of a quasi-research strategy. The viewers are drawn into a situation of fictional archaeological exploration, which provides a platform for contemplating the relationship among humans, technology, and timeless cosmic dimensions. In his work, author shows that contemporary art can serve as a tool for speculative knowledge and a means for unsettling the established concepts of reality.

**Monumentální objekt
zdánlivě levituje
v prostoru. Statičnost
organické formy
nabourává LED obrazovka
fragmentarizující vnímaný
jev. Celistvost a stabilitu
dále narušuje modulární
struktura, vodní hladina
a odhmotněný pedestal
v podobě subtilních linií,
které raší z objektu.**

Tekutá hyperrealita.

The monumental object
seems to levitate in space.

The static organic form is
disrupted with a LED screen,
which breaks the perceived
phenomenon down into
fragments. The integrity and
stability is further disturbed
by the modular structure,
the water surface, and the
lightweight pedestal formed
of subtle lines growing out
of the object.

Liquid hyperreality.

Modulární hyperrealita

// Modular Hyperreality

V epicentru umělecké praxe Jana Poše leží médium sochy, jehož fyzickou formu problematizuje přítomnost nových technologií. Dekonstruuje tak modernistické pojetí sochy, jejíž esenci spatřoval Clement Greenberg především v třetím rozměru.¹ Hloubka, modelace objemu zasahující do prostoru, specifické materiály a iluze plastického těla představovaly esenciální rovinu sochařského média. Poš však tuto čistotu problematizuje částečnou negací vybraných aspektů a utilizací nových materiálů (především digitálních technologií). Přibližuje se tak redefinici tohoto pojmu Rosalind Krauss, která tradiční a modernistickou interpretaci rozšiřuje o postmoderní tendence:

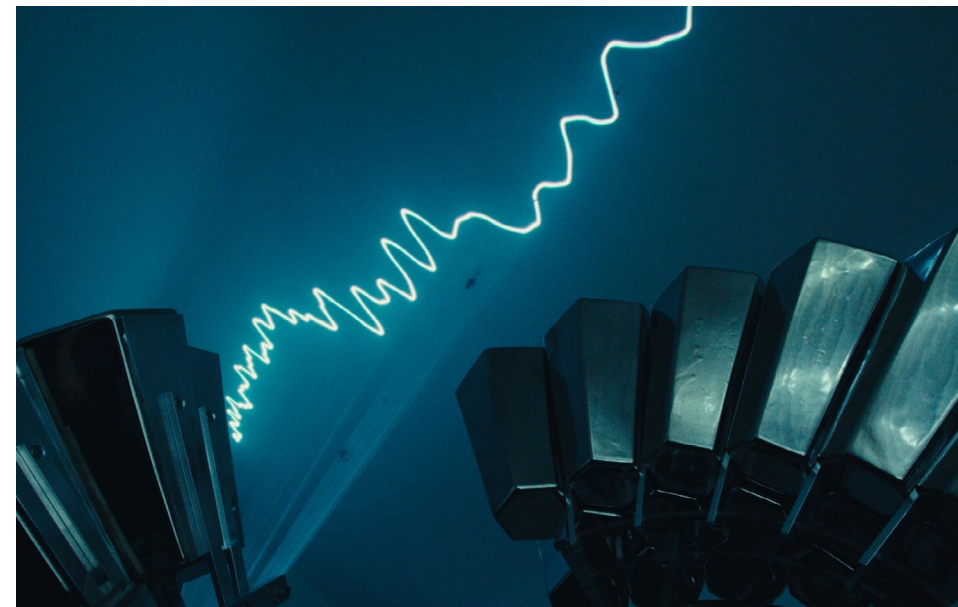
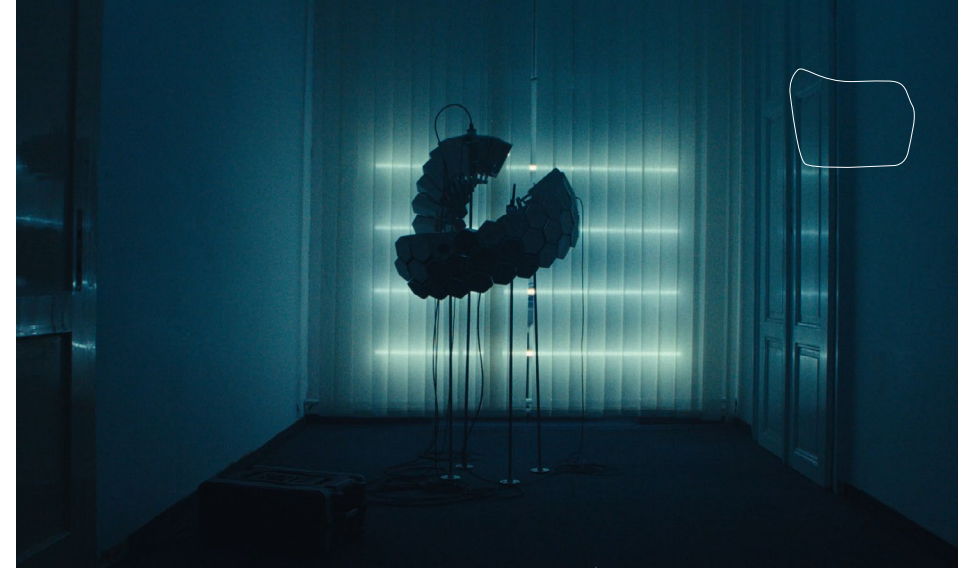
“The field provides both for an expanded but finite set of related positions for a given artist to occupy and explore, and for an organization of work that is not dictated by the conditions of a particular medium. (...) within any one of the positions generated by the given logical space, many different mediums might be employed.”²

Jan Poš employs the medium of sculpture as the fundament of his artistic practice, yet challenges its physical form by the insertion of new technologies. He thus deconstructs the modernist conception of sculpture, whose essence Clement Greenberg perceived primarily in the third dimension¹. Depth, modelling of volume extending into space, specific materials, and the illusion of a plastic body were considered the fundaments of the sculptural medium. Poš disturbs this pure concept by partially obscuring certain aspects and utilizing new materials (especially digital technologies), getting closer to the redefinition of the term by Rosalind Krauss, who has extended the traditional and modernist interpretation to include postmodern trends:

Kyklopské zdivo / Cyclopean Masonry, 2023
keramika, pokov, nerezová konstrukce, kontaktní reproduktor, geofon / metal-coated ceramics, stainless construction, contact speaker, geophone

170 x 100 x 100 cm

vystaveno / displayed at: Festival 4 + 4
dny v pohybu / 4 + 4 Days in Motion





V případě tvorby Jana Poše se však jedná primárně o koncept hyperreality, ražený Jeanem Baudrillardem v 80. letech v textu *Simulacra and Simulations* (1981), který matérii sochy a její percepci v jeho díle proměňuje. Zatímco Baudrillard klade důraz na “models of a real without origin or reality”³ (je to právě tento moment, kdy se hyperrealita vynořuje), Poš ohledává hybridní a tekutý vztah mezi skutečností a virtualitou, čímž tuto hyperrealistickou zkušenost konstruuje. Propletení virtuálního (online) a reálného (offline) v jeho tvorbě dále demonstruje neadekvátnost binárního vnímání a jeho posun k všeobíhajícímu sloučení v jeden pulzující celek.

centuates “models of a real without origin or reality”³ (being precisely the birth points of hyperreality), Poš examines the hybrid and fluid relationship between reality and virtuality, thereby constructing the hyper-real experience. The intertwining virtual (online) and real (offline) elements in his work further attest to the inadequacy of binary perception and the shift towards a merger into an all-encompassing, pulsating whole.

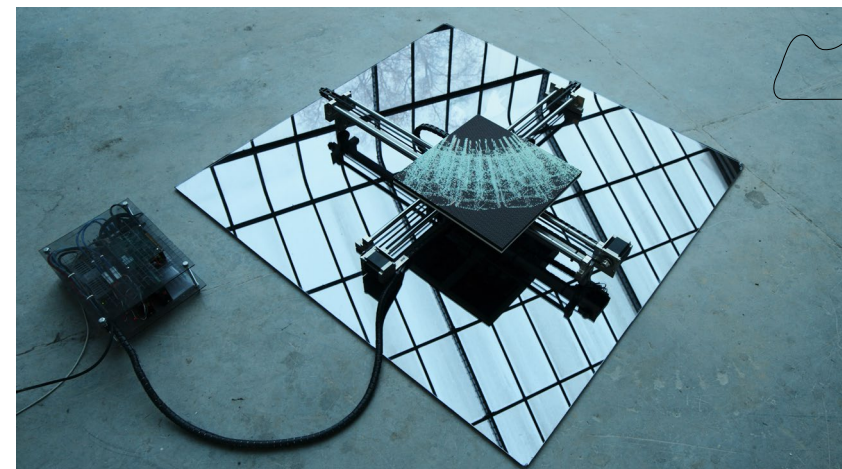
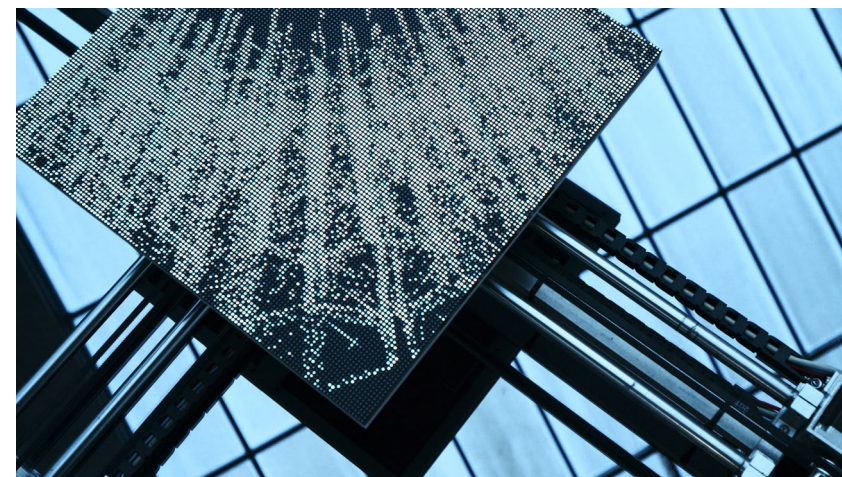
Nonetheless, the concept of hyperreality, as coined by Jean Baudrillard in the 1980s in his treatise *Simulacra and Simulations* (1981), prevails in the work of Jan Poš, who transforms the matter of the sculpture and its perception in his work. While Baudrillard ac-

Kyklopské zdivo / Cyclopean Masonry, 2023
keramika, pokov, nerezová konstrukce
/ metal-coated ceramics, stainless construction
170 x 100 x 100 cm

vystaveno / displayed at:
The Academy of Fine Arts in Prague

Kyklopské zdivo: studie
/ Cyclopean Masonry: Deconstructed, 2023
zrcadlo, LED panel, pohyblivý mechanismus,
/ mirror, LED panel, kinetic mechanism
20 x 100 x 100 cm

vystaveno / displayed at:
Dresden University of Fine Arts,
The Academy of Fine Arts in Prague



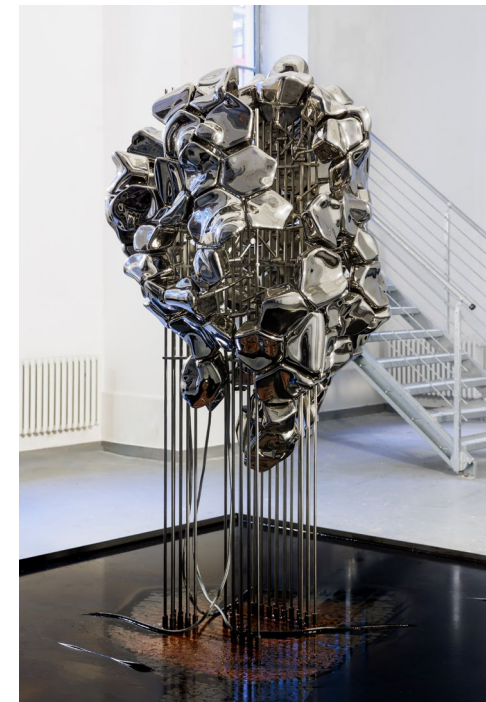
Mýtus o hyperrealitě z roku 2025 kloubí virtualitu digitálního prostoru 3D modelace a LED obrazovky a fyzický objekt instalovaný v prostoru. Dílo se skládá z několika částí: statického objektu ve středu instalovaného do prostoru za pomoci nosných držáků, které formu zvedají ze země a z pohyblivého obrazu, jenž snímáný objekt tříští a remediuje.⁴ Socha je dále situována nad vodní plochu, která objekt vtahuje do sebe a multiplikuje, a doplňuje o zvukovou složku. V neposlední řadě došlo ke specifickému nasvícení objektu za pomoci projektorů, čímž Poš docílil ještě intenzivnější zkušenosti opticky levitujícího tvaru. Zaměříme se nyní na objekt ve středu instalace.

The Myth of Hyperreality (2025) combines a virtual digital space created through 3D modelling and LED screens with a tangible object installed in space. The work consists of several parts: the central static object, which is held in space with the support of lab holders, and a moving image, which shatters and remediates the object⁴. The sculpture

stands above a water surface, which absorbs and multiplies the object, and it is complemented with a sound component. Last but not least, the distinctive illumination of the object using projectors enhances the experience of the optically levitating shape. Now, we shall focus on the central object of the installation.

Organický tvar simuluje rozpuklý meteorit. Jeho výsledná podoba však nepramení z čistě empirického objektu (skutečný meteorit), ale vychází z digitální modelace a následného 3D tisku. První fáze tvorby spočívala ve vzniku primárních zdrojových kompozicí na základě simulací a matematických možností v počítačovém programu Blender. Určitá nehmotnost těchto virtuálních prvků poté nabývala fyzického rozměru během výroby sádrových forem, do nichž se následně odléval porcelán. Tento materiál sloužil již antickým civilizacím k tvorbě různých předmětů. Můžeme tedy hovořit o jakési předmoderní stopě otištěné v hmotě objektu, jež buduje kontinuitu napříč časovými rovinami a společnostmi. Keramika bývá také hojně využívána při konstrukci svrchního pláště raketoplánů specificky pro svou schopnost snášet vysoké teploty. Demonstruje tak spojení vesmírné tematiky, nejpokročilejší technologie a dostupného materiálu s dlouholetou tradicí. Hexagonální půdorys jednotlivých tvarů, skládaných dohromady v Blenderu, souvisí jednak s matematickým zjednodušením objektu v prostředí digitálního programu, jednak s organickým environmentem. Hexagon z chemického hlediska znázorňuje základní stavební molekulu – uhlík. Spatřit ho můžeme také v plástvích včel. Výsledná podoba tak krystalizuje z této syntézy reality a simulace, organického a anorganického, přičemž hyperrealita zcela vytlačuje skutečnost.

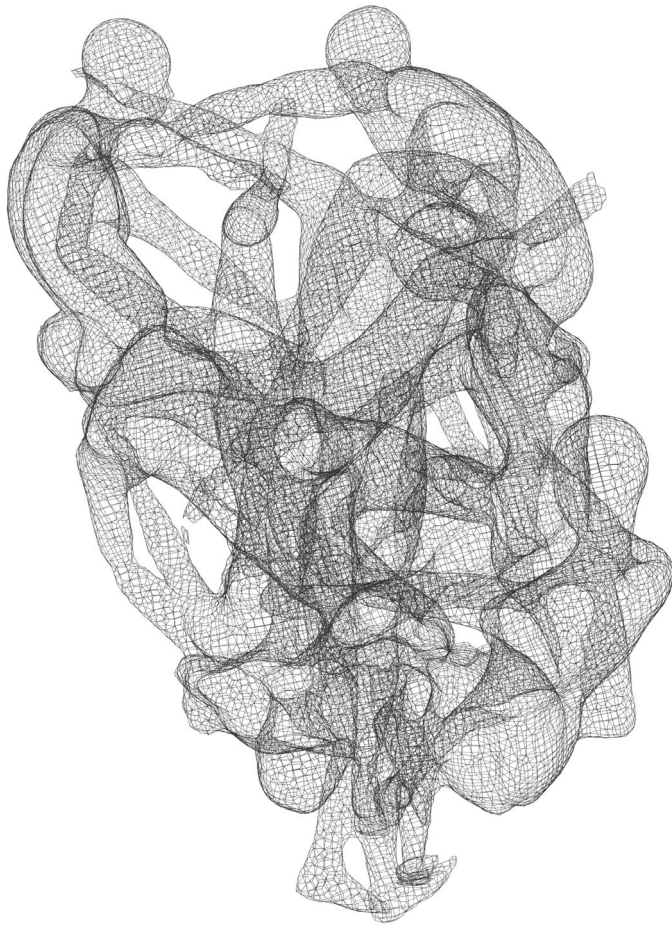
The organic shape simulates a cracked meteorite. However, its final form is not based on a purely empirical object (a real meteorite), but rather results from digital modelling and subsequent 3D print. In the first phase, primary source compositions were created with the use of simulations and mathematical options in the Blender computer program. These intangible virtual elements were subsequently materialised in the process of making the plaster moulds into which the porcelain was subsequently cast. Clay was indeed used by ancient civilizations to produce various items. The material of which the object is made thus bears a pre-modern imprint, which connects the times and societies past and present and ensures continuity. Moreover, ceramics is frequently used in space shuttle protective shells, precisely for its resistance to extremely high temperatures. This makes the artwork a prime example of a combination of the space theme, the state-of-the-art technology, and an ancient and available material. The hexagonal layout of the shapes combined in Blender derives both from the mathematical simplification of the object in the digital program environment and from the organic environment. In chemical terms, the hexagon represents the basic building molecule – carbon. It also forms the pattern of bees' honeycombs. The final form thus crystallizes from the above-described synthesis of reality and simulation, organic and inorganic, where reality is completely obstructed with hyperreality.



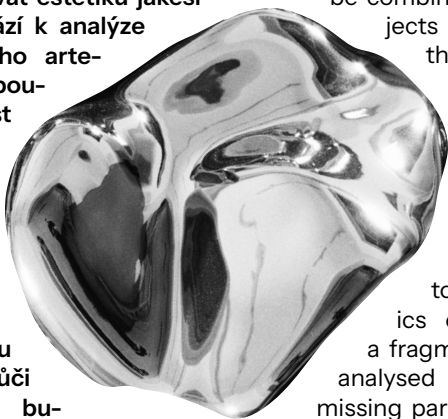
Přestože objekt svou organickou, amorfní formou nevykazuje figurální prvky, předlohou se stala volná kompozice semknutých postav, jež svou podobou připomínají lidské bytosti. Tyto humanoidy ale nelze vnímat jako konkrétní postavy. Jedná se o symbol odkazující k možnosti alternativních forem života ve vesmíru.



Although the organic, amorphous form of the object shows no figurative elements, it is actually based on a loose composition of clustered figures that resemble human beings. Yet these humanoids do not represent any specific people but rather suggest the possible existence of different forms of extraterrestrial life.



Virtuální prostředí Blenderu umožňuje objekt štěpit na jednotlivé části, které lze do sebe různě skládat, čímž dochází k ohledání konceptu modularity popsaného Lvem Manovichem. Modularita sestává z elementů, “that are assembled into larger-scale objects but continue to maintain their separate identities. The objects themselves can be combined into even larger objects – again, without losing their independence.”⁵ Modularita virtuálního prostoru se přelévá i do fyzického objektu, jehož povrch je brázděn puklinami a chybějícími částmi. Jan Poš se touto strategií fragmentu snaží evokovat estetiku jakési archeologie, kdy dochází k analýze a skládání roztržitého artefaktu. Chybějící místa poukazují na neukončenost onoho procesu, stejně jako neschopnost člověka zakoušet svět v jeho komplexitě. Chtě nechtě se musíme spokojit s pouhými fragmenty poznání. Archeologickou metodu však autor uplatňuje vůči objektu spekulativní budoucnosti. Futuristická, mimozemská estetika budí dojem technologické ruiny seskupené umělcem na základě spekulativní výzkumné praxe. Futuristický, industriální náboj dále umocňuje obalení porcelánu lesklým stříbrným nánosem. Stříbrný povrch jednak zrcadlí okolní prostředí, jednak ho do sebe zachycuje. Rozbíjí materiální unifikovanost a hutnost porcelánů, čímž objekt ještě více dematerializuje.



The virtual environment in Blender allows to break down an object into individual parts, which can be in turn stacked and combined in various ways. This process explores the concept of modularity as formulated by Lev Manovich. Modularity consists of elements “that are assembled into larger-scale objects but continue to maintain their separate identities. The objects themselves can be combined into even larger objects – again, without losing their independence.”⁵ The modularity of the virtual space transcends into the physical object, whose surface is cracked and fragmented. Through this method, Jan Poš aims to evoke the aesthetics of archaeology, where a fragmented artefact is being analysed and put together. The missing parts refer to the fact that the process is indeterminate, just like humans are incapable of fully comprehending the world in its complexity. Willingly, we have to accept that our knowledge will always be fragmented. Nonetheless, author simultaneously vests a speculative future in the object by means of the archaeological method. The futuristic and alien aesthetic resembles a technological ruin assembled by the artist by means of speculative research practice. The silver coating of the porcelain structure further enhances the ultra-modern, industrial look. The silver surface both mirrors and absorbs the surrounding environment. It disrupts the uniform material and density of porcelain, thus increasing the intangible feel of the object.

Umrtní porcelánové estetiky signalizuje Pošův zájem o samotnou hranici a povrch tvaru. Odvíjí se od logiky 3D programů, kde jsou tvary definovány vlivem sítě bodů, jež rýsují kontury objektů (mesh). Realita organického světa a imaginace mimozemského objektu pomalu ustupuje simulakru hyperrealistické modulace, kterou Poš ve svém díle reflektuje.

Abandoning the porcelain aesthetic marks the artist's focus on the very borderline and surface of the form, following from the logic of 3D programs, where shapes are defined by a mesh of points that outline the object contours. The real organic world and imaginative extraterrestrial object are thus gradually overshadowed by the simulacrum of hyperrealistic modulation, which Poš reflects in his work.



Mytologická rovina

// Mythological plane



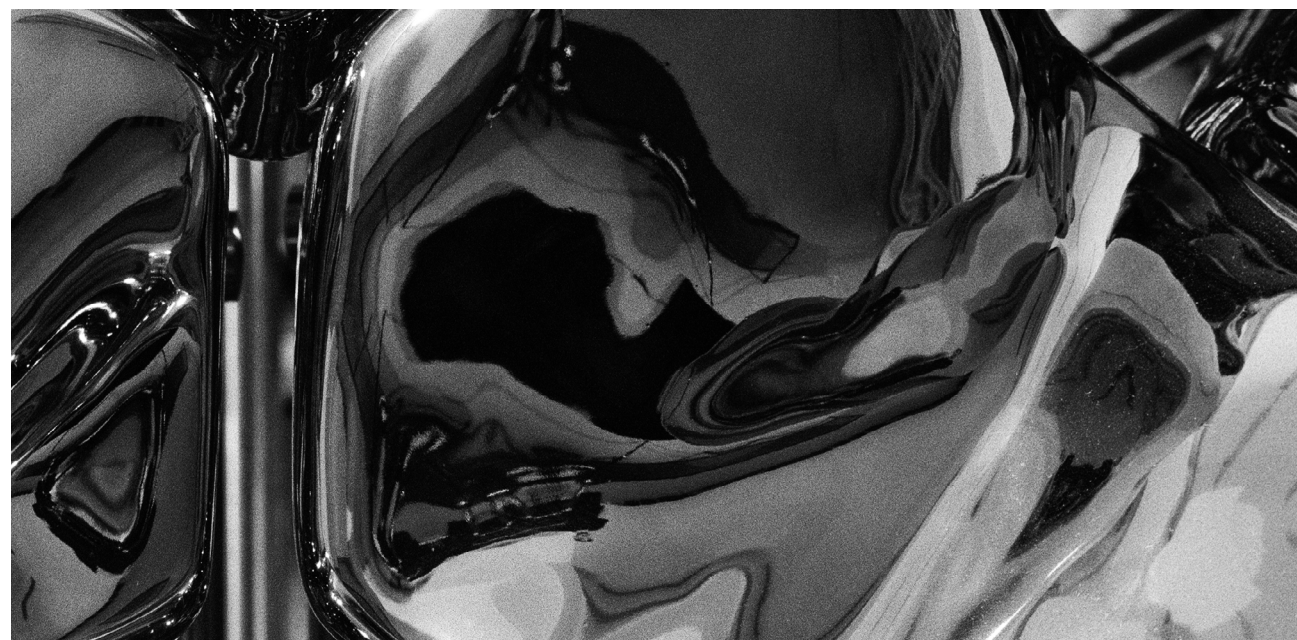
Jiným konceptuálním východiskem se v díle Mýtus o hyperrealitě stává mýtus, který nateoretickém poli obdruhuje různé významové polohy. Jan Poš k mytologii přistupuje jako k souboru příběhů a symbolů sloužících k pochopení komplexních a abstraktních procesů doprovázejících jevy, které lze obtížně vysvětlit pomocí logiky či vědecké metody. Pejorativní stránka mýtu, jenž je v běžném užití vnímán jako synonymum nepravdy a fabulace, ustupuje do pozadí. Umožňuje naopak umělci ohledávat situace, které přesahují naše empirické a kognitivní schopnosti. Na rozdíl od Bartha, pro nějž je mýtus především způsob komunikace (tedy forma znaku) v moderní společnosti⁶, Poš mýtus vnímá prostřednictvím transcendence manifestované symbolickou formou. Ta balancuje na hraně podmanění a nedostatku kontroly. Jak uvádí Percy S. Cohen: “myths make use of the language of metaphor and that metaphor is used by primitive man to personalise the forces of the natural world which he seeks to understand and control.”⁷ Mýtus spojuje zakoušenou realitu, kterou jsme schopni senzomotoricky a kognitivně uchopit s absencí empirického objektu, jenž nám sensoricky uniká (tok informací, energie, magnetická pole) nebo v naší žité skutečnosti neexistuje (mimozemské formy života). Mytologické uvažování také stojí běžně v opozici k tomu vědeckému, racionálnímu. Pozitivistické vnímání digitálních technologií bazíruje právě na tomto racionálním, objektivním a exaktním přístupu. Poš však mýtus aktivizuje nejen jako kreativní nástroj přemostující empiricky a kognitivně známé s neznámým, unikajícím, ale i jako prostředek problematizující pozitivistický rámec technologií.

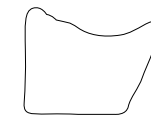
Myth forms another concept present in The Myth of Hyperreality. Theory attributes a wide range of meaning to the term. Jan Poš understands mythology as a set of stories and symbols that allows us to comprehend the complex and abstract processes accompanying phenomena that are difficult to explain through logic or by use of a scientific method. In this sense, the common pejorative interpretation of myth as a false story and fabrication becomes irrelevant. On the contrary, in this sense, the myth allows the artist to explore situations transcending our empirical and cognitive experience. Unlike Barth, who sees myth primarily as a means of communication (i.e. a form of sign) in modern society⁶, Poš perceives myth through transcendence manifested in symbolic form, which balances on the edge of subjugation and lack of control. As Percy S. Cohen puts it, “myths make use of the language of metaphor and that metaphor is used by primitive man to personalise the forces of the natural world which he seeks to understand and control.”⁷ A myth connects the lived reality, which we can grasp through our sensorimotor and cognitive skills, with the absence of an empirical object, which escapes our sensory senses (information flow, energy, magnetic fields) or is inexistent in our lived reality (extraterrestrial forms of life). Moreover, mythological thinking is commonly juxtaposed to scientific, or rational reasoning. The positivist perception of digital technologies is indeed based on such rational, objective, and exact approach. Poš, on the other hand, turns to myth not only as a creative tool to bridge the empirically and cognitively known with the unknown and elusive, but also as a means to challenge the positivist framework of technologies.

Explicitním splynutím virtuálního prostoru (prostor LED panelu a digitální vizualizace) se skutečným prostorem (porcelánový artefakt) obnažuje a reflektuje jeden z mýtů současných technologií – domnělou imaterialitu virtuálního prostředí. Jak připomíná například Jussi Parikka, data (informace) mají svůj základ v materiálním substrátu a jejich existenci podmiňuje bohatá materiální složka.⁸ Tento substrát obsahuje spleť sítí těl: hardware (nerosty, kovy...), těla lidí a zvířat, která extrahuje, přírodní zdroje (např. voda potřebná k chlazení datových center) a další. Mýtus o hyperrealitě rozbíjí dualitu hmotného a nehmotného a digitální prostor úzce provazuje s analogovým.

By explicitly merging the virtual space (the space of the LED panel and digital visualization) with the real space (the porcelain artefact), the artist uncovers and reflects one of the myths of contemporary technologies – the alleged immateriality of the virtual environment. As Jussi Parikka reminds us, data (information)

has its basis in a material substrate and its existence is conditioned by a rich material component⁸. This substrate comprises an intricate network of bodies: hardware (minerals, metals...), human and animal bodies it has extracted, natural resources (e.g., water needed to cool data centres), etc. The Myth of Hyperreality disturbs the duality of the material and the immaterial by establishing a close link between the digital analogue spaces.



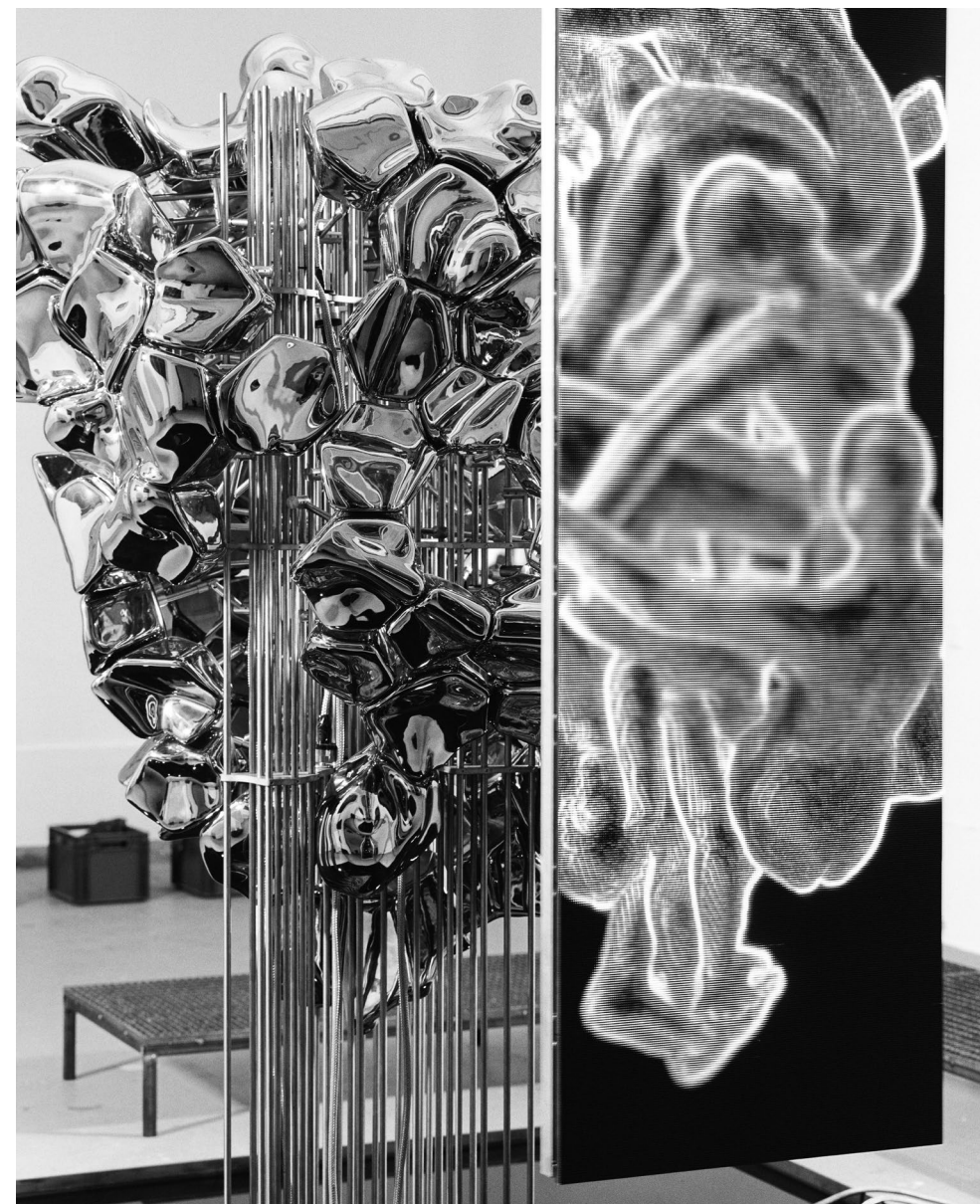


Apart from the direct manifestation of the virtual environment in the form of the porcelain artefact, this tendency is clearly reflected in the moving, digital image. The LED screen is composed of smaller panels and deviates from the ordinary formats of ordinary visual display units. In fact, the size of the panels does not allow to capture the whole outline of the porcelain object. The screen is moving along a predetermined axis, scanning and analysing the object, which is static by nature. Consequently, the image thus created can never visualise the total object volume.



In this piece, the image does not play the role of a traditional pictorial medium (representation, mimetic). Rather, its detection function corresponds to the rearticulation of image by Harun Farocki, who employs the term “operational image” to define technological images. The latter term refers to images “that do not represent an object, but rather are part of an operation.”⁹ While in the installation, the LED image serves to visualize the imperceptible movements and transformations within a seemingly fixed object, its operational function is mirrored in the act of monitoring and quasi-scientific exploration. Furthermore, the viewers are confronted with super-human visual mode analogous to the machine vision system, where reality is translated into numerical code. The interplay of the digital code with the porcelain artefact deconstructs the clear boundary between the intangible and tangible components.

Kromě přímé manifestace virtuálního prostředí formou porcelánového artefaktu, je tato tendence markantní v případě pohyblivého, digitálního obrazu. LED obrazovka sestává z menších panelů a vybočuje ze zavedených formátů zobrazovacích technologií v podobě běžných monitorů. Svým rozměrem panely neobsáhnou celý obrys porcelánového objektu. Obrazovka se pohybuje po dané ose a svým způsobem statický objekt skenuje a v detailu jej analyzuje. Výsledný výjev tudíž nikdy není schopen vizualizovat celkovou hmotu objektu. Obraz zde nefiguruje v roli tradičního zobrazivého média (reprezentace, mimetika). Jeho detekční funkce odpovídá reartikulaci obrazu Harunem Farockim, jenž technologické obrazy definuje pomocí termínu “operační obraz.” Jedná se o obrazy “that do not represent an object, but rather are part of an operation.”⁹ Přestože v instalaci LED obraz slouží k vizualizaci vnitřních pohybů a proměn na první pohled fixního objektu, jež nepojmeme našimi smysly, jeho operační funkce se zrcadlí v aktu monitorování a kvazi-vědeckého zkoumání. Diváctvo dále konfrontuje s více-než-lidským vizuálním režimem odpovídající systému strojového vidění, které je založeno na překladu skutečnosti do numerického kódu. Překrývání digitálního kódu s porcelánovým artefaktem značí dekonstrukci jasné hranice mezi imateriálním a fyzickým.



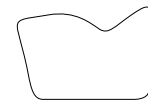
Technologická přítomnost v instalaci působí i jako mytopoetický (neboli mýtoto-vorný) nástroj. LED panel odkrývá aspekty objektu unikající naší senzomotorické percepce. Dokáže tedy překlenout hranici mezi viděným, poznaným a něčím, co nejsme schopni bez technologické mediaci uchopit. Sám Poš LED obrazovku popisuje jako vědecký přístroj. Vědomě tím kultivuje auru jakési objektivní, racionální pravdy o světě, kterou exaktní vědecká metoda spolu s technologiemi konstruuje. Technologie však nejsou pouhé neutrální nástroje, jež nám transparentně zprostředkovávají svět, nýbrž aktivní participanti, které svět a náš vztah k němu modifikují. Jejich jazyk klasifikuje, měří a definuje vše kolem nás na základě numerické logiky, čímž komplexitu existence redukuje na sadu definovatelných, vypočitatelných jednotek.¹⁰ Tuto mýtoto-vornou povahu technologického aparátu Poš tematizuje. Odkrývání, jež spatřujeme na displeji obrazovky, zároveň předpokládá zakrytí dimenzí, které stroj není schopen zachytit a změřit.

Technologická stránka díla v neposlední řadě dekonstruuje určitou nesmrtelnost námětů, kterými se Poš zabývá. Umělec se ve své praxi nepokouší postihnout aktuální socio-kulturní, politická či ekonomická témata. Cílem není komentovat současné dění, ať už se jedná o lokální scénu či zahraniční. V jádru jeho tvorby leží nadčasové fenomény – kosmická tělesa, jevy přesahující člověka, problematiku času a historických artefaktů. K výtvarné artikulaci těchto motivů volí současné technologie i z důvodu jejich akcelero-vaného zastarávání. Vzniká tak napětí mezi nekonečnou kosmickou ontologií a epistemologickou rovinou technologií s potenciálně krátkým datem expirace. Můžeme tedy spekulovat, zda onen roztržštěný meteorit není spíše fosílií putující ze vzdálené budoucnosti, v níž po lidstvu nic jiného než technologické smetí nezůstalo.

The technology present in the installation further acts as a mythopoetic (or myth-making) tool. The LED panel reveals the aspects of the object that escape our sensorimotor perception, thus overcoming the boundary between things perceived, things known, and things ungraspable but by means of the technological mediation. Poš himself describes the LED screen as a scientific instrument. He thus consciously cultivates the aura of an objective, rational truth about the world as normally construed by the exact, technologically supported scientific method. Yet technologies are not mere neutral tools that would transparently interpret the world for us, but rather active actors that modify the world and our relationship to it. Their language classifies, measures, and defines everything around us according to numerical logic, and consequently reduces the complex existence to a set of definable and calculable units¹⁰. It is precisely this myth-making nature of the technological apparatus that Poš accentuates in his work. The uncovering we observe on the screen display simultaneously implies obscuring of dimensions that the machine cannot capture and measure.

Last but not least, the technological aspect of the work deconstructs the seeming immortality of the themes Poš tackles. In his practice, the artist does not attempt to address current socio-cultural, political or economic issues, not does he aim to comment on current events, whether national or foreign. Timeless phenomena are the focal point of his artwork – celestial bodies, phenomena transcending humans, the question of time, and historical artefacts. Among the reasons behind his choice of modern technologies for his artistic take on the aforementioned motifs is their accelerated obsolescence. A tension thus arises between the infinite cosmic ontology and the epistemological plane of technologies with potentially short expiry dates. Accordingly, we can speculate whether the cracked meteorite is in fact a fossil coming from a distant future, where nothing has remained of humanity but technological rubbish.

Imaginace spekulativního výzkumu // Imagination of speculative research



Problematika vědeckého výzkumu se již několikrát v textu vynořila. Vědecký přístup definovaný objektivitou, racionalitou a přísným matematickým řádem souvisí s dřívější tvorbou Jana Poše. V ní se umělec zabýval jednotnými geometrickými tvary a jejich následnou multiplikací do řad, sérií a systémů. Tyto postupy vyvěrají z tendencí českých umělců z druhé poloviny 20. století (sám jmenuje především Karla Malicha a Václava Ciglera). Oba dva představitelé však spojuje vědomá dekonstrukce čistě racionálních tendencí a jejich inklinace k metafyzickým fenoménům (u Malicha práce s toky energie a kosmologická spiritualita, Ciglerovy světelné objekty poté tematizují duchovní, křesťanskou sféru). Sublimace hranic mezi vědeckým poznáním a subjektivní, mytologickou hravostí tak postupně začala prosakovat do Pošových objektů a instalací.

Scientific research has been mentioned above several times. Indeed, a scientific approach defined by objectivity, rationality, and strict mathematical order relates to the earlier work of Jan Poš, where the artist explored uniform geometric shapes, which he subsequently multiplied into sets, series, and systems. These practices build on the Czech artistic trends applied in the second half of the 20th century (Poš specifically

mentions Karel Malich and Václav Cigler). Both aforementioned creators consciously deconstructed purely rational tendencies to embrace metaphysical phenomena (Malich explored energy flows and cosmological spirituality, while Cigler created light objects inspired by spirituality and Christianity). The sublimation of the borderline between scientific knowledge and subjective, mythological playfulness has gradually seeped into Poš's objects and installations.

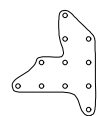
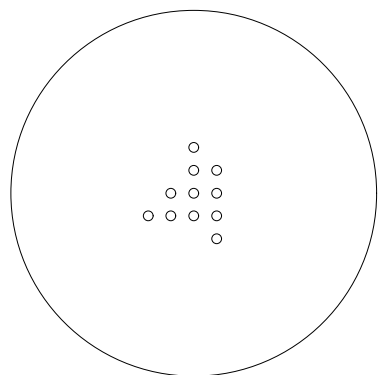
Na toto myšlenkové podhoubí reaguje samotná architektura instalace, v níž Poš usiluje o vznik kvazi-vědeckého environmentu. Diváctvo je vtahováno do situace právě probíhajícího archeologického zkoumání, které přesahuje známý svět. Tento mechanismus zesiluje i spodní část instalace sestávající z vodní složky. Vodní hladina podobně jako vyleštěný povrch stříbrného objektu zachycuje a odráží jevy nad ní. Zároveň výjev vytrhává z běžného zakoušení prostoru. Klíčovou úlohu v této přeměně výstavního prostoru v iluzi vědeckého pracoviště sehrává samotná nosná konstrukce. Její forma je inspirována laboratorními držáky na nádoby a muzeálním závěsným systémem. Tito jinak přehlížení pomocníci dotvářejí komplexní síť badatelských aktivit a aktérů a zde figurují při uchopení a prezentaci exponátu. Subtilnost konstrukce neguje plnost sochařské hmoty, penetruje objekt a momentálně jím prorůstá. Pomocný laboratorní předmět, který běžně považujeme za nepodstatný doplněk vědecké činnosti, se tak opticky přimyká k centrálnímu artefaktu. Z funkčního hlediska je třeba neopomíjet i sofistikovanou variabilitu konstrukce, jež dovoluje během krátké doby svou formu upravovat a podpírat zcela jiné předměty v různých polohách. Tento dynamický prvek propojuje konstrukci s modularitou objektu a ilustruje potřebu neuzavřeného zkoumání daného artefaktu. Lehkost konstrukce také souvisí s antigravitačním rozměrem 3D programů, ve kterých defaultně zanikají fyzikální zákonitosti. Simulovaná beztížnost se vpíjí a vyrovnává s gravitační těžkostí žité existence.

The architecture of the installation, conceived as a quasi-scientific environment, indeed builds on this ideological background. The viewers are invited into an ongoing archaeological exploration, which transcends the known world. The bottom layer of the installation, i.e. the water component, underscores this mechanism. Like the polished surface of the silver object, the water surface captures and reflects the phenomena unfolding above and disrupts the ordinary perception of space. The supporting structure plays a key role in transforming the exhibition space into an allusion of a scientific laboratory. Its form is inspired by laboratory stands and museum hanging systems. These normally ignored aids complement the complex network of research activities and actors, here serving to hold and present the exhibit. The subtle construction stands in juxtaposition to the dense sculpture volume, penetrating and momentarily growing through the object. In the installation, the laboratory aid – commonly considered an insignificant accessory to the scientific activity – forms a visually inherent part of the central artefact. Notable is also the sophisticated variability of the structure from the functional viewpoint, being swiftly adjustable to support objects of varied forms in different positions. This dynamic element connects the structure to the object modularity and illustrates the need for infinite exploration of the artefact. The lightness of the design also reflects the anti-gravity dimension of 3D programs, where physical laws cease to apply by default. The simulated weightlessness absorbs and balances the gravitational heaviness of lived existence.

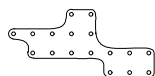
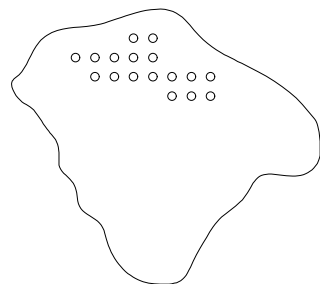


Vektor Pošových uměleckých situací směřuje k jakýmsi fiktivním prostředím, která utváří s pomocí současných technologických aparátů. Tyto environmenty a objekty podrobuje spekulativnímu výzkumu a nechává je vymykat strohé racionalitě konstruktivistických řešení. Jeho výzkumná imaginace nebazíruje tolik na hledání univerzálních pravd a absolutních odpovědí, jako na znejištění zažitých představ o realitě a kladení otázek. Právě do tohoto orbitu spadá Mýtus o hyperrealitě, jenž můžeme vnímat jako jedno z možných uměleckých vyjádření tohoto neuzavřeného směřování.

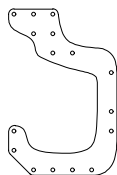
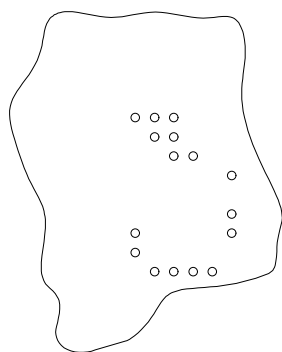
The vector of Poš's artistic situations is directed towards fictional environments, which he creates using modern technological apparatuses. The artist subjects these environments and objects to speculative research, wherein they escape the strict rationality of constructivist solutions. Instead of searching for universal truths and absolute answers, his research imagination challenges the established concepts of reality. The Myth of Hyperreality perfectly fits in this orbit as one of the possible artistic expressions of the indeterminate direction.



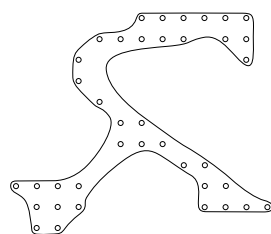
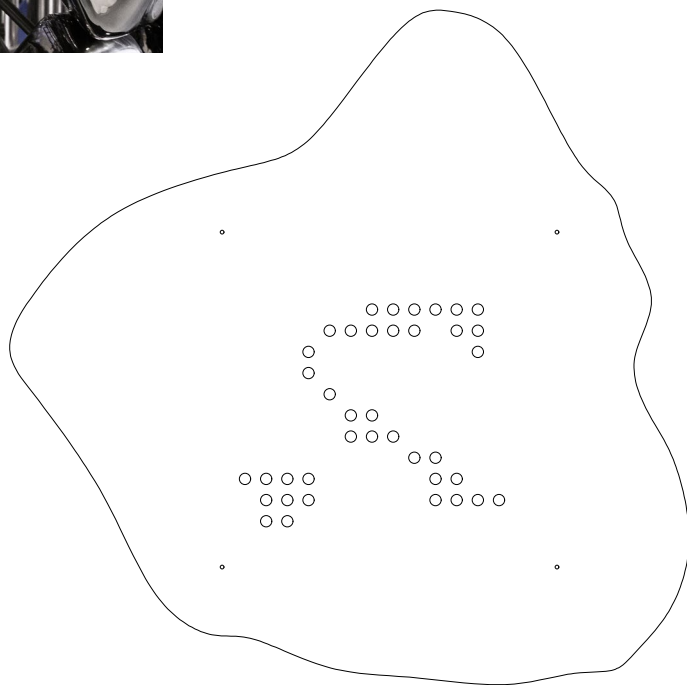
Kyklopské zdivo / Cyclopean Masonry, 2023–2025
 keramika, pokov, nerezová konstrukce
 / ceramics, metal coating, stainless construction
 190 x 100 x 100 cm



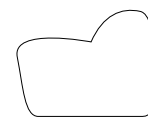
Mýtus o hyperrealitě ⅓ / The Myth of Hyperreality ⅓, 2025
porcelán, pokov, nerezová konstrukce
/ metal-coated porcelain, stainless construction
260 x 50 x 60 cm

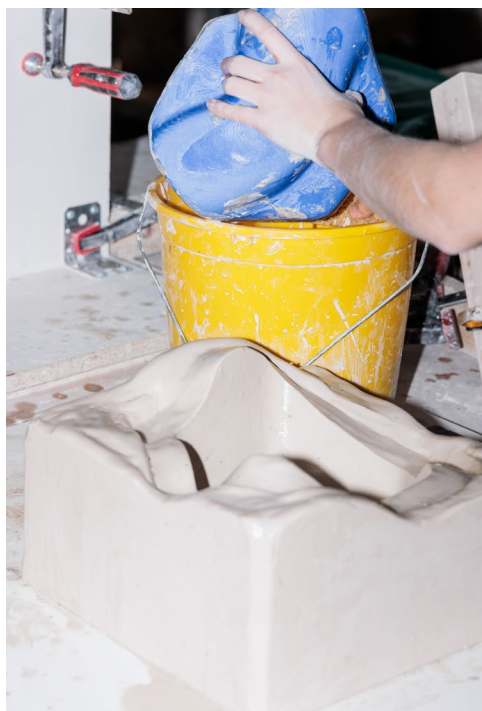


Mýtus o hyperrealitě ⅔ / The Myth of Hyperreality ⅔, 2025
 porcelán, pokov, nerezová konstrukce
 / metal-coated porcelain, stainless construction
 250 x 75 x 50 cm



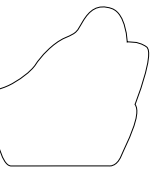
Mýtus o hyperrealitě / The Myth of Hyperreality, 2025
 pokovený porcelán, nerezová konstrukce, LED obrazovka,
 pohyblivý mechanismus, site-specific architektura
 / metal-coated porcelain, stainless construction, LED screen,
 kinetic mechanism, site-specific architecture
 260 x 120 x 110 cm



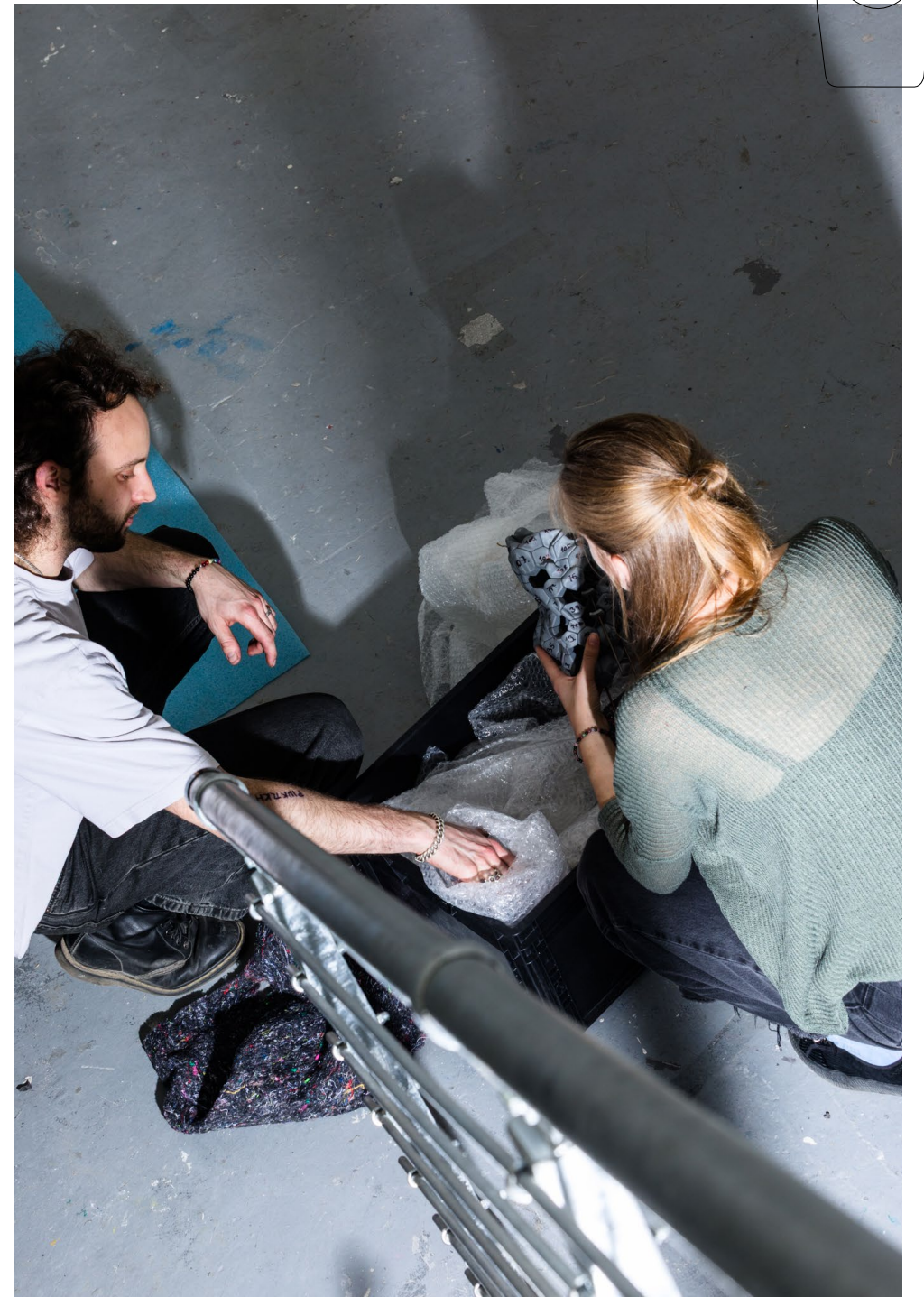


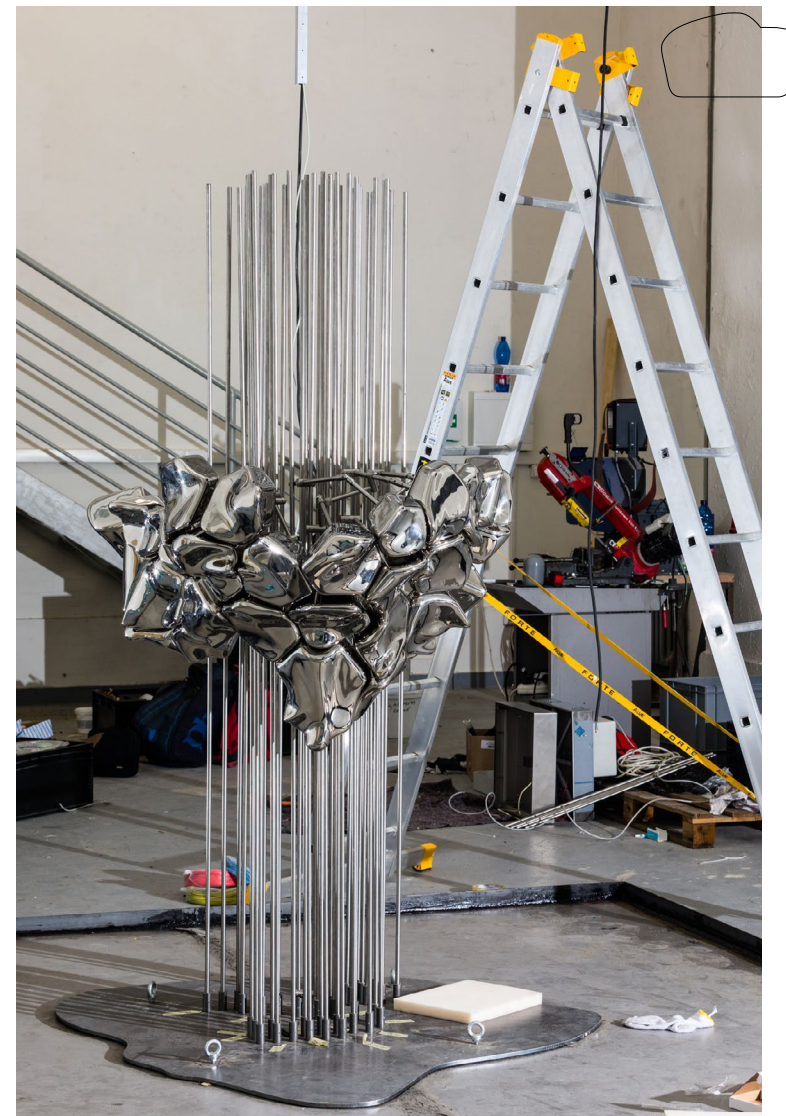




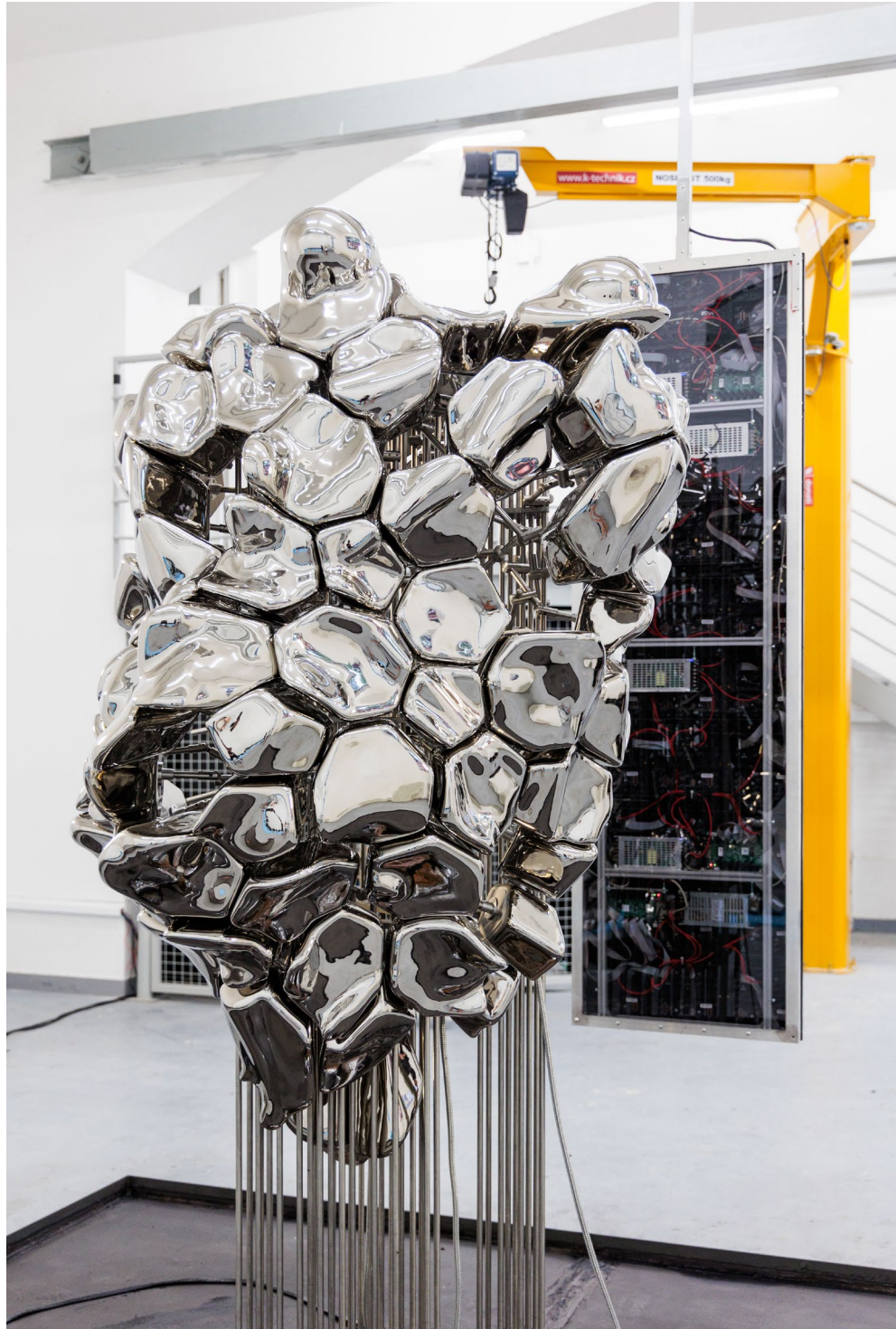
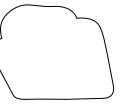






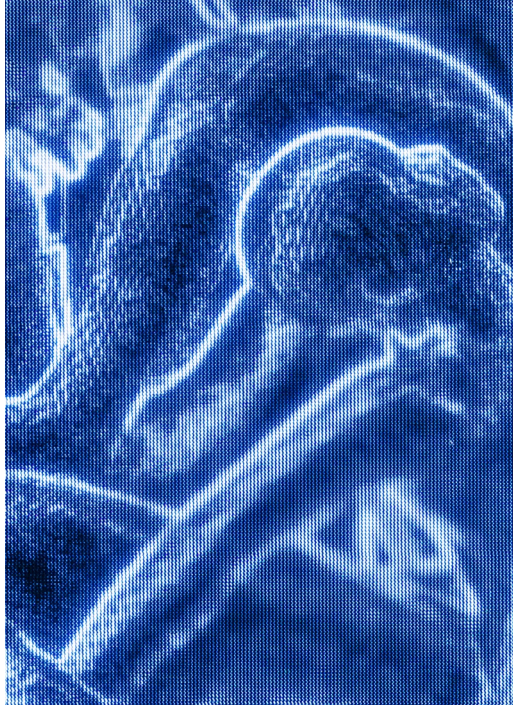
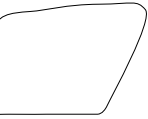


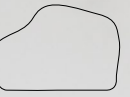
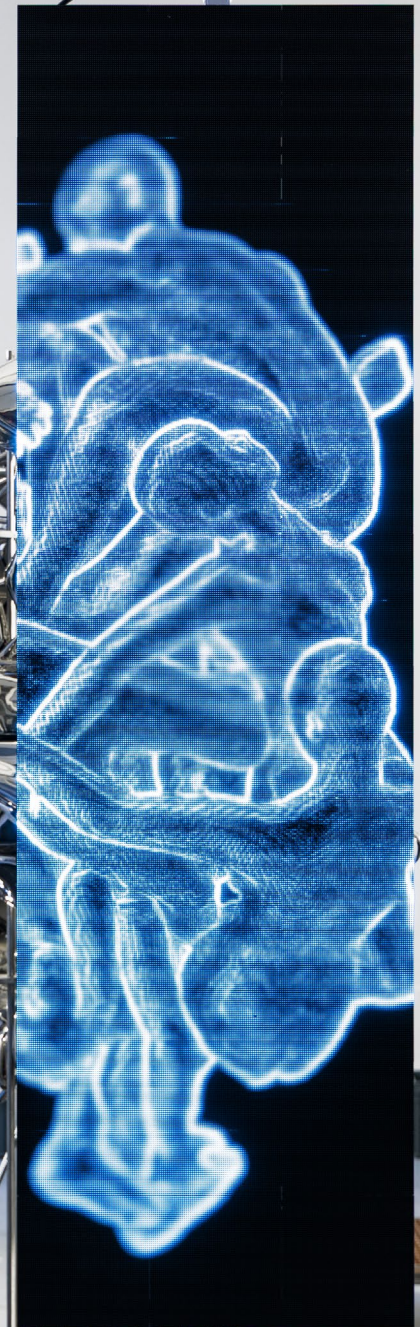
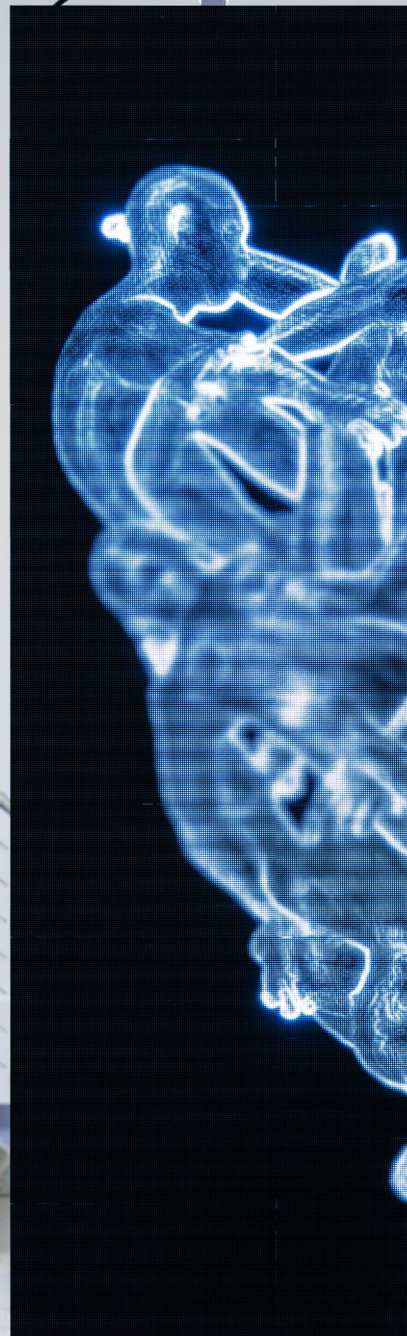




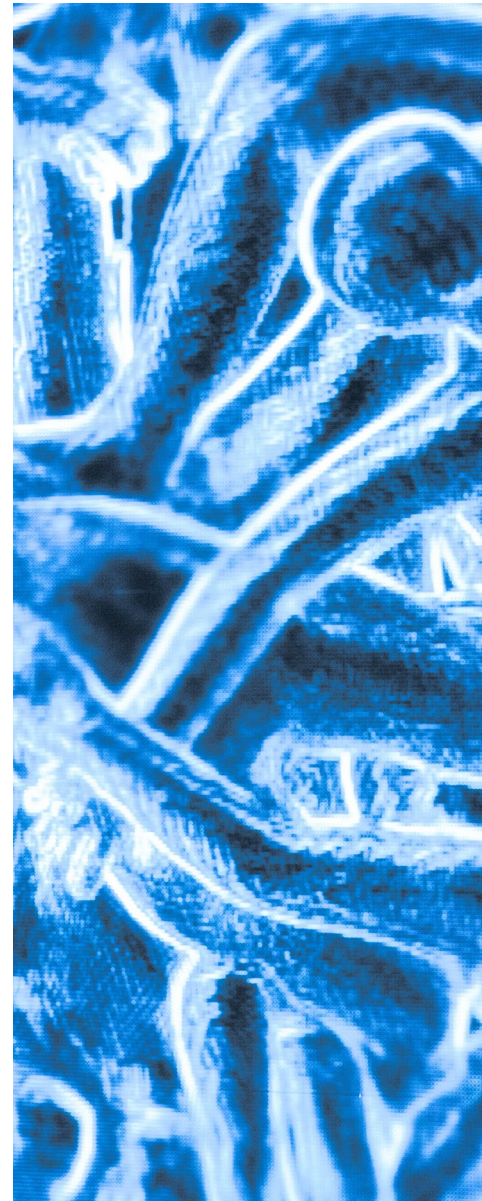


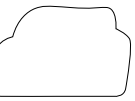




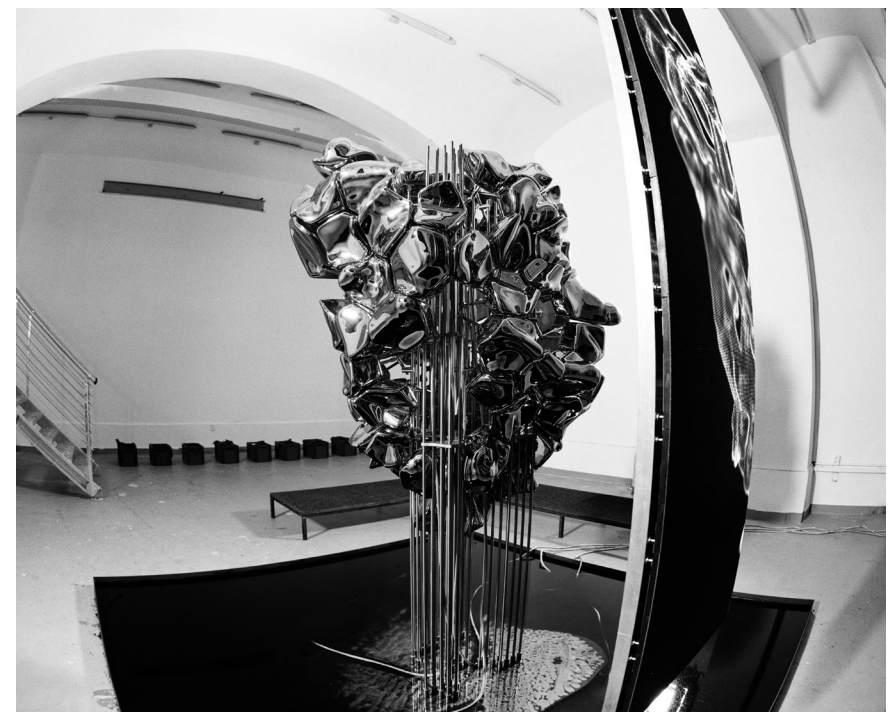
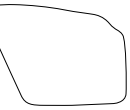


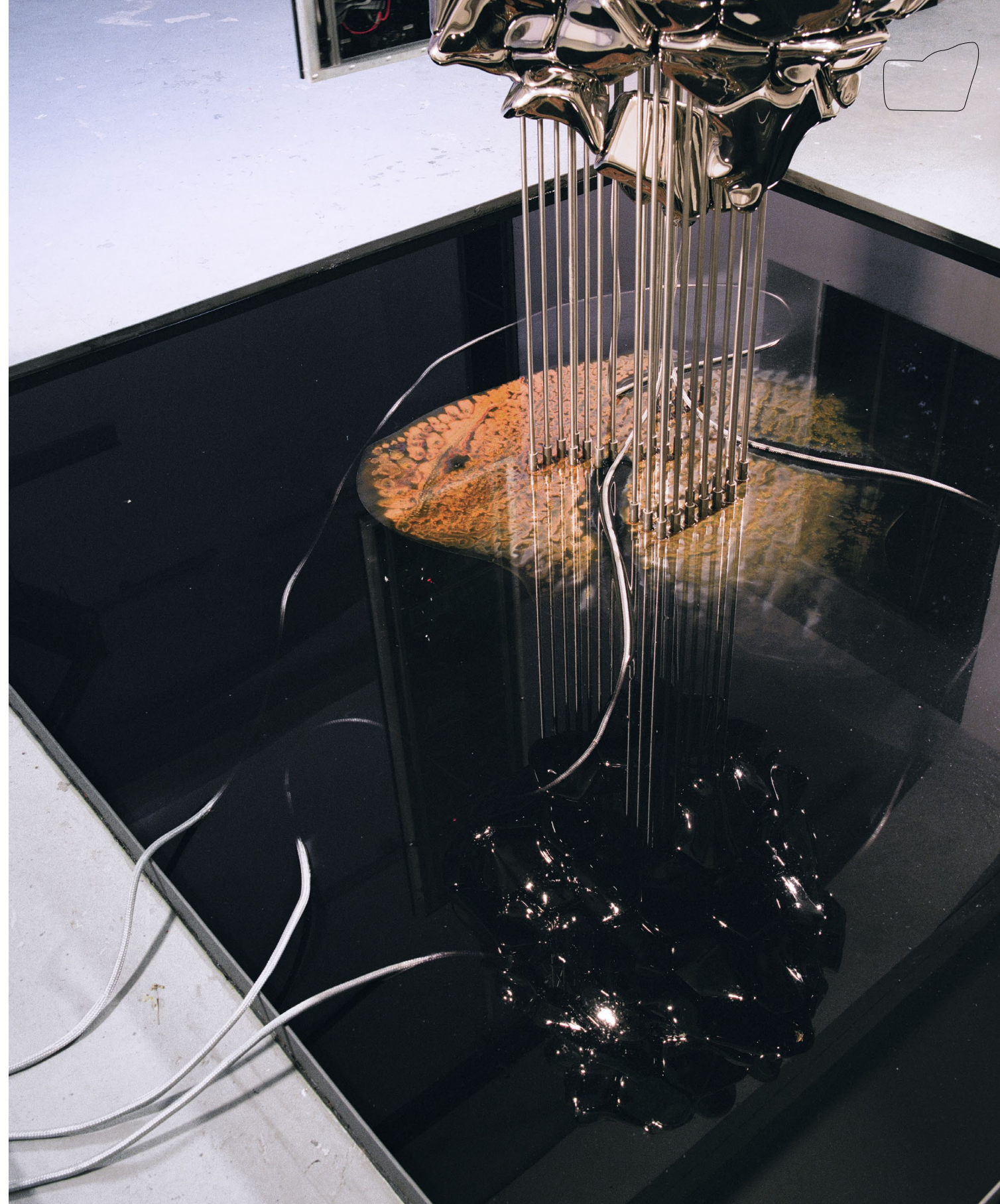


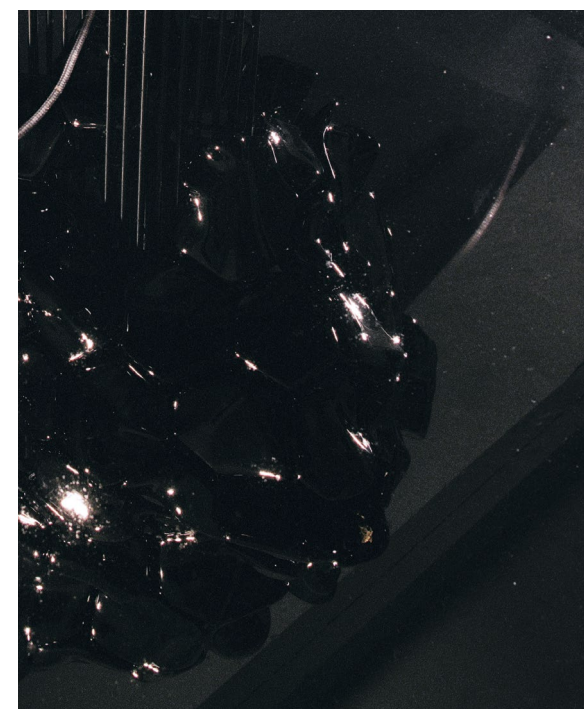
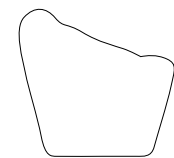
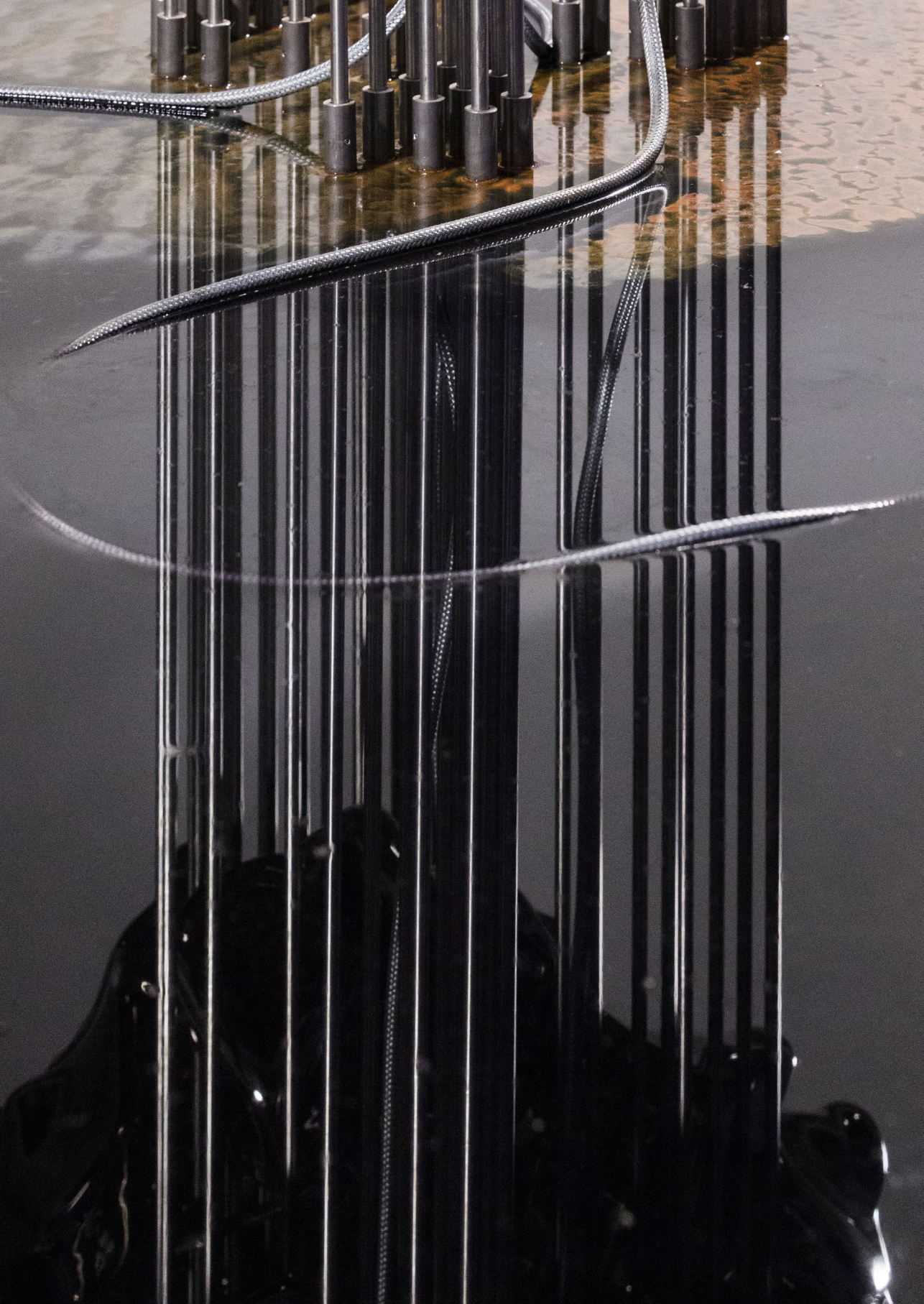






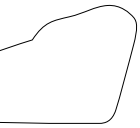


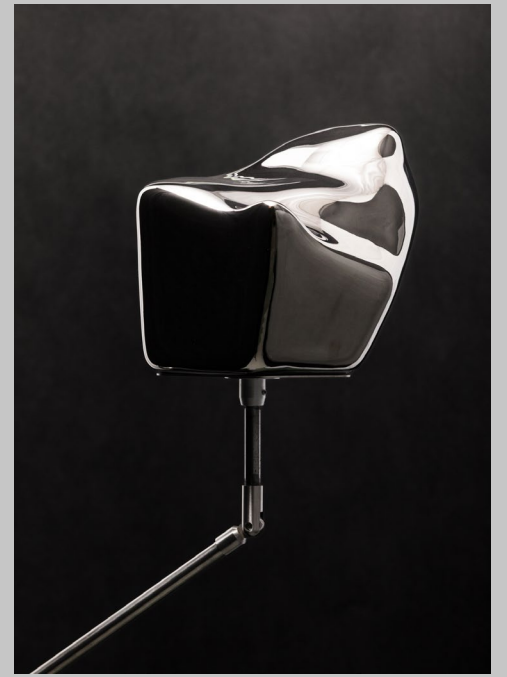


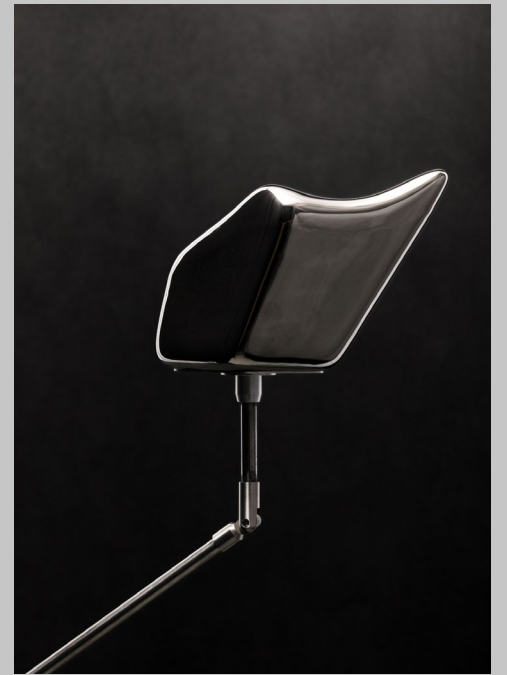
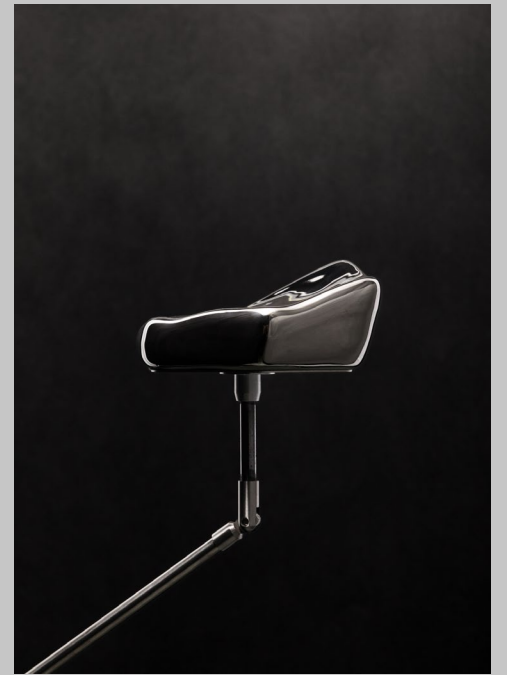
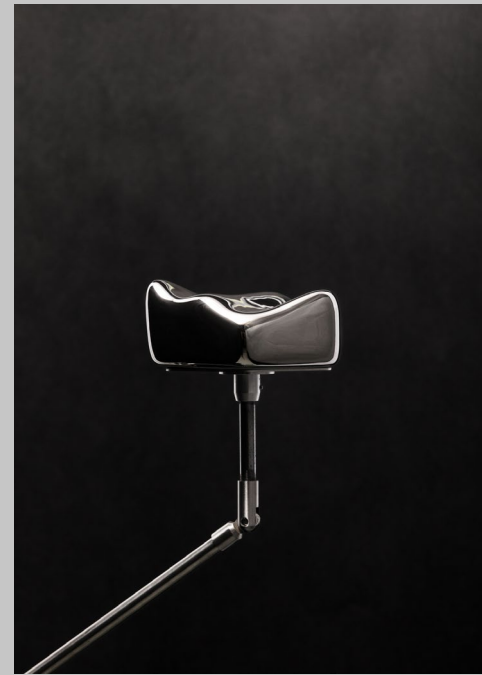


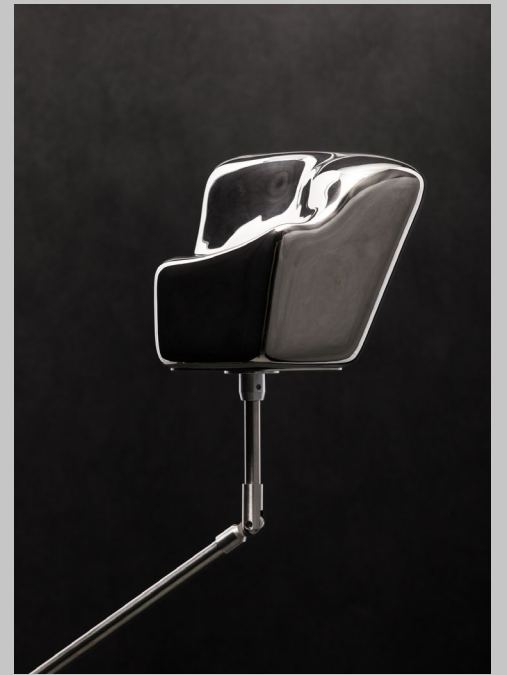
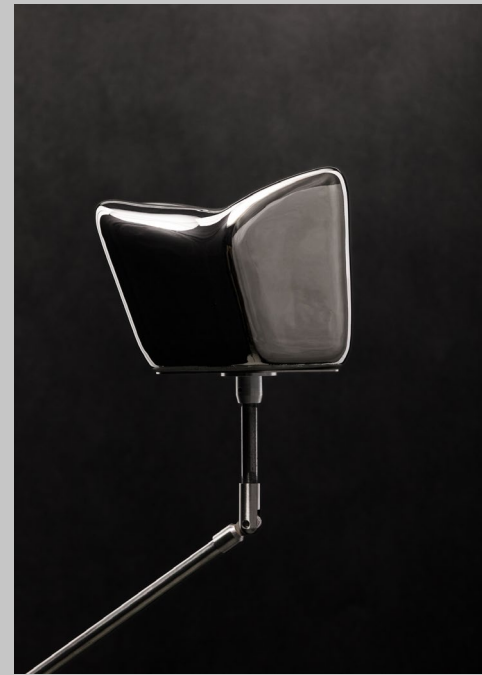
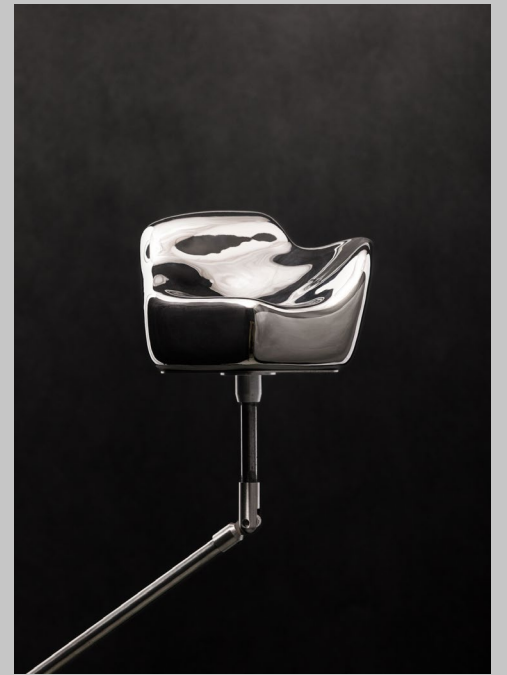
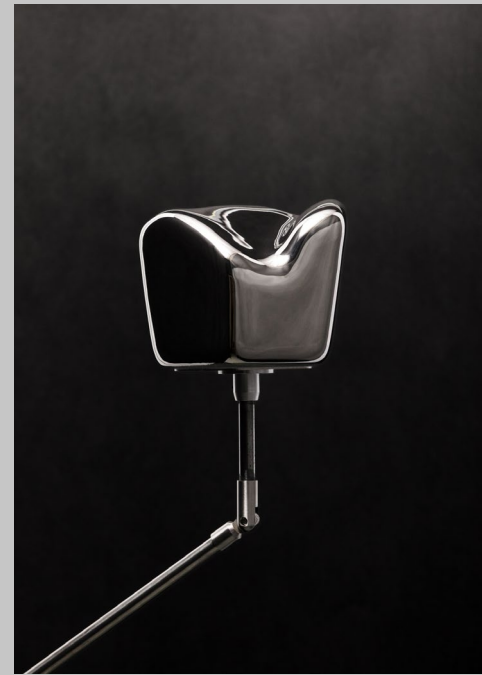




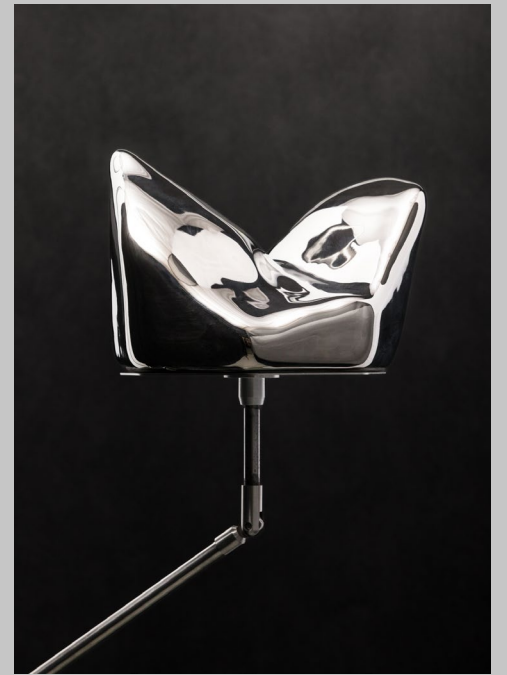


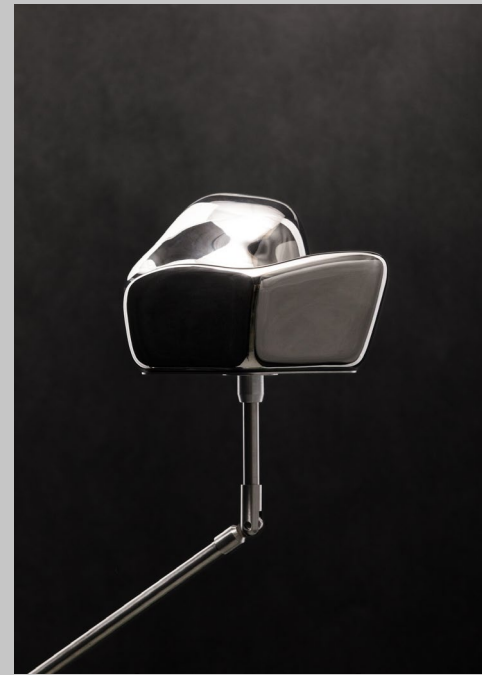
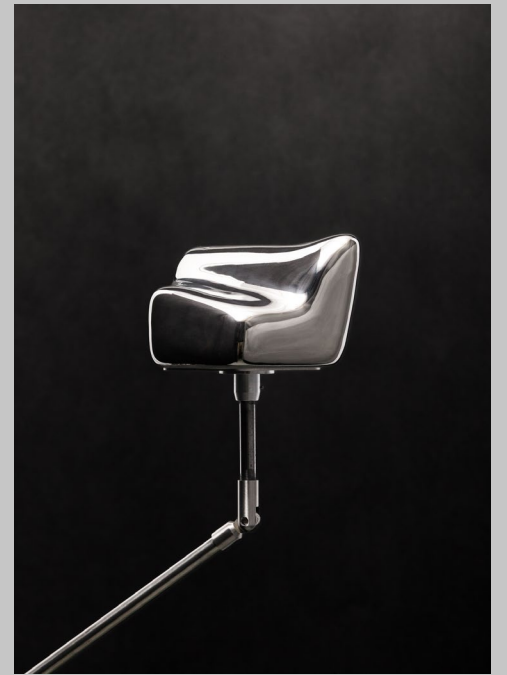
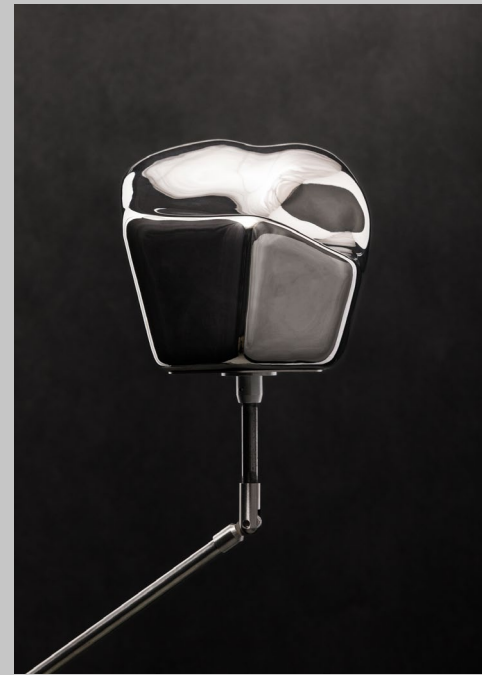


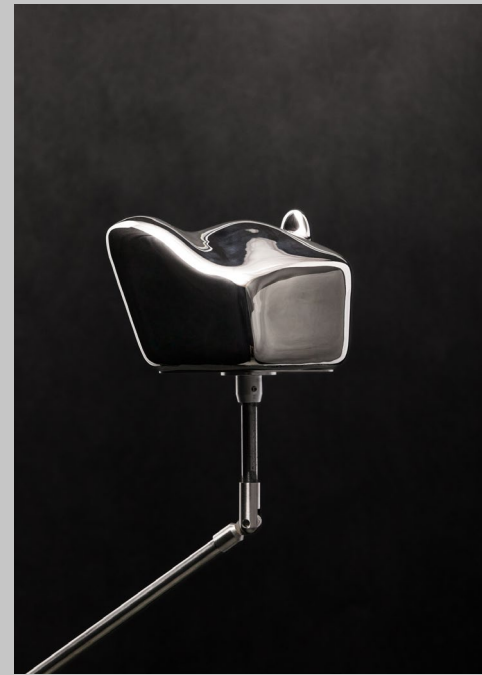
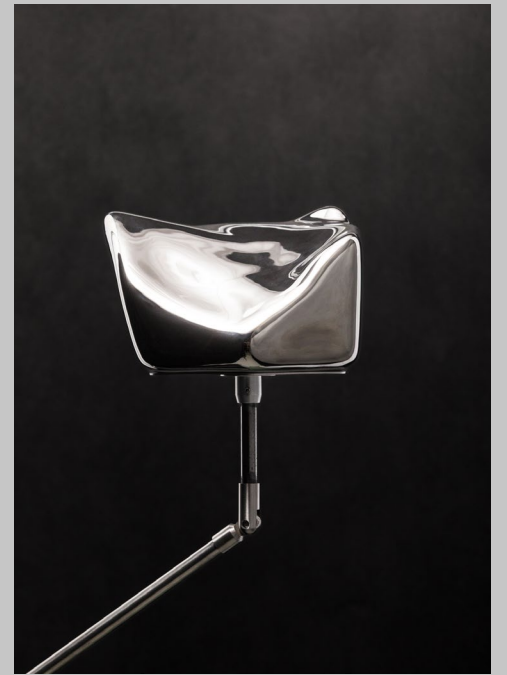


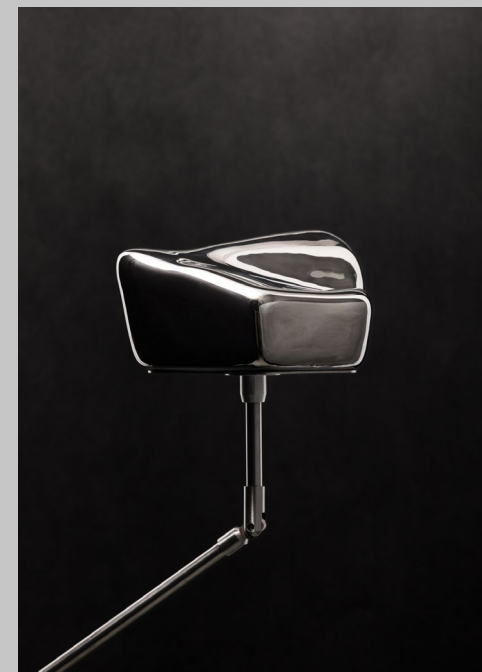






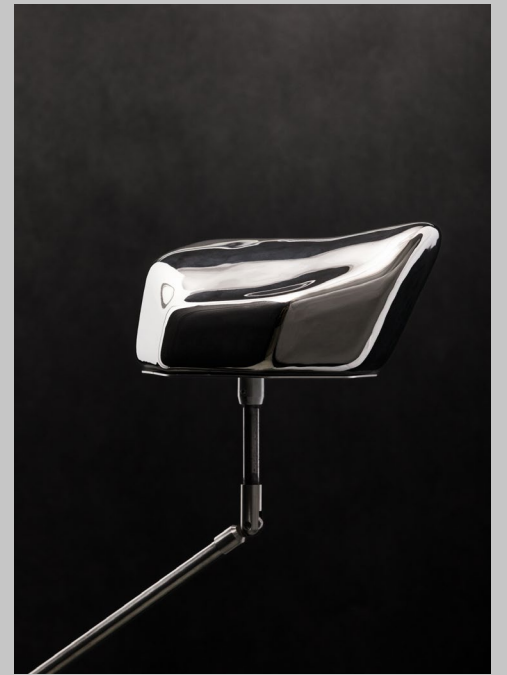
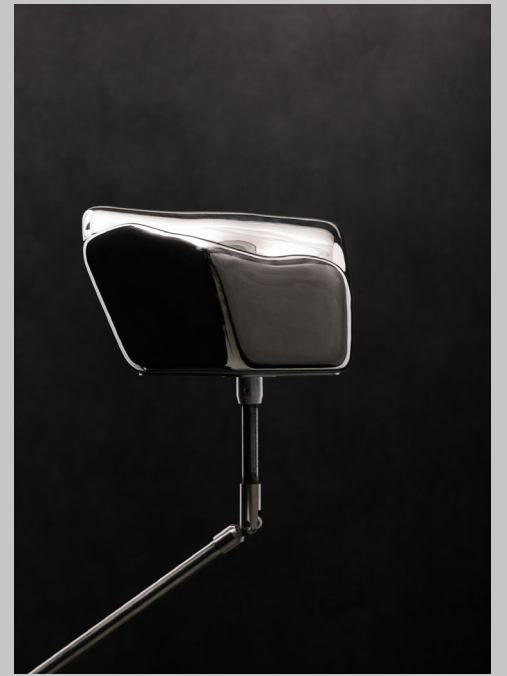
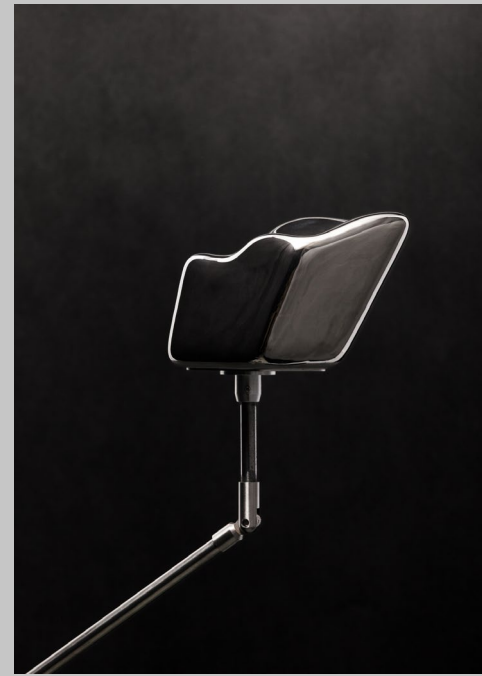


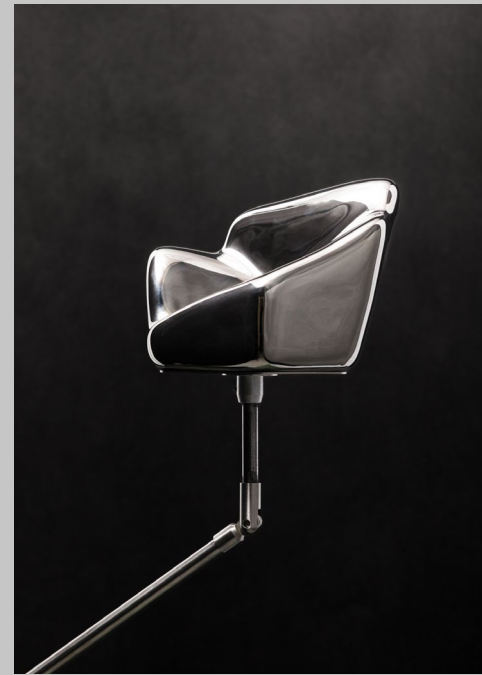
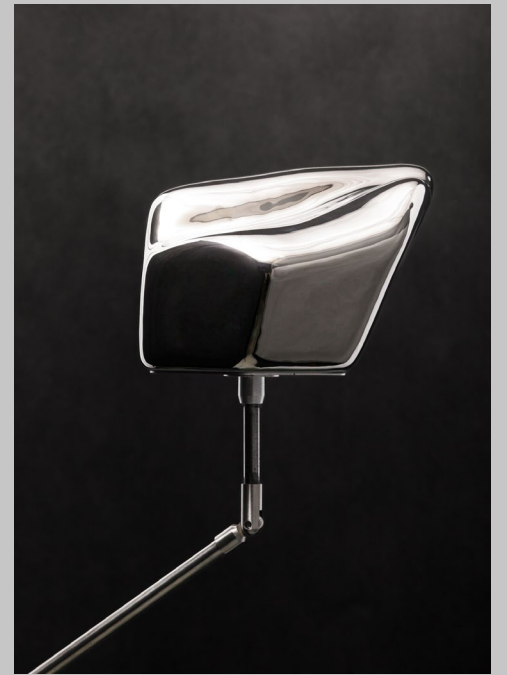
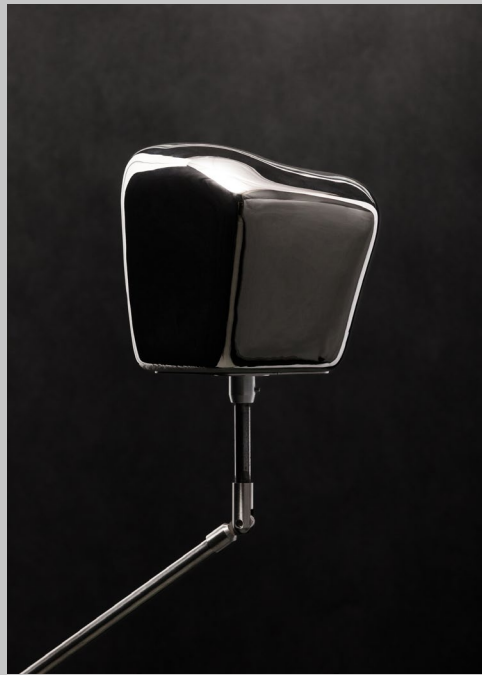


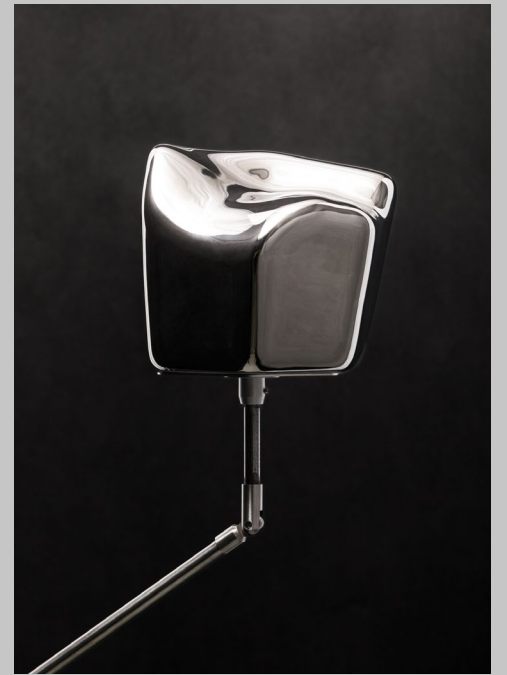


















Jan Poš (*1996)

Jan Poš (*1996) je multimedialní umělec působící v Praze. Hravě propojuje mytologické podhoubí západní společnosti se současnými technologiemi, které se staly ústředním vyjadřovacím prostředkem v kontextu jeho umělecké praxe. V centru jeho tvorby leží reflexe jevů, jež přesahují empirické a kognitivní schopnosti člověka, čehož dosahuje prostřednictvím mýtické roviny. Mýtus započal aktivně tvarovat jeho uměleckou činnost během studií na Akademii výtvarných umění v Praze a nadále figuruje jako jeden z klíčových rámců konturující jeho výtvarné aktivity. Mýtus v jeho uvažování představuje element vzpírající se měření a kvantifikaci a se zakoušenou skutečností operuje na základě archetypálních obrazů a symbolické logiky. Tím se vzdaluje jednoduchému racionálnímu uchopení. Tento vektor se stal bazální pro jeho Mýtus o hyperrealitě (2025).

Jiný klíčový aspekt Pošovy tvorby značí symbiotické interakce mezi fyzickým a virtuálním prostorem a dekonstrukce jejich domnělých hranic. Fyzické a virtuální nevnímá binárně (dvě separované oblasti). Jeho práce naopak vědomě utváří momenty slévání generující hybridní environmenty. Jeho objekty pramení v digitálním prostředí 3D softwaru, které následně materializuje za užití porcelánu a jiných materiálů. Formální aspekty výsledných prací hrají pro Jana Poše významnou roli a z toho důvodu běžně povrchy objektů obaluje ocelovou vrstvou jako v sérii Kyklopské zdivo (2023–2025) a Fragmenty (2023). Vzniklé objekty poté nejen odráží své prostředí, které do sebe zároveň vtahují (čímž dochází k rozpítí hranice mezi dílem a jeho okolím), ale také explicitně odkazují k virtuálnímu 3D modelování. V programech, jako je například Blender, jsou objekty defaultně bez výplně definovány výhradně konturou. Stříbrná

Jan Poš (*1996) is a multimedia artist based in Prague. He playfully intertwines the mythological undercurrents of Western society with contemporary technologies, which have become central vehicles of expression in his artistic practice. At the core of his work lies a reflection on experiences that escape human empirical and cognitive capacities, which he explores through the phenomenon of myth. Myth began to actively shape his practice during his studies at the Academy of Fine Arts in Prague and continues to serve as one of the key frameworks guiding his artistic activity. He perceives myth as something that resists measurement and quantification, engaging with reality through archetypal images and symbolic logics, thus actively moving away from a simple rational approach. This orientation proved fundamental to his work *The Myth of Hyperreality* (2025).

The symbiotic interplay between physical and virtual space and the deconstruction of their supposed boundaries is another key aspect of Poš's practice. He does not perceive the physical and the virtual as binary (two separate) domains; rather, his work deliberately operates in moments of overlap, generating hybrid environments. His objects originate in the digital realm of 3D software, which he subsequently materializes in porcelain and other materials. The formal dimension of the resulting works plays a decisive role for him; accordingly, he often envelops the surfaces of his objects in steel coatings, as in the series *Cyclopean Masonry* (2024) and *Fragmenty* (2023). These not only reflect their surroundings while simultaneously absorbing them — thus blurring the line between the artwork and its environment — but also directly refer to virtual 3D modeling. In programs such as Blender, objects are by default hollow, defined primarily by contour, a kind of boundary. The silver aesthet-

estetika taktéž zesiluje industriální futuristický náboj propůjčující dílům podobu artefaktu ze spekulativní budoucnosti.

Spekulativní rovina úzce souvisí s jeho osobitým pojetím výzkumu, který se vymyká přísně vědeckému režimu, jenž produkuje poznání. Jeho modus operandi sestává z nadefinování si spekulativního environmentu, který následně zastaví v čase a ohledává. Výsledkem je jakýsi fiktivní výzkum, s nímž je divák konfrontován. Estetika laboratoře (v podobě variabilních konstrukcí) se poté vписuje do formy jednotlivých děl jako například v sérii Proměnlivé Objekty (2023).

ic further amplifies the industrial, futuristic charge, lending the works the appearance of artifacts from a speculative future.

Speculation is closely tied to his distinctive approach to research, which stands in juxtaposition to strictly scientific modes of producing knowledge. His modus operandi consists in defining a speculative environment, which he then freezes in time and examines. The result is a kind of fictional research with which the viewer is confronted. The aesthetics of a laboratory (through variable constructions) then inscribes itself into the form of individual works, such as the series Unstable Objects (2023).

Ve své umělecké tvorbě se Jan Poš také zabývá kultivací a zkoumáním objektivních fenoménů a procesů. Ilustrativní se v tomto kontextu stává jeho instalace Poryv větru (2021) otevírající otázky ohledně meteorologických dat. Jsou to právě tato kosmologická tematika a tělesa, která Poš analyzuje. Na rozdíl od komentářů k současnému socio-politickému či kulturnímu dění se autor vyjadřuje k nadčasovým elementům lidské existence, jejichž časový rozptyl kontrastuje s rychlým zastaráváním nových technologií. Technologická linka se vine napříč jeho tvorbou a kromě již zmíněných 3D programů sestává z práce s digitálním obrazem (Kyklopské zdívo: studie, 2025) a umělým světlem (Koordináty, 2023; Karteziánská mříž, 2023 a další). Prostřednictvím umělého světla poté Poš často vystupuje i z interiéru galerijního prostředí do městského veřejného prostoru (Odpočet, 2023; Collector, 2023).

In his practice, Jan Poš also focuses on cultivating and observing ongoing phenomena and processes. The installation Wind Gust (2021), which opened up the question of meteorological data, was a prime example in this context. It is precisely these cosmological themes and bodies that Poš analyses. Rather than commenting on current socio-political or cultural events, he responds to the timeless elements of human experience,

whose perseverance in time stands in stark contrast to the rapid obsolescence of new technologies. The technological thread running through his work extends beyond 3D programs to include digital moving imagery (Cyclopean Masonry deconstructed, 2025) and artificial light (Coordinate, 2023; Cartesian Mesh, 2023, among others). Through artificial light, Poš frequently steps beyond the interior of the gallery into the urban, public sphere (Countdown, 2023; Collector, 2023).

Denisa Michalinová

Denisa Michalinová je teoretička a historička umění a v současnosti i doktorandka na Akademii výtvarných umění v Praze (Teorie a dějiny současného umění). Ve svém interdisciplinárním výzkumu se soustředí na tělesnost, nové technologie a současnou filozofii — především kritický posthumanismus. Je autorkou odborné monografie Světlo jako médium. Umělé světlo v českém výtvarném umění od devadesátých let po současnost (2025). Působí taktéž jako lektorka v Národní galerii, průběžně přednáší na konferencích a festivalech a přispívá texty do různých periodik.

Denisa Michalinová is an art theorist and historian and a PhD candidate at the Academy of Fine Arts in Prague (Theory and History of Contemporary Art). Her interdisciplinary research focuses on corporeality, new technologies, and contemporary philosophy – especially critical posthumanism. She is the author of

the academic monograph Světlo jako médium. Umělé světlo v českém výtvarném umění od devadesátých let po současnost (2025). She also works as an educator at the National Gallery, regularly presents at conferences and festivals and contributes to various journals.

Poznámky

// Notes

- 1 Clement GREENBERG, Modernist Painting, in: Francis FRASCINA – Charles HARRISON (eds.), *Modern Art and Modernism: A Critical Anthology*, Harper Row 1982, p. 5-10.
- 2 Rosalind KRAUSS, Sculpture in the Expanded Field, *October*, Vol. 8, Spring, 1979, p. 43.
- 3 Jean BAUDRILLARD, *Simulacra and Simulations*, The University of Michigan Press 1994, p.1.
- 4 Remediacce odkazuje k širokému pojmu z pera Jay Davida Boltera a Richarda Grusina v rámci jejich teoretizace nových médií. Tímto termínem popisují jednotlivé procesy, kdy se stará a nová média a technologie navzájem ovlivňují a způsobují tak aktualizaci daného média. Jay David Bolter – Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge 1999, p. 61. / Remediation refers to a broad concept coined by Jay David Bolter and Richard Grusin in formulating their theory of new media. This term is used to describe the individual processes where old and new media and technologies interact, thus mutually innovating each other. Jay David Bolter – Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge 1999, p. 61.
- 5 Lev MANOVICH, *The Language of New Media*, Massachusetts: The MIT Press 2001, p. 30.
- 6 Roland BARTHES, *Mythologies*, The Noonday Press 1991.
- 7 Percy S. COHEN, Theories of Myth, *The Journal of the Royal Anthropological Institute*, Vol. 14, No. 3, 1969, p. 339.
- 8 Jussi PARIKKA, *Geologie médií*, Praha: Karolinum 2020.
- 9 Farocki vychází z myšlenek Viléma Flussera, který používal termín “technický obraz”. Technický obraz představuje dvoudimenzionální obraz produkovaný stroji, jenž nereprezentuje svět, ale stává se výsledkem procesů a interakcí v rámci konkrétního programu. Farocki pak tyto myšlenky posouvá směrem k funkční povaze obrazu. Harun FAROCKI, *Phantom Images*, Public 29, 2004, p. 17. / Farocki draws on the ideas coined by Vilém Flusser, who used the term “technical image”. A technical image means a two-dimensional image produced by machines, which does not represent the world but rather results from processes and interactions within a specific program. Farocki further applies these ideas to the functional nature of the image. Harun FAROCKI, *Phantom Images*, Public 29, 2004, p. 17.
- 10 Více v knize: Federico CAMPAGNA, *Technic and Magic: The Reconstruction of Reality*, Bloomsbury Academic 2018. / For more details, see: Federico CAMPAGNA, *Technic and Magic: The Reconstruction of Reality*, Bloomsbury Academic 2018.

Literatura

// Literature

Roland BARTHES, *Mythologies*, The Noonday Press 1991

Jean BAUDRILLARD, *Simulacra and Simulations*, The University of Michigan Press 1994

Jay David BOLTER – Richard GRUSIN, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge 1999

Federico CAMPAGNA, *Technic and Magic: The Reconstruction of Reality*, Bloomsbury Academic 2018

Percy S. COHEN, Theories of Myth, *The Journal of the Royal Anthropological Institute*, Vol. 14, No. 3, 1969, p. 337-353

Harun FAROCKI, *Phantom Images*, Public 29, 2004, p. 13-22

Clement GREENBERG, Modernist Painting, in: Francis FRASCINA – Charles HARRISON (eds.), *Modern Art and Modernism: A Critical Anthology*, Harper Row 1982, p. s. 5-10

Rosalind KRAUSS, *Sculpture in the Expanded Field*, *October*, Vol. 8, Spring, 1979, p. 43 (30-44)

Lev MANOVICH, *The Language of New Media*, Massachusetts: The MIT Press 2001

Jussi PARIKKA, *Geologie médií*, Praha: Karolinum 2020

Jan Poš: Mýtus o hyperrealitě

// The Myth of Hyperreality

Katalog byl vydán v roce 2025 jako doprovodná

publikace k současné tvorbě českého umělce

Jana Poše. / The catalogue was published in

2025 as an accompanying publication to the

contemporary work of Czech artist Jan Poš.

Speciální poděkování patří mému stříbrnému

kolektivu: / Special thanks go to my silver

collective: Martin Poš, Emma Štěpánová, Ondřej

Dvořák, Marek Bulíř, Jakub Janov, Filip Novák,

Kryštof Kříček, Johanka Pošová, Andrej Kontra

and Šimon Roubal.

text / text: Denisa Michalinová, Jan Poš

koncepce katalogu / catalogue concept:

Johanka Pošová

překlad / translation: Alžběta Soperová,

Denisa Michalinová

korektury / proofreading: Michaela Pošová

fotografie / photography: Johanka Pošová

& Šimon Roubal (Studio Diptych), Josef Šlapák,

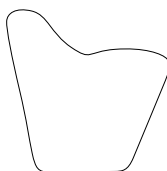
Michal Blecha

grafika / graphic design: Kristýna Šťastová

tisk / print: Carter Reproplus s.r.o.

náklad / edition: 60 ks / 60 copies

© Jan Poš, 2025



Jan Poš: Mýtus o Hyperrealitě
// The Myth of Hyperreality
2025