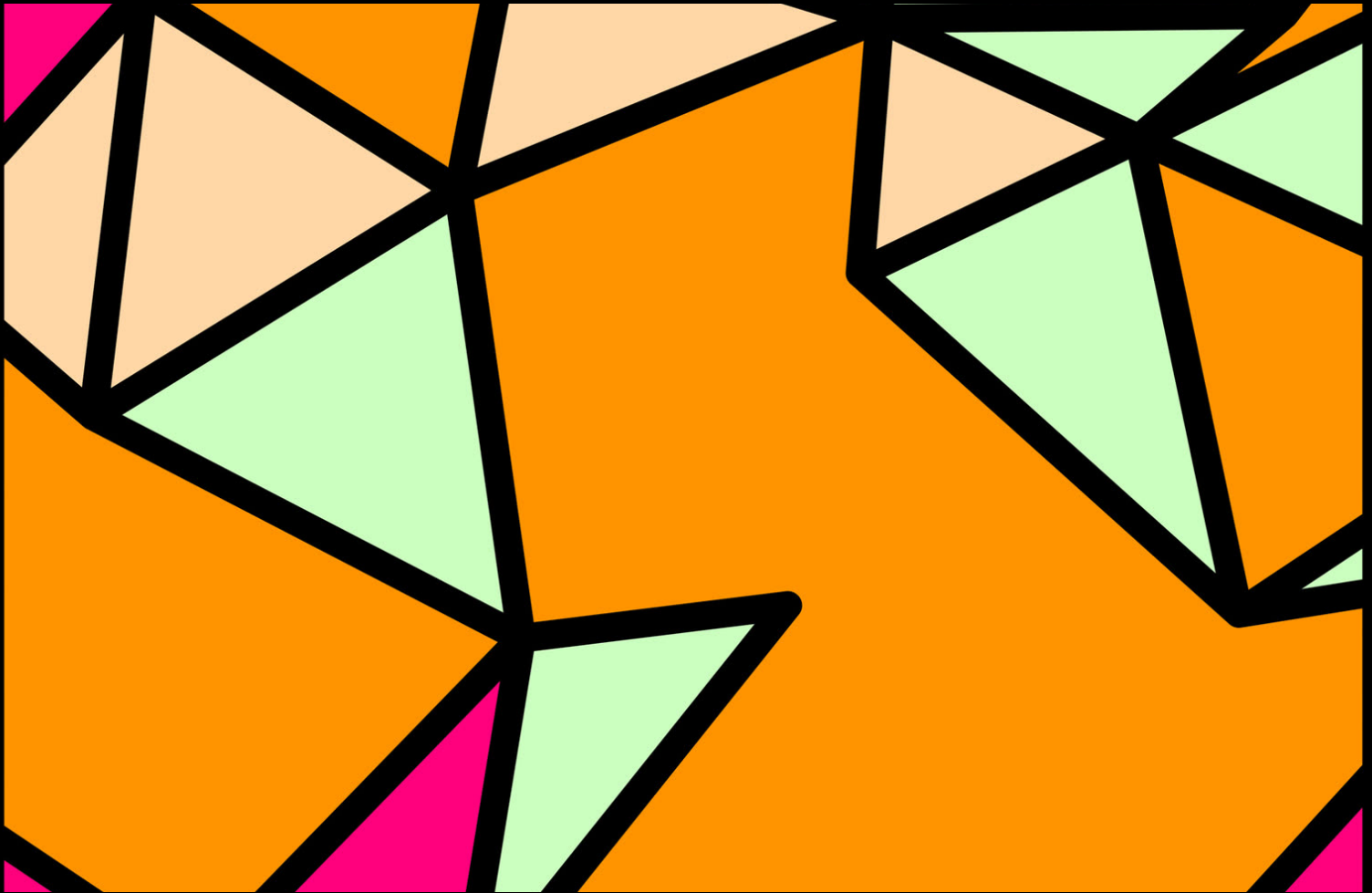




HINTERGRUND · 2026

TOBIAS POST - DIE GESCHICHTE HINTER DER KUNST

Die Kombination von Kunst und Technik ist meine Superkraft für immersive
Kunst

TOBIAS POST

Künstler · Digitale Lichtkunst · Malerei · Kuratorische Projekte

CUBE4ARTS.DE

Stand 10. September 2026

Rückwirkend ist mein Berufsleben als Softwareentwickler wie eine auf mich perfekt zugeschnittene technische Kunstausbildung, speziell für immersive Kunst.

Das Thema Kunst begleitet mich vom Kunst-LK in der Schule, meinen ersten Ausstellungen und Bilderverkäufen mit 18 Jahren, über das Studium der Kunst als Nebenfach an der Universität zu einer lebenslangen privaten Auseinandersetzung mit Malerei, Video- und Computerkunst.

2022 hat sich mein Schwerpunkt durch private Verluste verändert und den Impuls gesetzt meine künstlerische Arbeit an erste Stelle und die Softwareentwicklung in den Dienst der Kunst zu stellen und dabei beides zu vereinen.

Zum ersten Mal in meinem Leben ist es für mich möglich alle meine Talente für ein starkes Ziel, gemeinsam zu bündeln. Zwei getrennte Hälften in mir wachsen zu einem Einzigen zusammen.

Besonders freue ich mich über die Aufnahme in den Bundesverband Bildender Künstler*innen - BBK Westfalen e.V. im Jahr 2025.

Am 4.4.69 bin ich in Bochum geboren und habe nach dem Abitur und Zivildienst, anschließend in Dortmund Informatik und Kunst studiert. Ich habe das Studium jedoch vorzeitig beendet und eine eigene Softwarefirma für Computerspiele gegründet.

Bis 2022 habe ich als Einzelunternehmer in dutzenden Großprojekten und hunderten kleinen IT-Lösungen, Web, Desktop, 3D, Multimedia und grafikorientierte Software entwickelt. Ich war in unterschiedlichsten Umfeldern, Startups, KMUs, Hochschulen und Konzernen unterwegs. Mein IT-Expertenwissen wurde so auf ein immer stärkeres handwerkliches Fundament gestellt. Rückwirkend ist mein Berufsleben als Softwareentwickler wie eine auf mich perfekt zugeschnittene technische Kunstausbildung, speziell für immersive Kunst.

Das Thema Kunst begleitet mich vom Kunst-LK in der Schule, meinen ersten

Ausstellungen und Bilderverkäufen mit 18 Jahren, über das Studium der Kunst als Nebenfach an der Universität zu einer lebenslangen privaten Auseinandersetzung mit Malerei, Video- und Computerkunst. Künstlerisch habe ich mich aber nach den ersten Erfolgen auf meine nichtöffentliche, innere Kunstarbeit konzentriert und mir meine Freiheit als junger Künstler bewahrt um weiter mit Freude frei zu wachsen.

2022 hat sich mein Schwerpunkt durch private Verluste verändert und den Impuls gesetzt meine künstlerische Arbeit an erste Stelle und die Softwareentwicklung in den Dienst der Kunst zu stellen und dabei beides zu vereinen.

Zum ersten Mal in meinem Leben ist es für mich möglich alle meine Talente für ein starkes Ziel, gemeinsam zu bündeln. Zwei getrennte Hälften in mir wachsen zu einem Einigen zusammen.

2022 habe ich den Geschäftszweck meines Unternehmens von einer Softwaremanufaktur komplett auf Kunstatelier und Digitalstudio umgestellt. Von da an arbeite ich mit voller Hingabe daran, meine künstlerische Praxis kontinuierlich zu professionalisieren und mein Schaffen auf ein neues Niveau zu heben.

Sehr zentral ist meine Ausstellungstätigkeit, beginnend 2023/24, noch ausschließlich mit Malerei. Im Jahr 2025 liegt der Schwerpunkt auf immersiver Kunst. Persönliche Ausstellungshighlights für mich sind die Industrieausstellungen am Phoenix-Gasometer in Dortmund und in der Henrichshütte in Hattingen.

Besonders freue ich mich über die Aufnahme in den Bundesverband Bildender Künstler*innen - BBK Westfalen e.V. im Jahr 2025.

KÜNSTLER

TOBIAS POST

Künstler · Digitale Lichtkunst · Malerei · Kuratorische Projekte

GEBOREN

1969 · Bochum

MITGLIED

WBK e.V. (2026) · BBK Westfalen e.V. (2025) · VERA e.V. · VG
Bild-Kunst

FUNKTION

Sprecher Ruhrgebiet West (2026)

KONTAKT

cube4arts.de

Abbildungen: © 2026 Tobias Post

Dossier · Stand 10. September 2026

CUBE4ARTS

TOBIAS POST

Künstler · Digitale Lichtkunst · Malerei · Kuratorische Projekte

CUBE4ARTS.DE

Abbildungen: © 2026 Tobias Post
Dossier · Stand 10. September 2026