

KATALOG · 2022–2026

# WERKKATALOG

Malerei, Werkraum und Skulpturengarten — alle Werke, das Neueste zuerst

**TOBIAS POST**

Malerei · Digitale Lichtkunst · Skulptur · Kuratorische Projekte

CUBE4ARTS.DE

Stand 21. Oktober 2026

| | |
|---|---|
| ZEITRAUM | 2022–2026 |
| WERKE | 836 |

# INHALT


## 2026 4

- Skulpturengarten 5
- Minimal Scape 16
- Sculpt Void Full Color 18
- Sculpt Void Color 21
- Sculpt Void 24
- Sculpt Dark Color 27
- Sculpt Dark 30
- Sculpt Color 33
- Sculpt 37
- Fluid 40
- Veil 42
- Ring Quader 44
- Minimal Ring 47
- Raw Cube 52
- Minimal Sphere 57
- Minimal Quaderspuren 62
- Farbexplosion 67
- Kristalle 72
- UHRWERK 76
- BRUTAL VERDREHT 85
- FLACHER RAUM 87

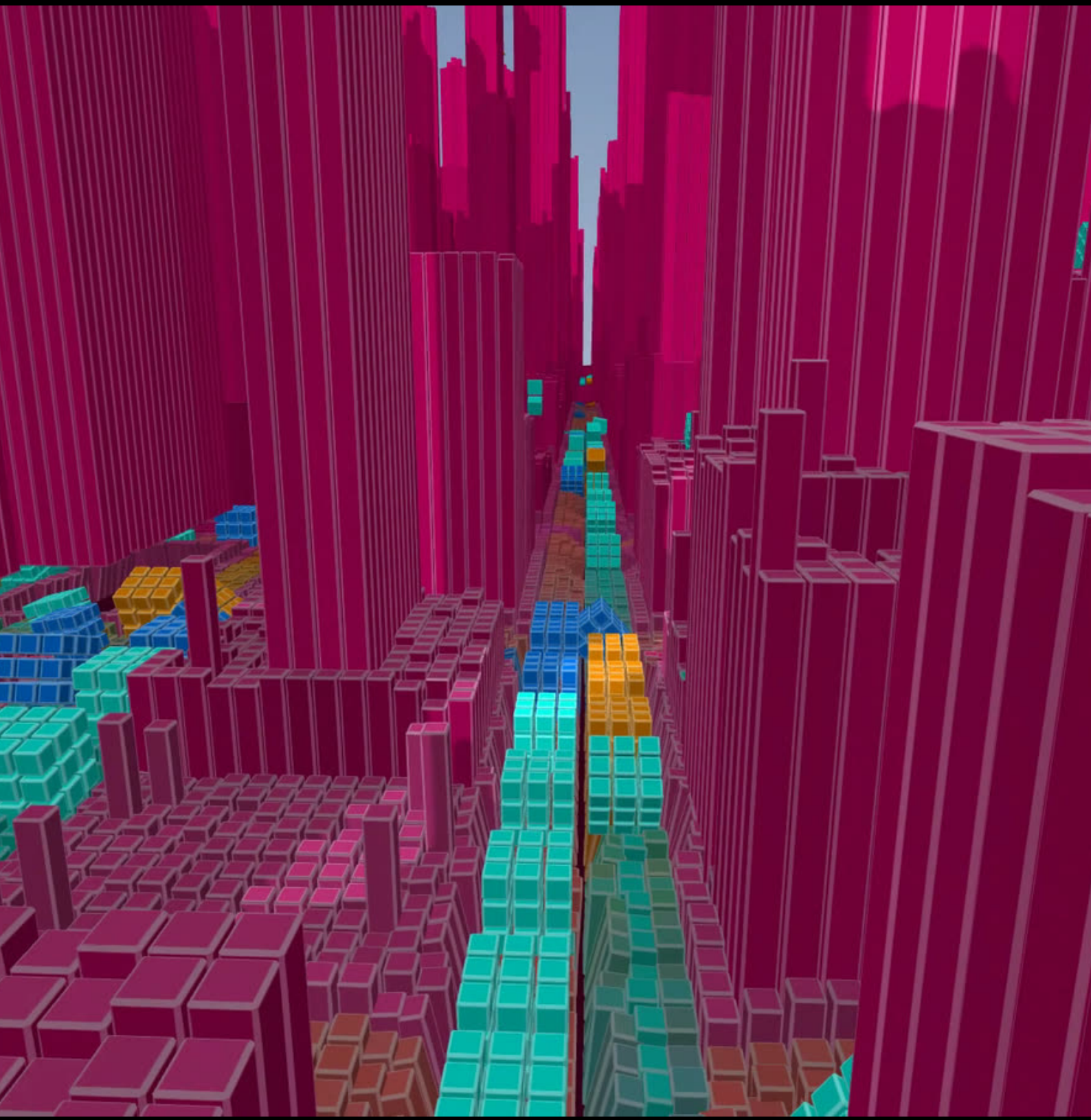
## 2025 89

- FALTUNGEN 90
- BRUCHKANTE KONKRET 92
- DREIECKE VERBUNDEN AUF FREIEM FELD 94
- FALTUNGEN MIT REGELN 102
- FALTUNGEN IN RASTERANORDNUNG 106
- QUADRAT DREIECKE VERBUNDEN 112
- BORDERLESS 116
- DORNENSTAUB 119
- FRAGMENTUM 122

## 2024 125

- IKARUS 126

**2023** 128
VERLUST 129
**2022** 131
WALD 132



2026

# SKULPTURENGARTEN

7 Werke



## KREISEL

2026.00.294 · 2026 · 3D-Druck · H 8 cm









## WÜRFELRINGE

2026.00.293 · 2026 · 3D-Druck · H 25 cm













# KUGELRINGE

2026.00.292 · 2026 · 3D-Druck · H 25 cm

KUGELRINGE — ABBILDUNGEN











# RINGKERN

2026.00.291 · 2026 · 3D-Druck · H 25 cm

RINGKERN — ABBILDUNGEN















# KUGELSCHLÄUCHE

2026.00.290 · 2026 · 3D-Druck · H 10 cm

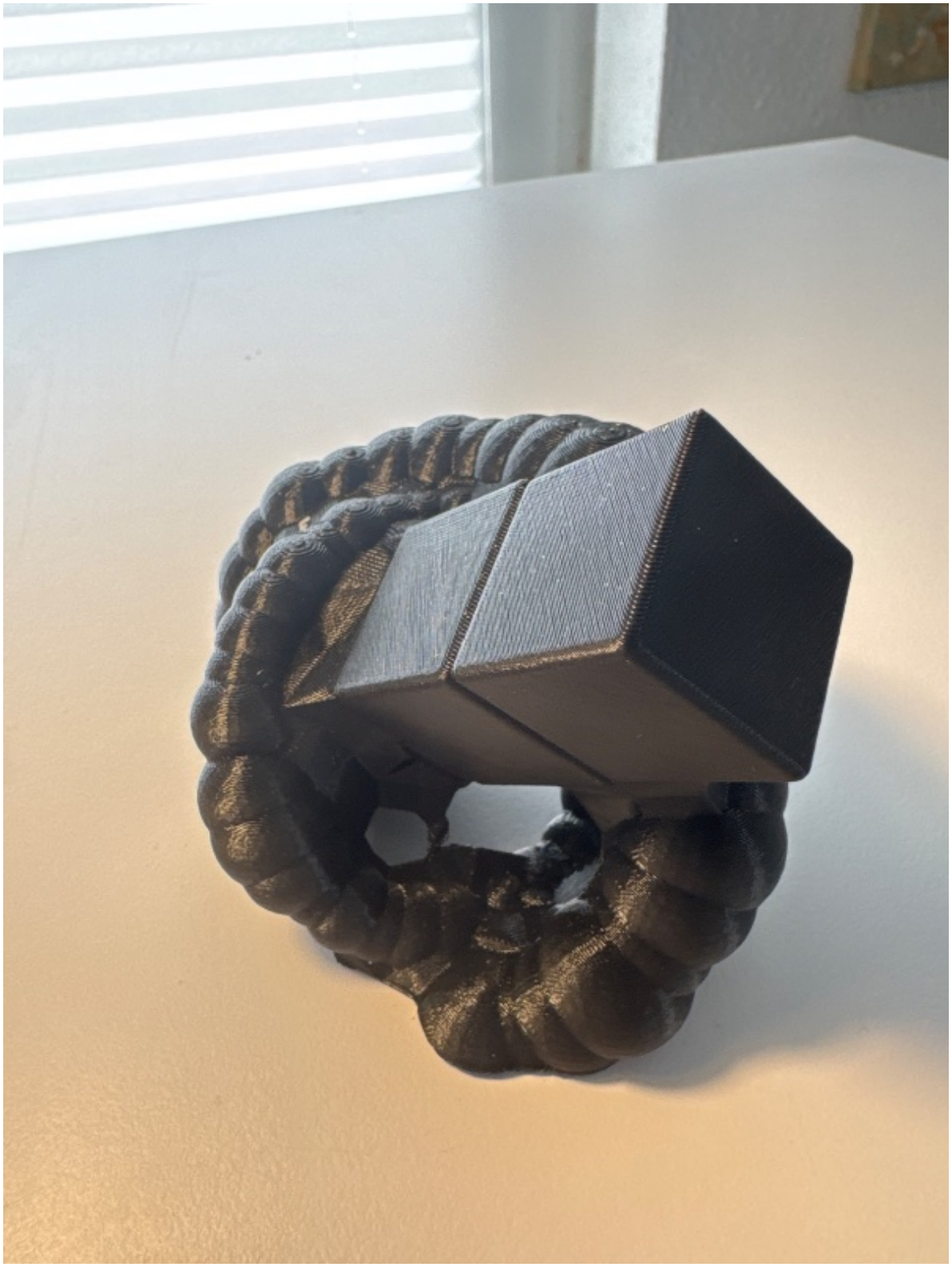
KUGELSCHLÄUCHE — ABBILDUNGEN













# RING QUADER

2026.00.289 · 2026 · 3D-Druck · H 15 cm

RING QUADER — ABBILDUNGEN









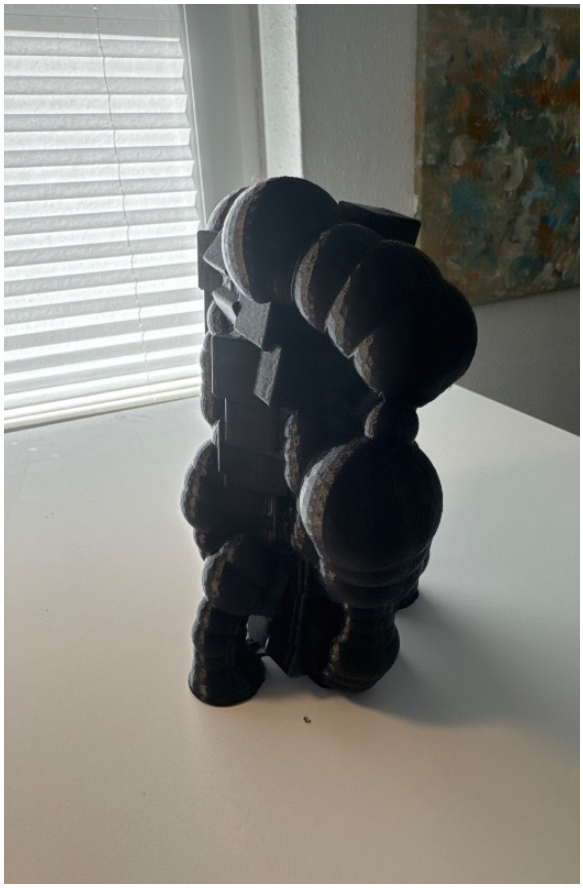




# PERLENTURM

2026.00.288 · 2026 · 3D-Druck · H 25 cm

PERLENTURM — ABBILDUNGEN





# MINIMAL SCAPE

4 Werke

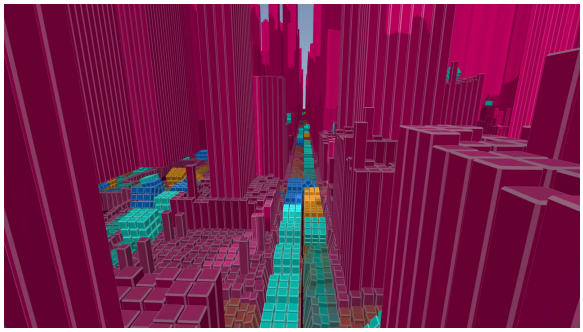
Ein strenges Raster aus Avenuen und Querstraßen, Türme bis zu 140 Säulen hoch: tiefe Schluchten, in denen Würfelketten an den Kreuzungen warten.

„Minimal Scape – Schluchten“ ist die erste Arbeit der Reihe Minimal Scape. Hier steht der Aufbau, den alle weiteren teilen.

Minimal Scape führt die flache Minimal-Reihe in die Stadt. Die Welt besteht wie in Minimal Quaderspuren aus Säulen in einem Raster – hier wachsen sie zu Häusern, Türmen und Straßenschluchten, auf Straßen, Plätzen und Dächern stehen Noppen und Zapfen. Die ganze Stadt trägt eine Farbe der Palette und wechselt mit ihr; die Würfel tragen die übrigen Farben.

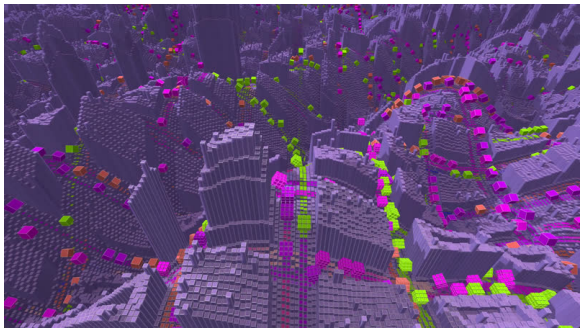
Hunderte Würfel rollen einzeln und in Ketten durch die Straßen, warten an den Kreuzungen und pflügen die Noppen weg; sie hinterlassen Farbspuren und Wälle, die langsam nachwachsen. Andere rollen Fassaden hinauf, über Dächer und Rücksprünge und wieder hinunter. Die Kamera ist immer mittendrin: in den Straßen, an Fassaden hinauf, über die Dächer und hoch über der Stadt, die sich bis zum Horizont fortsetzt.

Minimal Scape folgt auf Minimal Quaderspuren, Minimal Sphere, Raw Cube, Minimal Ring und Ring Quader. Jede Stadt ist anders gebaut; alles läuft in Echtzeit.



## MINIMAL SCAPE – SCHLUCHTEN

2026

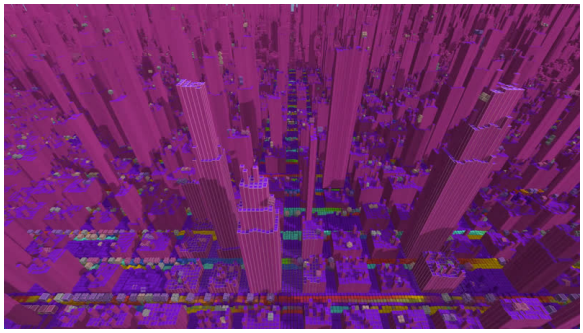


## MINIMAL SCAPE – HÜGEL

2026

Die ganze Stadt liegt auf weichen Hügeln. Straßen steigen und fallen, Würfelketten rollen über den Kamm, die Häuser stehen gestuft am Hang.

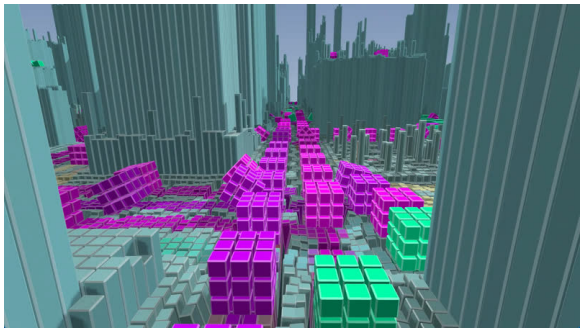
Die Arbeit gehört zur Reihe Minimal Scape, der sechsten nach Minimal Quaderspuren, Minimal Sphere, Raw Cube, Minimal Ring und Ring Quader: Die flache Minimal-Reihe wächst zur Stadt – Säulen werden zu Häusern, Türmen und Straßenschluchten, und Hunderte Würfel rollen durch die Straßen und an den Fassaden hinauf. Der Aufbau ist bei „Minimal Scape – Schluchten“ beschrieben, der ersten Arbeit der Reihe.



## MINIMAL SCAPE – GASSEN

2026

Winzige Blöcke, schmale Gassen ohne Gehweg, dicht gedrängte niedrige Bauten und einzelne Türme – zweitausend kleine Würfel rollen und klettern zugleich.



## MINIMAL SCAPE – ACHSEN

2026

Breite Prachtstraßen mit zwei Spuren je Richtung, riesige Plätze voller Noppen und Zapfen, Scheibenhochhäuser – lange Würfelketten ziehen über die Achsen.

# SCULPT VOID FULL COLOR

6 Werke

Zwei Würfelringe um einen Kern – unsichtbar. Ihre Spuren leuchten: Punkte und Kantenlinien in den klaren Farben der Minimal-Reihen.

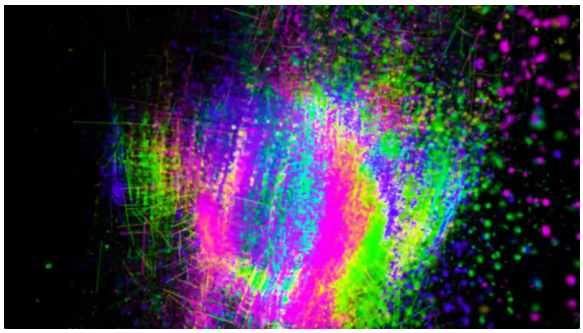
„Sculpt Void Full Color – Ringkern“ ist die erste Arbeit der Reihe Sculpt Void Full Color. Hier steht der Aufbau, den alle weiteren teilen.

Sculpt Void Full Color ist die farbige Schwester von Sculpt Void Color. Die Skulptur bleibt unsichtbar; was sich aus ihrer Bewegung löst – Punkte und die Kanten der Würfel und Bögen der Kugeln als Striche – trägt die klaren, satten Farben der Minimal-Reihen. Die Farben liegen als Gebiete über der Skulptur und wechseln mit der Stimmung von Ruhe und Aufbruch.

Der Raum entsteht aus dem Licht selbst: Was vorn liegt, leuchtet heller, was hinten liegt, wird dunkler. Die Kamera umkreist die Skulptur ohne Stillstand und fliegt manchmal mitten hindurch. Die Animation läuft wie in Render4Sculpt.

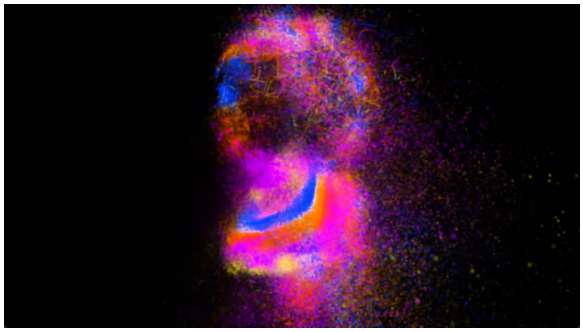
Sculpt Void Full Color ist die jüngste Reihe nach Sculpt, Sculpt Color, Sculpt Dark, Sculpt Dark Color, Sculpt Void und Sculpt Void Color.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 126 Würfel – zwei Ringe aus je 36 Würfeln um einen doppelten Kern aus 3 × 3 × 3 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Ringkern“, 25 cm, Werknummer 2026.00.291. Auch als Sculpt, Sculpt Color, Sculpt Dark, Sculpt Dark Color, Sculpt Void und Sculpt Void Color – Ringkern.



## SCULPT VOID FULL COLOR – RINGKERN

2026

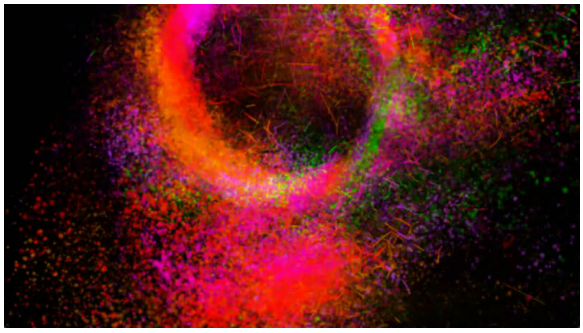


## SCULPT VOID FULL COLOR – PERLENTURM

2026

Kugelketten um einen Turm aus Würfeln – unsichtbar. Ihre Spuren leuchten als Lichtpunkte und Lichtbögen in den klaren Farben der Minimal-Reihen.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 351 Teile – sechs Ringe aus je 36 Kugeln und ein Turm aus fünf Kernen von 3 × 3 × 3 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Perlenturm“, 25 cm, Werknummer 2026.00.288. Auch als Sculpt, Sculpt Color, Sculpt Dark, Sculpt Dark Color, Sculpt Void und Sculpt Void Color – Perlenturm.

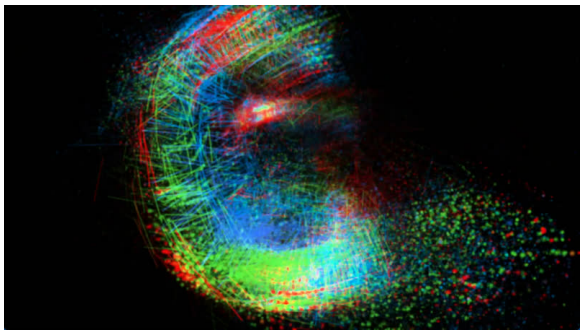


## SCULPT VOID FULL COLOR – KUGELRINGE

2026

Zwei Kugelringe um einen Turm aus Würfeln – unsichtbar. Ihre Spuren leuchten als Lichtpunkte, Bögen und Kanten in den klaren Farben der Minimal-Reihen.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 153 Teile – zwei Ringe aus je 36 Kugeln um einen Turm aus drei Kernen von 3 × 3 × 3 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Kugelringe“, 25 cm, Werknummer 2026.00.292. Auch als Sculpt, Sculpt Color, Sculpt Dark, Sculpt Dark Color, Sculpt Void und Sculpt Void Color – Kugelringe.

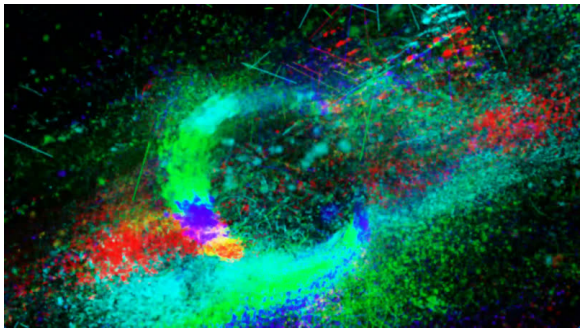


## SCULPT VOID FULL COLOR – WÜRFELRINGE

2026

Zwei Würfelringe um einen Kern – unsichtbar. Ihre Kanten stehen als farbiges Gerüst im Raum und zerfallen zu Farbe.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 99 Würfel – zwei Ringe aus je 36 Würfeln um einen Kern aus 3 × 3 × 3 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Würfelringe“, 25 cm, Werknummer 2026.00.293. Auch als Sculpt, Sculpt Color, Sculpt Dark, Sculpt Dark Color, Sculpt Void und Sculpt Void Color – Würfelringe.

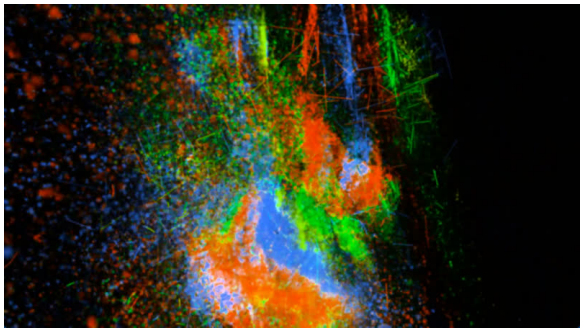


## SCULPT VOID FULL COLOR – KUGELRINGE

2026

Kugelketten um eine Säule aus Würfeln – unsichtbar. Ihre Spuren leuchten als Lichtpunkte und Lichtbögen in den klaren Farben der Minimal-Reihen.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 76 Teile – zwei Ringe aus je 36 Kugeln um eine Säule aus vier Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Kugelschläuche“, 10 cm, Werknummer 2026.00.290. Auch als Sculpt, Sculpt Color, Sculpt Dark, Sculpt Dark Color, Sculpt Void und Sculpt Void Color – Kugelringe (die 76-teilige Fassung).



## SCULPT VOID FULL COLOR – KREISEL

2026

Würfelringe um einen Kern aus Kugeln – unsichtbar. Ihre Spuren leuchten als Lichtpunkte, Kanten und Kreisbögen in den klaren Farben der Minimal-Reihen.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 108 Teile – sechs gestapelte Ringe aus je 12 Kugeln, umschlossen von zwei Ringen aus je 18 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Kreisel“, knapp 8 cm, Werknummer 2026.00.294. Auch als Sculpt, Sculpt Color, Sculpt Dark, Sculpt Dark Color, Sculpt Void und Sculpt Void Color – Kreisel.

# SCULPT VOID COLOR

6 Werke

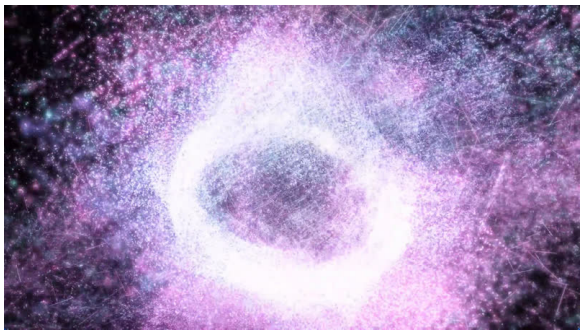
Zwei Würfelringe um einen Kern – unsichtbar. Ihre Spuren leuchten: Punkte und Kantenlinien in Fluoreszenzfarben, die sich zu Licht addieren.

„Sculpt Void Color – Ringkern“ ist die erste Arbeit der Reihe Sculpt Void Color. Hier steht der Aufbau, den alle weiteren teilen.

Sculpt Void Color macht aus Sculpt Void eine Lichtstruktur. Die Skulptur bleibt unsichtbar; was sich aus ihrer Bewegung löst – Punkte und die Kanten der Würfel und Bögen der Kugeln als Striche – leuchtet in Fluoreszenzfarben. Die Lichter überlagern sich und addieren sich zu Lichtbändern und Lichtwolken.

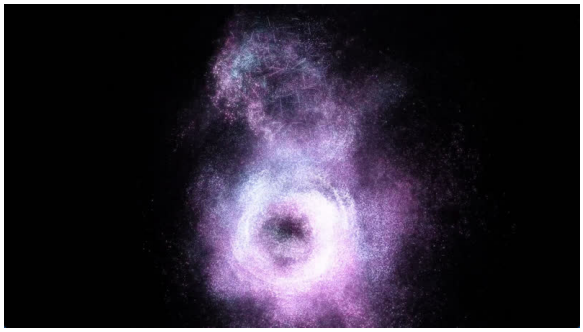
Der Raum entsteht aus dem Licht selbst: Was vorn liegt, leuchtet heller und wärmer, was hinten liegt, wird dunkler und kühler. Die Kamera umkreist die Skulptur ohne Stillstand und fliegt manchmal mitten hindurch. Die Animation läuft wie in Render4Sculpt.

Sculpt Void Color ist die jüngste Reihe nach Sculpt, Sculpt Color, Sculpt Dark, Sculpt Dark Color und Sculpt Void.



## SCULPT VOID COLOR – RINGKERN

2026

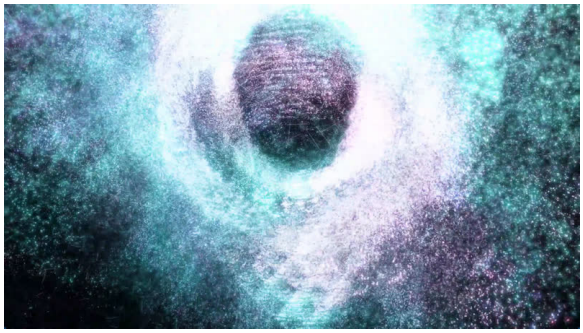


## SCULPT VOID COLOR – PERLENTURM

2026

Kugelketten um einen Turm aus Würfeln – unsichtbar. Ihre Spuren leuchten als Lichtpunkte und Lichtbögen in Fluoreszenzfarben.

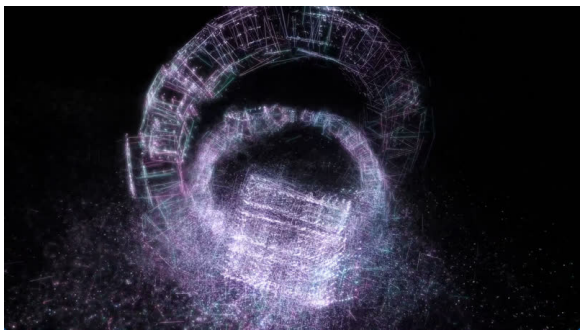
Die Arbeit gehört zur Reihe Sculpt Void Color, der jüngsten nach Sculpt, Sculpt Color, Sculpt Dark, Sculpt Dark Color und Sculpt Void: Die Skulptur bleibt unsichtbar, ihre Punkte und Kantenlinien leuchten in Fluoreszenzfarben und addieren sich zu Licht. Der Aufbau ist bei „Sculpt Void Color – Ringkern“ beschrieben, der ersten Arbeit der Reihe.



## SCULPT VOID COLOR – KUGELRINGE

2026

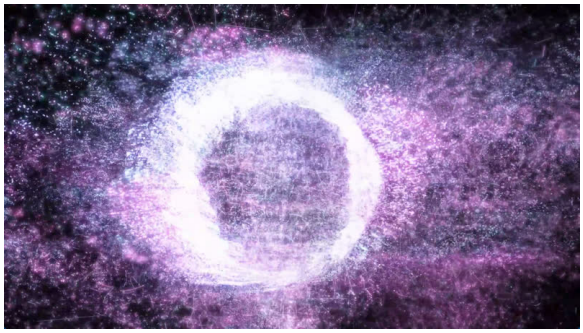
Zwei Kugelringe um einen Turm aus Würfeln – unsichtbar. Ihre Spuren leuchten als Lichtpunkte, Bögen und Kanten in Fluoreszenzfarben.



## SCULPT VOID COLOR – WÜRFELRINGE

2026

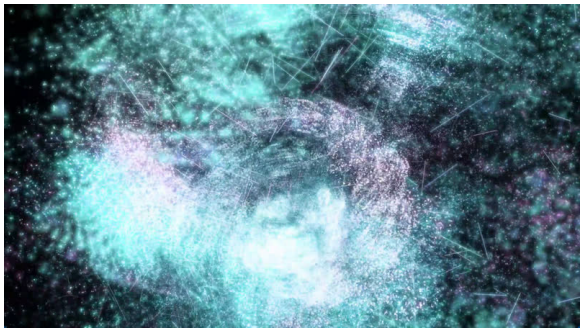
Zwei Würfelringe um einen Kern – unsichtbar. Ihre Kanten stehen als leuchtendes Gerüst im Raum und zerfallen zu Licht.



## SCULPT VOID COLOR – KUGELRINGE

2026

Kugelketten um eine Säule aus Würfeln – unsichtbar. Ihre Spuren leuchten als Lichtpunkte und Lichtbögen in Fluoreszenzfarben.



## SCULPT VOID COLOR – KREISEL

2026

Würfelringe um einen Kern aus Kugeln – unsichtbar. Ihre Spuren leuchten als Lichtpunkte, Kanten und Kreisbögen in Fluoreszenzfarben.

# SCULPT VOID

6 Werke

Die Skulptur ist unsichtbar – nur ihre Spuren bleiben: weiße Punkte und Kantenlinien, die im schwarzen Raum stehen und zerfallen.

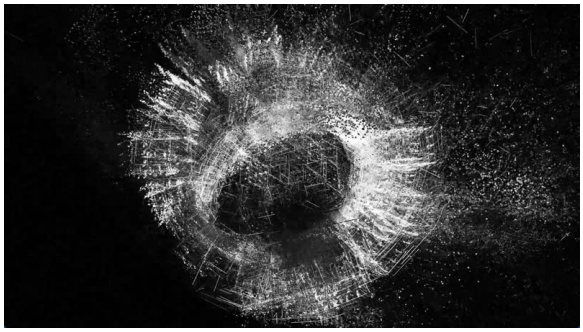
„Sculpt Void – Ringkern“ ist die erste Arbeit der Reihe Sculpt Void. Hier steht der Aufbau, den alle weiteren teilen.

Sculpt Void lässt die Skulptur verschwinden. Sichtbar bleibt nur, was sich aus ihrer Bewegung löst: weiße Punkte und Striche – die Kanten der Würfel und Bogenstücke der Kugeln. Die Linien stehen zuerst als Gerüst an ihrem Ort, dann lösen sie sich und treiben mit dem Staub fraktal in den Raum. Die Animation läuft wie in Render4Sculpt.

Fraktale Hell-Dunkel-Gebiete geben jedem Partikel seinen Ton: Dunkle verdecken die hellen dahinter, so entstehen Tiefe, Vorder- und Hintergrund. Die Kamera umkreist die Wolke ohne Stillstand und fliegt manchmal mitten hindurch.

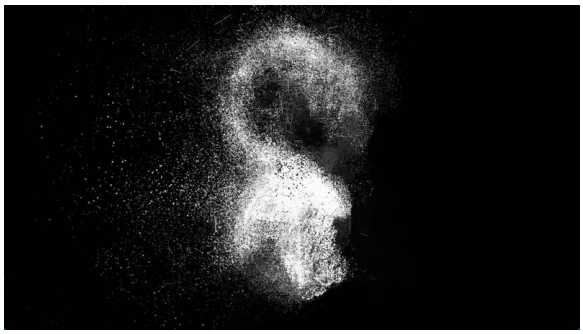
Sculpt Void ist die jüngste Reihe nach Sculpt, Sculpt Color, Sculpt Dark und Sculpt Dark Color.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 126 Würfel – zwei Ringe aus je 36 Würfeln um einen doppelten Kern aus 3 × 3 × 3 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Ringkern“, 25 cm, Werknummer 2026.00.291. Auch als Sculpt – Ringkern, Sculpt Color – Ringkern, Sculpt Dark – Ringkern und Sculpt Dark Color – Ringkern.



## SCULPT VOID – RINGKERN

2026

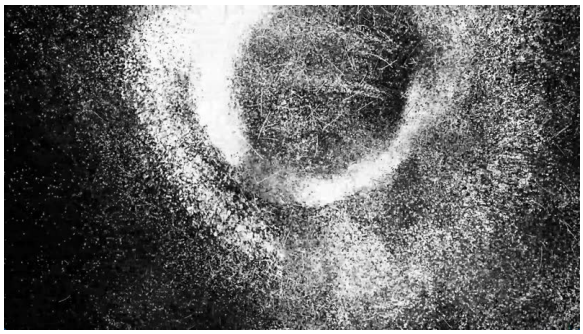


## SCULPT VOID – PERLENTURM

2026

Kugelketten um einen Turm aus Würfeln – unsichtbar. Es bleiben weiße Punkte und Bogenlinien, die im schwarzen Raum stehen und zerfallen.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 351 Teile – sechs Ringe aus je 36 Kugeln und ein Turm aus fünf Kernen von 3 × 3 × 3 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Perlenturm“, 25 cm, Werknummer 2026.00.288. Auch als Sculpt – Perlenturm, Sculpt Color – Perlenturm, Sculpt Dark – Perlenturm und Sculpt Dark Color – Perlenturm.

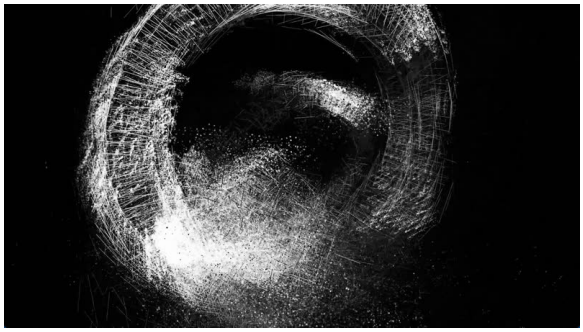


## SCULPT VOID – KUGELRINGE

2026

Zwei Kugelringe um einen Turm aus Würfeln – unsichtbar. Es bleiben weiße Punkte, Bogen- und Kantenlinien im schwarzen Raum.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 153 Teile – zwei Ringe aus je 36 Kugeln um einen Turm aus drei Kernen von 3 × 3 × 3 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Kugelringe“, 25 cm, Werknummer 2026.00.292. Auch als Sculpt – Kugelringe, Sculpt Color – Kugelringe, Sculpt Dark – Kugelringe und Sculpt Dark Color – Kugelringe.

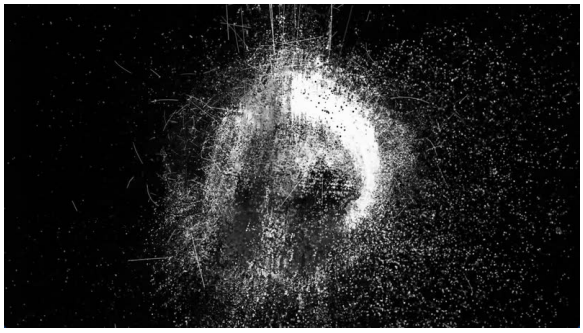


## SCULPT VOID – WÜRFELRINGE

2026

Zwei Würfelringe um einen Kern – unsichtbar. Es bleiben weiße Punkte und Kantenlinien, die als Gerüst im schwarzen Raum stehen und zerfallen.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 99 Würfel – zwei Ringe aus je 36 Würfeln um einen Kern aus 3 × 3 × 3 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Würfelringe“, 25 cm, Werknummer 2026.00.293. Auch als Sculpt – Würfelringe, Sculpt Color – Würfelringe, Sculpt Dark – Würfelringe und Sculpt Dark Color – Würfelringe.



## SCULPT VOID – KUGELRINGE

2026

Kugelketten um eine Säule aus Würfeln – unsichtbar. Es bleiben weiße Punkte und Bogenlinien im schwarzen Raum.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 76 Teile – zwei Ringe aus je 36 Kugeln um eine Säule aus vier Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Kugelschläuche“, 10 cm, Werknummer 2026.00.290. Auch als Sculpt – Kugelringe, Sculpt Color – Kugelringe, Sculpt Dark – Kugelringe und Sculpt Dark Color – Kugelringe.



## SCULPT VOID – KREISEL

2026

Würfelringe um einen Kern aus Kugeln – unsichtbar. Es bleiben weiße Punkte, Kanten und Kreisbögen im schwarzen Raum.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 108 Teile – sechs gestapelte Ringe aus je 12 Kugeln, umschlossen von zwei Ringen aus je 18 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Kreisel“, knapp 8 cm, Werknummer 2026.00.294. Auch als Sculpt – Kreisel, Sculpt Color – Kreisel, Sculpt Dark – Kreisel und Sculpt Dark Color – Kreisel.

# SCULPT DARK COLOR

6 Werke

Zwei schwarze Würfelringe um einen farbigen Kern. An den Kanten löst sich die Form in Partikel auf.

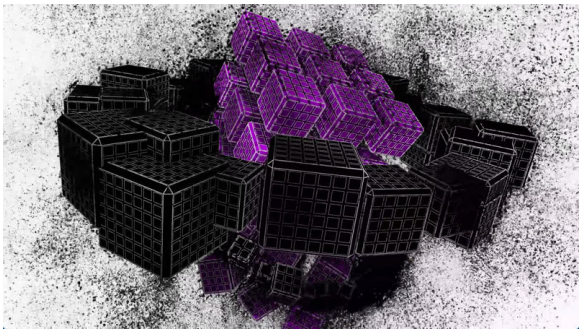
„Sculpt Dark Color – Ringkern“ ist die erste Arbeit der Reihe Sculpt Dark Color. Hier steht der Aufbau, den alle weiteren teilen.

Sculpt Dark Color ist Sculpt Dark mit einer Farbe: Nur das innerste Objekt der Skulptur – der ganze Kern, Turm oder Ring – trägt einen kräftigen Farbton. Alles andere bleibt schwarz auf weißem Grund, mit weißem Raster und schwarzem Staub.

An den Kanten löst sich die Form durch die Partikel auf. Die Animation läuft wie in Render4Sculpt, ruhig und elastisch.

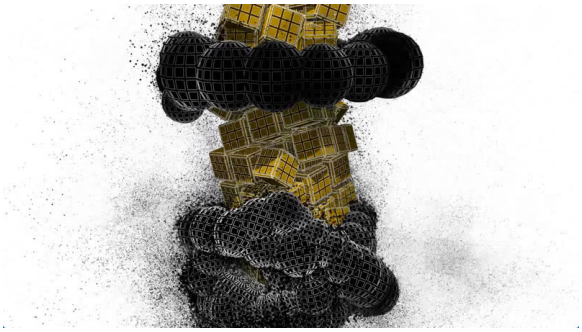
Sculpt Dark Color ist die elfte Reihe nach Minimal Quaderspuren, Minimal Sphere, Raw Cube, Minimal Ring, Ring Quader, Veil, Fluid, Sculpt, Sculpt Color und Sculpt Dark.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 126 Würfel – zwei Ringe aus je 36 Würfeln um einen doppelten Kern aus 3 × 3 × 3 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Ringkern“, 25 cm, Werknummer 2026.00.291.



## SCULPT DARK COLOR – RINGKERN

2026.00.268 · 2026



## SCULPT DARK COLOR – PERLENTURM

2026.00.269 · 2026

Schwarze Kugelketten um einen farbigen Turm aus Würfeln. An den Kanten löst sich die Form in Partikel auf.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 351 Teile – sechs Ringe aus je 36 Kugeln und ein Turm aus fünf Kernen von 3 × 3 × 3 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Perlenturm“, 25 cm, Werknummer 2026.00.288.



## SCULPT DARK COLOR – KUGELRINGE

2026.00.270 · 2026

Zwei schwarze Kugelringe um einen farbigen Turm aus Würfeln. An den Kanten löst sich die Form in Partikel auf.

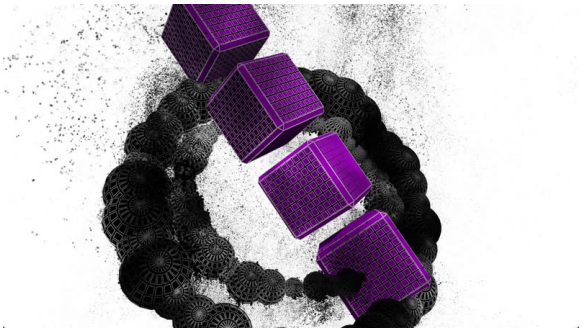
Zur Skulptur: Render4Sculpt, 153 Teile – zwei Ringe aus je 36 Kugeln um einen Turm aus drei Kernen von 3 × 3 × 3 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Kugelringe“, 25 cm, Werknummer 2026.00.292.



## SCULPT DARK COLOR – WÜRFELRINGE

2026.00.271 · 2026

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 99 Würfel – zwei Ringe aus je 36 Würfeln um einen Kern aus 3 × 3 × 3 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Würfelringe“, 25 cm, Werknummer 2026.00.293.

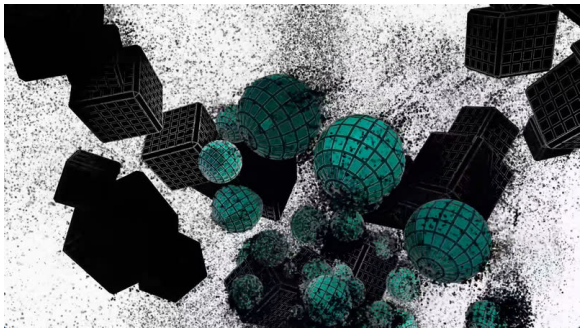


## SCULPT DARK COLOR – KUGELRINGE

2026.00.272 · 2026

Schwarze Kugelketten um eine farbige Säule aus Würfeln. An den Kanten löst sich die Form in Partikel auf.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 76 Teile – zwei Ringe aus je 36 Kugeln um eine Säule aus vier Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Kugelschläuche“, 10 cm, Werknummer 2026.00.290.



# SCULPT DARK COLOR – KREISEL

2026.00.273 · 2026

Schwarze Würfelringe um einen farbigen Kern aus Kugeln. An den Kanten löst sich die Form in Partikel auf.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 108 Teile – sechs gestapelte Ringe aus je 12 Kugeln, umschlossen von zwei Ringen aus je 18 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Kreisel“, knapp 8 cm, Werknummer 2026.00.294.

# SCULPT DARK

6 Werke

Zwei Würfelringe um einen Kern, schwarz auf weißem Grund. An den Kanten löst sich die Form in Partikel auf.

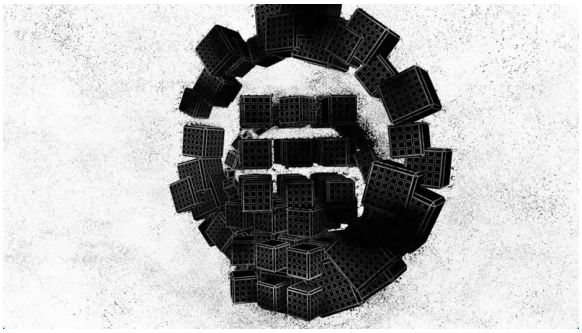
„Sculpt Dark – Ringkern“ ist die erste Arbeit der Reihe Sculpt Dark. Hier steht der Aufbau, den alle weiteren teilen.

Sculpt Dark kehrt die Reihe Sculpt um: weißer Grund, schwarze Körper mit weißem Raster, schwarzer Staub. Die Animation läuft wie in Render4Sculpt, ruhig und elastisch.

An den Kanten löst sich die Form durch die Partikel auf – dicht und schwarz am Körper, dann zerfällt sie zu fraktalem Staub. Jeder Moment lässt sich als Druck bis A1 ausgeben.

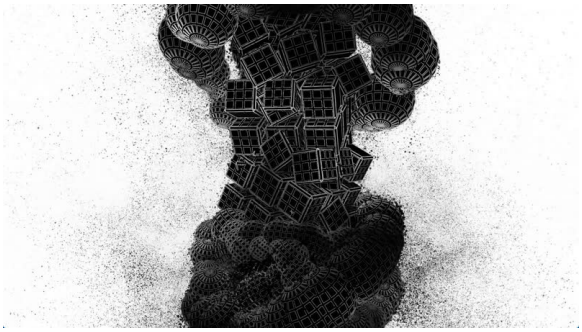
Sculpt Dark ist die zehnte Reihe nach Minimal Quaderspuren, Minimal Sphere, Raw Cube, Minimal Ring, Ring Quader, Veil, Fluid, Sculpt und Sculpt Color.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 126 Würfel – zwei Ringe aus je 36 Würfeln um einen doppelten Kern aus 3 × 3 × 3 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Ringkern“, 25 cm, Werknummer 2026.00.291. Auch als Sculpt – Ringkern und Sculpt Color – Ringkern.



## SCULPT DARK – RINGKERN

2026.00.274 · 2026



## SCULPT DARK – PERLENTURM

2026.00.275 · 2026

Kugelketten um einen Turm aus Würfeln, schwarz auf weißem Grund. An den Kanten löst sich die Form in Partikel auf.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 351 Teile – sechs Ringe aus je 36 Kugeln und ein Turm aus fünf Kernen von 3 × 3 × 3 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Perlenturm“, 25 cm, Werknummer 2026.00.288. Auch als Sculpt – Perlenturm und Sculpt Color – Perlenturm.

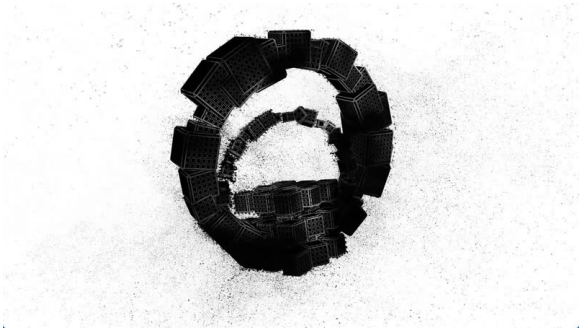


## SCULPT DARK – KUGELRINGE

2026.00.276 · 2026

Zwei Kugelringe um einen Turm aus Würfeln, schwarz auf weißem Grund. An den Kanten löst sich die Form in Partikel auf.

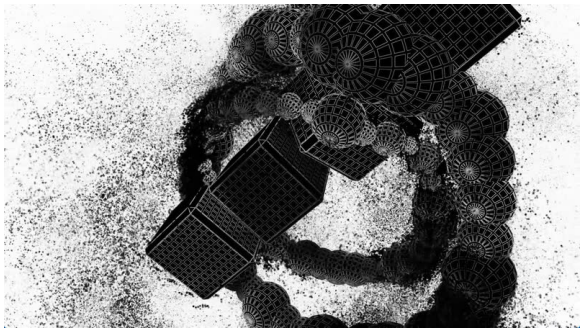
Zur Skulptur: Render4Sculpt, 153 Teile – zwei Ringe aus je 36 Kugeln um einen Turm aus drei Kernen von 3 × 3 × 3 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Kugelringe“, 25 cm, Werknummer 2026.00.292. Auch als Sculpt – Kugelringe und Sculpt Color – Kugelringe.



## SCULPT DARK – WÜRFELRINGE

2026.00.277 · 2026

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 99 Würfel – zwei Ringe aus je 36 Würfeln um einen Kern aus 3 × 3 × 3 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Würfelringe“, 25 cm, Werknummer 2026.00.293. Auch als Sculpt – Würfelringe und Sculpt Color – Würfelringe.

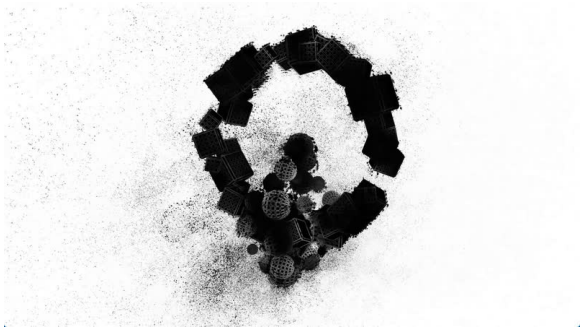


## SCULPT DARK – KUGELRINGE

2026.00.278 · 2026

Kugelketten um eine Säule aus Würfeln, schwarz auf weißem Grund. An den Kanten löst sich die Form in Partikel auf.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 76 Teile – zwei Ringe aus je 36 Kugeln um eine Säule aus vier Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Kugelschläuche“, 10 cm, Werknummer 2026.00.290. Auch als Sculpt – Kugelringe und Sculpt Color – Kugelringe.



## SCULPT DARK – KREISEL

2026.00.279 · 2026

Würfelringe um einen Kern aus Kugeln, schwarz auf weißem Grund. An den Kanten löst sich die Form in Partikel auf.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 108 Teile – sechs gestapelte Ringe aus je 12 Kugeln, umschlossen von zwei Ringen aus je 18 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Kreisel“, knapp 8 cm, Werknummer 2026.00.294. Auch als Sculpt – Kreisel und Sculpt Color – Kreisel.

# SCULPT COLOR

6 Werke

Zwei Würfelringe um einen Kern aus Würfeln – in den Farben der Minimal-Reihen, mit festem Licht und Schatten. Nach kurzen Anstößen schwingen Ringe und Kern elastisch aus, fraktale Wolken dunkeln die Farbe ab.

„Sculpt Color – Ringkern“ ist die erste Arbeit der Reihe Sculpt Color. Hier steht der Aufbau, den alle weiteren teilen.

Sculpt Color nimmt die Skulpturen der Reihe Sculpt noch einmal auf – dieselben gedruckten Skulpturen, dieselbe Animation aus Render4Sculpt, jetzt in den Farben der Minimal-Reihen. Jede Ebene der Skulptur trägt einen eigenen Palettenton; das Raster der Haut liegt als helle Linie auf der Farbe. Licht und Schatten stehen fest im Raum, fraktale Wolken dunkeln die Flächen ab und ziehen langsam weiter.

Die Bewegung ist ruhig: keine Dauerdrehung, nur kurze Anstöße, nach denen Ringe und Kern elastisch ausschwingen. Weiße Punkte fließen wie Wasser in den Raum und sammeln sich zu fraktalen Gruppen.

Sculpt Color ist die neunte Reihe nach Minimal Quaderspuren, Minimal Sphere, Raw Cube, Minimal Ring, Ring Quader, Veil, Fluid und Sculpt.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 126 Würfel – zwei Ringe aus je 36 Würfeln um einen doppelten Kern aus 3 × 3 × 3 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Ringkern“, 25 cm, Werknummer 2026.00.291. In Schwarz-Weiß: Sculpt – Ringkern.

## EINORDNUNG IM POSTDIGITALEN SETZUNGSMODELL

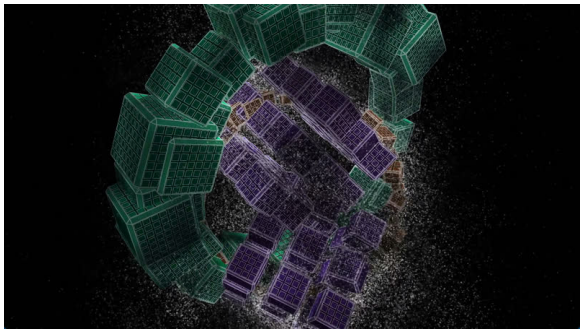
Die Grundform der Reihe: Ringkern in Farbe – jede Ebene trägt einen eigenen Ton, und nach kurzen Anstößen schwingen Ringe und Kern elastisch aus, während fraktale Wolken über die Flächen ziehen.

Die Reihe arbeitet mit Raster, Rhythmus und Wiederholung – im Körper wie in

der Farbe: Die Skulptur ist aus gleichen Würfeln gebaut, und jede ihrer Ebenen trägt einen eigenen Ton aus der Palette der Minimal-Reihen. Abweichung entsteht über die Zeit: Nach kurzen Anstößen schwingt jeder Teil in eigener Phase aus.

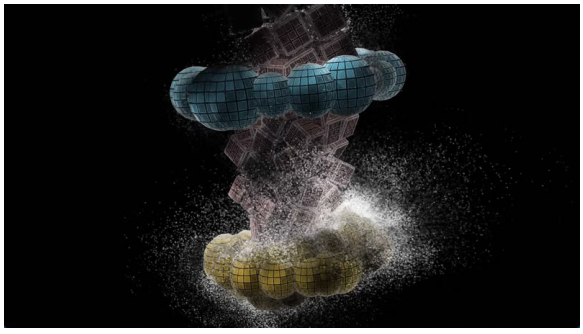
Würfel, Ring und Farbfläche sind konkrete Formen; das Raster liegt als helle Linie auf der Farbe. Einen informellen Impuls bekommen sie aus der Bewegung und aus dem Raum: fraktale Wolken, die die Flächen abdunkeln und weiterziehen, und weiße Punkte, die wie Wasser in den Raum fließen und sich zu fraktalen Gruppen sammeln. Konkrete Strukturen, deren Wechselwirkung eine informelle Folge hat – darin liegt wieder das Spannungsfeld zwischen konkret und informell.

Zwischen ungegenständlich und gegenständlich gilt: Die Skulptur ist zuerst ein Gegenstand – als 3D-Druck steht sie im Skulpturengarten. Mit festem Licht und Schatten stellt die Ansicht sie noch deutlicher als Körper im Raum dar als in Sculpt, und die Farbe führt sie zu den Minimal-Reihen zurück. Damit ist die Reihe eine virtuelle Skulptur in Bewegung – eine skulpturale Digitalanimation.



## SCULPT COLOR – RINGKERN

2026.00.262 · 2026

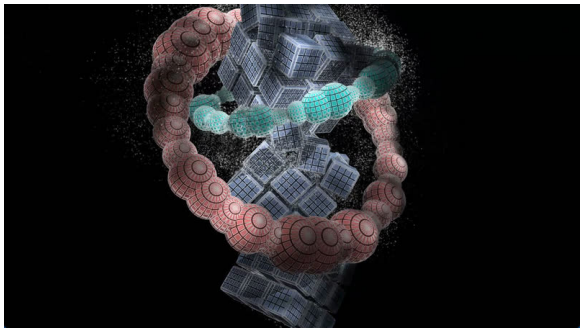


## SCULPT COLOR – PERLENTURM

2026.00.263 · 2026

Ketten aus Kugeln um einen Turm aus Würfeln – in den Farben der Minimal-Reihen, mit festem Licht und Schatten. Die Kugeln atmen, Ringe und Turm schwingen nach kurzen Anstößen elastisch aus.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 351 Teile – ein Ring aus 36 Kugeln, fünf gestapelte Ringe aus je 36 Kugeln und ein Turm aus fünf Kernen von 3 × 3 × 3 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Perlenturm“, 25 cm, Werknummer 2026.00.288. In Schwarz-Weiß: Sculpt – Perlenturm.

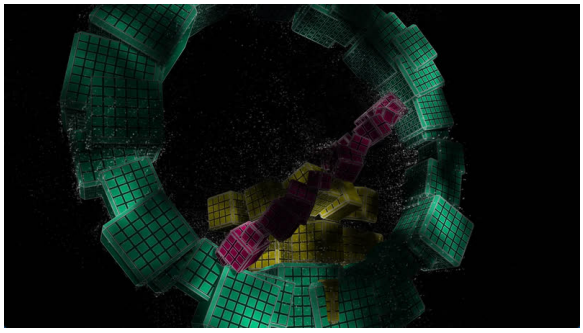


## SCULPT COLOR – KUGELRINGE

2026.00.264 · 2026

Zwei Ringe aus Kugeln um einen Turm aus Würfeln – in den Farben der Minimal-Reihen, mit festem Licht und Schatten. Die Kugeln atmen, die Würfel wenden sich, nach kurzen Anstößen schwingt alles elastisch aus.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 153 Teile – zwei Ringe aus je 36 Kugeln um einen Turm aus drei Kernen von 3 × 3 × 3 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Kugelringe“, 25 cm, Werknummer 2026.00.292. In Schwarz-Weiß: Sculpt – Kugelringe.

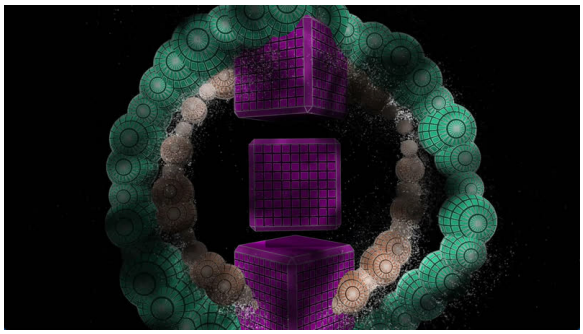


## SCULPT COLOR – WÜRFELRINGE

2026.00.265 · 2026

Zwei Ringe aus Würfeln um einen Kern aus Würfeln – in den Farben der Minimal-Reihen, mit festem Licht und Schatten. Nach kurzen Anstößen schwingen Ringe und Kern elastisch aus.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 99 Würfel – zwei Ringe aus je 36 Würfeln um einen Kern aus 3 × 3 × 3 Würfeln, der Vorläufer von Ringkern. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Würfelringe“, 25 cm, Werknummer 2026.00.293. In Schwarz-Weiß: Sculpt – Würfelringe.

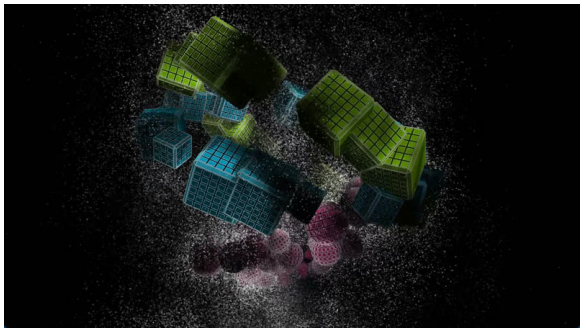


## SCULPT COLOR – KUGELRINGE

2026.00.266 · 2026

Zwei Ketten aus Kugeln winden sich um eine Säule aus großen Würfeln – in den Farben der Minimal-Reihen, mit festem Licht und Schatten. Die Kugeln atmen und wandern, nach kurzen Anstößen schwingt alles elastisch aus.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 76 Teile – zwei Ringe aus je 36 Kugeln um eine Säule aus vier Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Kugelschläuche“, 10 cm, Werknummer 2026.00.290. In Schwarz-Weiß: Sculpt – Kugelringe.



# SCULPT COLOR – KREISEL

2026.00.267 · 2026

Zwei Ringe aus Würfeln um einen Kern aus Kugeln – in den Farben der Minimal-Reihen, mit festem Licht und Schatten. Kugeln und Würfel atmen, die Ringe schwingen nach kurzen Anstößen elastisch aus.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 108 Teile – sechs gestapelte Ringe aus je 12 Kugeln, umschlossen von zwei Ringen aus je 18 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Kreisel“, knapp 8 cm, Werknummer 2026.00.294. In Schwarz-Weiß: Sculpt – Kreisel.

# SCULPT

6 Werke

Zwei Würfelringe um einen Kern aus Würfeln – eine gedruckte Skulptur, in Bewegung gesetzt. Ringe und Kern drehen sich frei und federnd und ziehen Schleier aus Punkten durch den Raum.

„Sculpt – Ringkern“ ist die erste Arbeit der Reihe Sculpt. Hier steht der Aufbau, den alle weiteren teilen.

Sculpt setzt Skulpturen aus dem Skulpturengarten in Bewegung. Ihre Animation läuft genau so, wie Render4Sculpt sie rechnet – jeder Teil der Skulptur aber in eigener Zeit und mit eigenen Drehungen, die elastisch nachfedern. Ruhige Phasen wechseln mit Aufbruch.

Die Körper sind schwarz, ihre Kanten und ein feines Raster leuchten in wandernden Lichtwolken. Jede Bewegung hinterlässt Punkte, die wie Wasser in den Raum fließen und langsam vergehen.

Sculpt ist die achte Reihe nach Minimal Quaderspuren, Minimal Sphere, Raw Cube, Minimal Ring, Ring Quader, Veil und Fluid.

## EINORDNUNG IM POSTDIGITALEN SETZUNGSMODELL

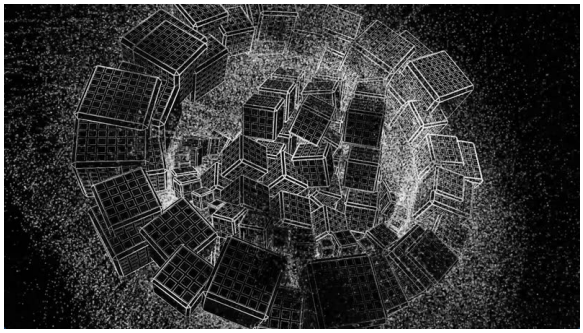
Die Grundform der Reihe: eine gedruckte Skulptur, in Bewegung gesetzt – zwei Ringe und ein Kern folgen derselben Rechnung, jeder in eigener Zeit, und ziehen Schleier aus Punkten durch den Raum.

Die Reihe arbeitet mit Raster, Rhythmus und Wiederholung – im Körper selbst: Die Skulptur ist aus gleichen Würfeln gebaut, gereiht zu Ringen, geschichtet zum Kern. Abweichung entsteht über die Zeit: Jeder Teil folgt derselben Bewegung, aber in eigener Phase und mit eigenem Nachfedern; ruhige Phasen wechseln mit Aufbruch.

Würfel und Ring sind konkrete Formen, schwarz, nur von ihren Kanten und einem feinen Raster gezeichnet. Erst in der Bewegung bekommen sie einen informellen Impuls: in den elastischen Drehungen und in den Punkten, die sich

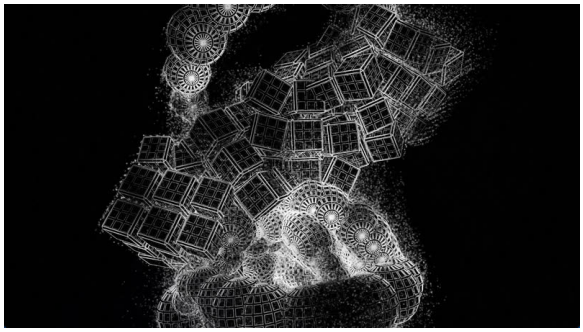
von ihnen lösen, wie Wasser in den Raum fließen und vergehen. Konkrete Strukturen, deren Wechselwirkung eine informelle Folge hat – darin liegt wieder das Spannungsfeld zwischen konkret und informell. Zwischen beiden Polen lassen sich die Stufen verfolgen: der Würfel, der Ring, die Kante, der Punkt, der Schleier.

Zwischen ungegenständlich und gegenständlich gilt: Hier ist die Skulptur zuerst ein Gegenstand – als 3D-Druck steht sie im Skulpturengarten. Die Animation nimmt sie in den virtuellen Raum zurück und setzt ihre Teile gegeneinander in Bewegung. Damit ist die Reihe eine virtuelle Skulptur in Bewegung – eine skulpturale Digitalanimation.



## SCULPT – RINGKERN

2026.00.280 · 2026

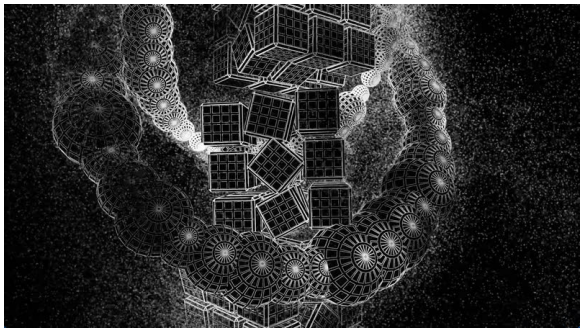


## SCULPT – PERLENTURM

2026.00.281 · 2026

Ketten aus Kugeln um einen Turm aus Würfeln – eine gedruckte Skulptur, in Bewegung gesetzt. Die Kugeln atmen und wandern, Ringe und Turm drehen sich frei und federnd und ziehen Schleier aus Punkten durch den Raum.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 351 Teile – ein Ring aus 36 Kugeln, fünf gestapelte Ringe aus je 36 Kugeln und ein Turm aus fünf Kernen von 3 × 3 × 3 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Perlenturm“, 25 cm, Werknummer 2026.00.288.

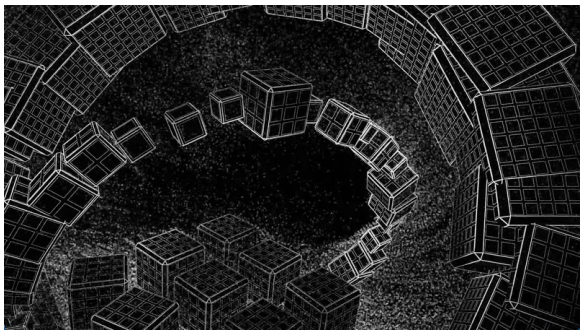


## SCULPT – KUGELRINGE

2026.00.282 · 2026

Zwei Ringe aus Kugeln um einen Turm aus Würfeln – eine gedruckte Skulptur, in Bewegung gesetzt. Die Kugeln atmen, die Würfel wenden sich, Ringe und Turm drehen sich frei und federnd und ziehen Schleier aus Punkten durch den Raum.

Einordnung im postdigitalen Setzungsmodell

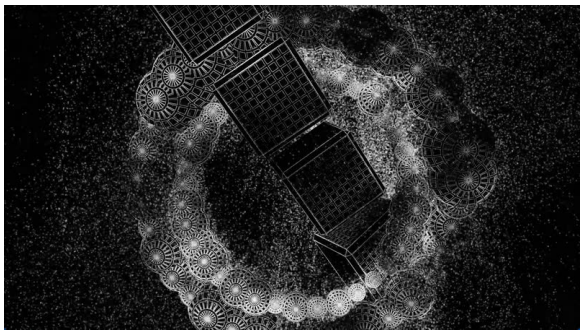


## SCULPT – WÜRFELRINGE

2026.00.283 · 2026

Zwei Ringe aus Würfeln um einen Kern aus Würfeln – eine gedruckte Skulptur, in Bewegung gesetzt. Die Würfel der Ringe kreiseln, der Kern wendet sich, Ringe und Kern drehen sich frei und federnd und ziehen Schleier aus Punkten durch den Raum.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 99 Würfel – zwei Ringe aus je 36 Würfeln um einen Kern aus 3 × 3 × 3 Würfeln, der Vorläufer von Ringkern. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Würfelringe“, 25 cm, Werknummer 2026.00.293.

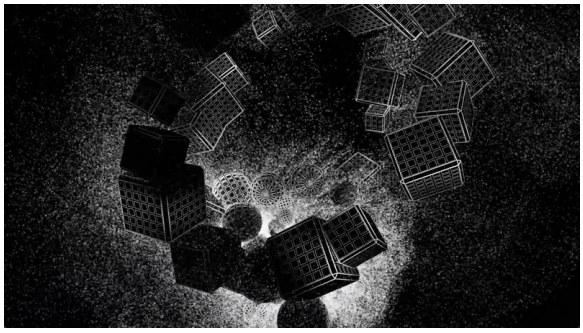


## SCULPT – KUGELRINGE

2026.00.284 · 2026

Zwei Ketten aus Kugeln winden sich um eine Säule aus großen Würfeln – eine gedruckte Skulptur, in Bewegung gesetzt. Die Kugeln atmen und wandern, die Würfel wenden sich, Ketten und Säule drehen sich frei und federnd und ziehen Schleier aus Punkten durch den Raum.

Einordnung im postdigitalen Setzungsmodell



## SCULPT – KREISEL

2026.00.285 · 2026

Zwei Ringe aus Würfeln kreisen um einen Kern aus Kugeln – eine gedruckte Skulptur, in Bewegung gesetzt. Kugeln und Würfel atmen, die Ringe drehen sich frei und federnd wie ein Kreisel und ziehen Schleier aus Punkten durch den Raum.

Einordnung im postdigitalen Setzungsmodell

# FLUID

1 Werke

Die Kugel aus Veil wird zu flüssiger Farbe. Rollende Würfel drücken tiefe Trichter in die Masse und ziehen Farbfahnen hinter sich her; bei schnellen Drehungen lösen sich von den Kämmen farbige Punkte und wehen in den Raum.

Diese Arbeit ist eine Untersuchung: Sie lotet aus, wie weit sich eine fließende Bildsprache technisch treiben lässt und wie sie sich als Ein-Mann-Unternehmen umsetzen lässt.

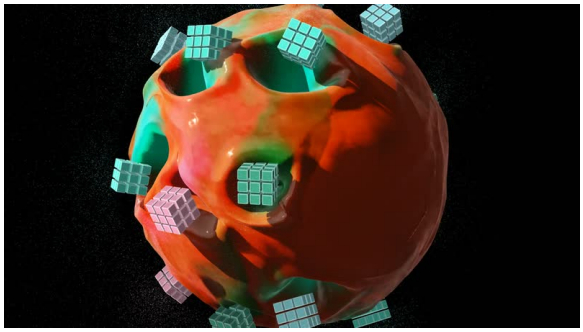
Eine Kugel wie in Veil – Spalten: eine Landschaft aus Säulenbändern, drei Spuren mit rollenden Würfeln. Doch die Stäbe sind verschwunden. Über der Kugel liegt eine geschlossene Haut aus flüssiger Farbe, tief und satt, nass wie frischer Lack. Das Licht bringt die Farbe: Auf den Kämmen leuchtet sie auf, in den Tälern sinkt sie ins Dunkel.

Die Farbe ist in Bewegung. Dreht sich die Kugel, rastet ein oder federt nach, schwappt die Masse; Wellen laufen über die Oberfläche und falten sie. Die Würfel fahren durch die Farbe: Jeder drückt einen tiefen Trichter hinein, am Rand wirft sich ein Wulst auf, hinter ihm schließt sich die Fläche wieder. Dabei geben die Würfel ihre eigene Farbe ab – sie ziehen Fahnen durch die Grundfarbe, die sich verwirbeln und langsam wieder auflösen.

Bei schnellen Drehungen und heftigen Bewegungen lösen sich an den Kämmen Punkte in der Farbe der Welle, nur an den höchsten Spitzen weiß. Sie treiben fraktal, sammeln sich zu Schleiern und wehen in den Raum. Die Kamera fährt frei um die Kugel, die Paletten wechseln langsam.

Fluid ist die siebte Reihe nach Minimal Quaderspuren, Minimal Sphere, Raw Cube, Minimal Ring, Ring Quader und Veil: Aus der Kugel wird flüssige Farbe.

Die Landschaft dieser Arbeit: Säulenbänder in Spalten, drei Spuren mit Würfelobjekten aus 3 × 3 × 3 Würfeln.



# FLUID – SPALTEN

2026.00.198 · 2026

# VEIL

2 Werke

Säulenbänder auf der Kugel, drei Spuren mit rollenden Würfeln. Die Kugel dreht sich, rastet ein und federt nach – dabei zieht ihr Gerüst Bögen aus Punkten durch den Raum, die langsam zu Nebeln zerfließen.

„Veil – Spalten“ ist die erste Arbeit der Reihe Veil. Hier steht der Aufbau, den alle weiteren teilen.

Eine Kugel aus Stäben, darauf eine Landschaft und rollende Würfel – wie in Minimal Sphere. Doch die Körper sind schwarz: Sie verdecken, was hinter ihnen liegt, und nur ihre Kanten zeichnen sich weiß ab. Auch die Kanten leuchten nicht gleichmäßig. Langsam ziehende Lichtwolken stehen im Raum; wo eine Wolke das Gerüst trifft, leuchten die Linien auf und werden breiter, dazwischen vergehen sie fast ganz.

Alles, was sich bewegt, hinterlässt eine Spur aus weißen Punkten, die fest im Raum stehen bleiben: jede Ecke jedes rollenden Würfels, die Kanten der Landschaft und einzelne hohe Stäbe, sobald die Kugel sich dreht, einrastet oder nachfedert. Je schneller die Bewegung, desto kräftiger die Punkte. Dann treiben sie weiter, mit dem Schwung ihrer Quelle und in einer fraktalen Drift, fächern sich zu Schleiern und Nebeln auf, werden kleiner und durchsichtiger und vergehen. Die Kamera fährt frei um die Kugel und durch die Punktwolke – der Raum selbst wird zum Gedächtnis der Bewegung.

Veil ist die sechste Reihe nach Minimal Quaderspuren, Minimal Sphere, Raw Cube, Minimal Ring und Ring Quader: Aus der Kugel wird ein Schleier.

## EINORDNUNG IM POSTDIGITALEN SETZUNGSMODELL

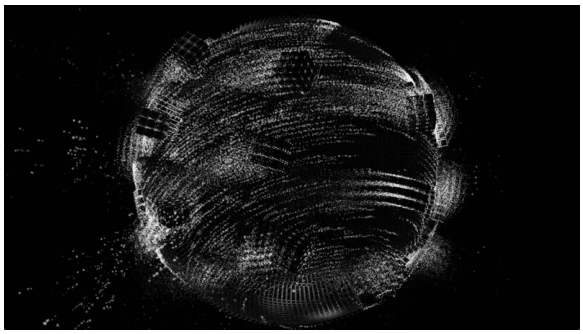
Die Grundform der Reihe: Spuren auf der Kugel – und jede Bewegung setzt Punkte in den Raum, die bleiben, während ihre Quelle weiterzieht.

Die Reihe arbeitet mit Raster, Rhythmus und Wiederholung – und mit dem, was die Bewegung hinterlässt. Jede Ecke, jede Kante, die sich bewegt, setzt Punkte

fest in den Raum, kräftiger, je schneller sie ist. So wird die Wiederholung zur Spur, die sich überlagert und langsam vergeht.

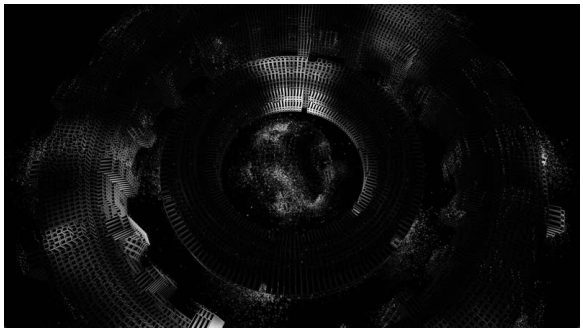
Kugel, Stab und Würfel sind konkrete Formen, hier aufs Äußerste zurückgenommen: schwarz, nur von ihren Kanten gezeichnet. Aus ihrer Bewegung löst sich ein Schleier aus Punkten, der driftet, sich auffächert und zu Nebel zerfließt – die informelle Folge konkreter Strukturen, so deutlich wie in keiner der vorigen Reihen. Zwischen beiden Polen lassen sich die Stufen verfolgen: der Körper, seine Kante, der Punkt, der Schleier, der Nebel.

Zwischen ungegenständlich und gegenständlich gilt: Die räumliche Ansicht stellt die Körper gegenständlich dar. Ihre Spur verliert Kontur und Ordnung und wird informell – gegenständlich bleibt sie trotzdem, denn sie nimmt weiter Raum ein; der Raum selbst wird zum Gedächtnis der Bewegung. Damit ist die Reihe eine virtuelle Skulptur in Bewegung – eine skulpturale Digitalanimation.



## VEIL – SPALTEN

2026.00.286 · 2026



## VEIL – RING QUADER

2026.00.287 · 2026

Außenring, Innenring und Quader ineinander, schwarz mit leuchtenden Kanten. Sie drehen sich, wenden sich und federn gegeneinander nach – jede Bewegung läuft durch die drei Körper und zieht Wirbel aus Punkten durch den Raum, die sich zu Nebeln auflösen.

Die Landschaft dieser Arbeit: außen Querrippen, innen Bänder mit Toren, auf dem Quader Säulenbänder; Würfelobjekte auf allen drei Körpern.

# RING QUADER

6 Werke

Außenring, Innenring und Quader drehen sich gleichsinnig und langsam – Rippen außen, Bänder innen, Spalten auf dem Quader. Das ruhigste Zusammenspiel der Reihe.

„Ring Quader – Gleichlauf“ ist die erste Arbeit der Reihe Ring Quader. Hier steht der Aufbau, den alle weiteren teilen.

Drei Körper ineinander, mit gemeinsamem Mittelpunkt: ein Ring, darin ein kleinerer Ring, darin ein bunter Quader. Jeder ist aus Stäben gebaut, jeder trägt seine eigene Landschaft, und die Größen sind so geschachtelt, dass sich die drei in keiner Lage berühren – jeder kann sich frei drehen. Die Ringe haben einen rechteckigen Querschnitt, außen und innen einen geraden Mantel und zwei Seitenscheiben mit unruhigen Stäben; ein einziges Raster läuft ohne Naht über alle Kanten. Jede Seite des Quaders trägt ihre eigene Palettenfarbe.

Die drei hängen aneinander wie Federn: dreht sich der Außenring oder rastet er ein, läuft die Bewegung verzögert nach innen durch – der Innenring folgt weich, der Quader zuletzt. Dazu dreht sich jeder langsam in seinem eigenen Sinn und macht eigene Gesten: ein Rad, eine Wendung, ein Pendeln wie an einem Gummiband. Das Licht steht fest im Raum; die Ringe werfen Schatten aufeinander und auf den Quader. Würfel aus Würfeln rollen auf allen drei Körpern und pflügen ihre Spur in die Stäbe. Die Kamera gleitet ruhig um das Ensemble, tritt zurück in die Totale, fährt langsam am Mantel entlang und blickt durch das Loch des Außenrings hinein. Wer ein Objekt berührt, stanzt ein quadratisches Loch um es herum in den Grund.

Ring Quader ist die fünfte Reihe nach Minimal Quaderspuren, Minimal Sphere, Raw Cube und Minimal Ring: aus einem Körper werden drei, die miteinander schwingen.

Die Landschaften dieser Arbeit: außen Querrippen wie ein Reifenprofil, innen Bänder mit Toren, auf dem Quader Säulenbänder.

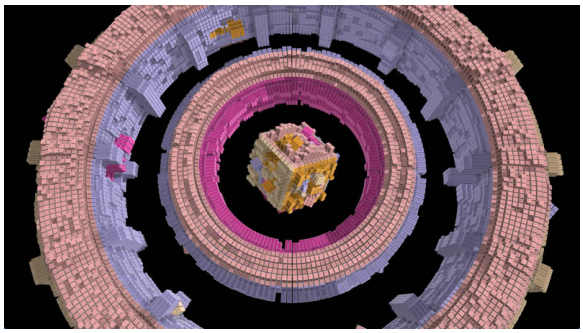
# EINORDNUNG IM POSTDIGITALEN SETZUNGSMODELL

Drei Körper drehen sich im selben Sinn. Die Ordnung liegt im Gleichlauf, die Abweichung in der Verzögerung, mit der die Bewegung nach innen durchläuft.

Die Reihe arbeitet mit Raster, Rhythmus und Wiederholung. Abweichung entsteht über die Höhe, in der jeder Stab im Grund steht, und über die Zeit: Die Bewegung des Außenrings erreicht den Innenring und den Quader erst verzögert, sodass drei Körper denselben Impuls in unterschiedlichen Phasen tragen.

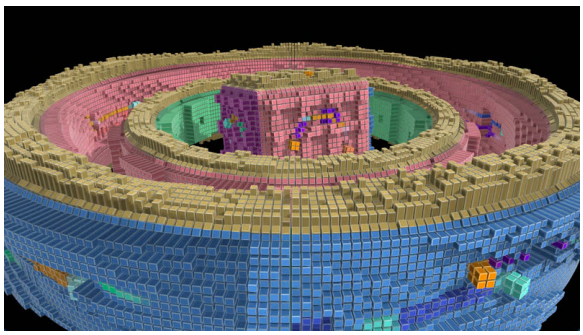
Ring, Ring und Quader sind konkrete Formen, im Grund wie in den Körpern darauf. Erst in ihrer Kopplung – wie Federn, die aneinander hängen – bekommt die Bewegung einen informellen Impuls: Sie schwingt nach, überlagert sich und kommt nie ganz zur Ruhe. Drei konkrete Strukturen, deren Wechselwirkung eine informelle Folge hat – darin liegt wieder das Spannungsfeld zwischen konkret und informell.

Zwischen ungegenständlich und gegenständlich gilt: Schon die räumliche Ansicht stellt die konkreten Formen gegenständlich dar, als Körper im Raum – hier als drei ineinander geschachtelte, die Schatten aufeinander werfen. Damit ist die Reihe eigentlich eine virtuelle Skulptur in Bewegung – eine skulpturale Digitalanimation.



## RING QUADER – GLEICHLAUF

2026.00.256 · 2026

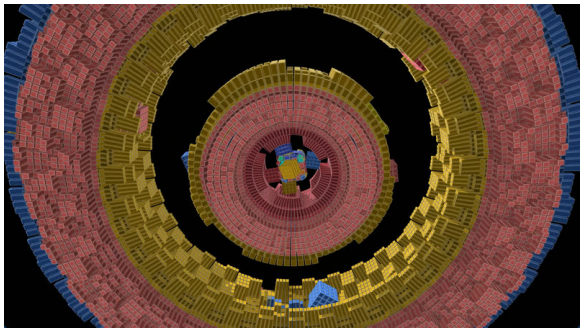


## RING QUADER – GEGENLAUF

2026.00.257 · 2026

Die beiden Ringe drehen gegeneinander, der Quader dazwischen schneller. Viele kleine Würfel laufen in wechselnden Richtungen; die Ringe schwingen wie an einem Gummiband lange nach.

Die Landschaften dieser Arbeit: außen Wellen, die rundum laufen, innen Zinnen, auf dem Quader ein Gitter.

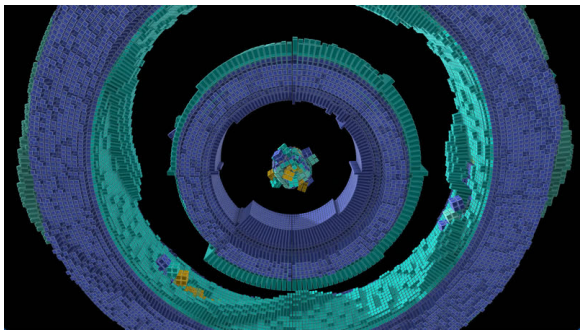


## RING QUADER – KARDAN

2026.00.258 · 2026

Der Außenring wendet sich mit großen halben Drehungen. Weich gefedert tragen Innenring und Quader die Bewegung verzögert weiter und pendeln lange nach – wie eine kardanische Aufhängung.

Die Landschaften dieser Arbeit: außen ein Schachbrett, innen tiefe Taschen, auf dem Quader ein Kessel je Seite.

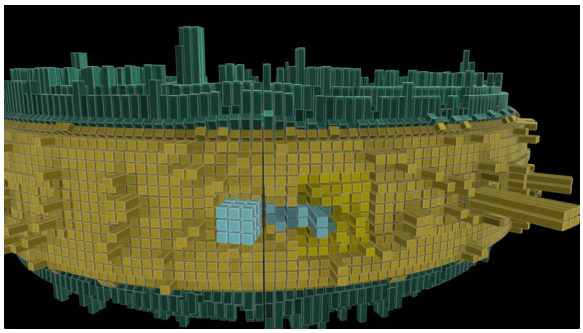


## RING QUADER – HELIX

2026.00.259 · 2026

Um den Außenring winden sich Bänder, der Innenring steigt als Treppe rundum, jede Quaderseite trägt eine Spirale. Züge aus kleinen Würfeln, rollende Radschritte.

Die Landschaften dieser Arbeit: außen eine Helix, innen eine Treppe mit einem Sprung, auf dem Quader eine Spirale je Seite.

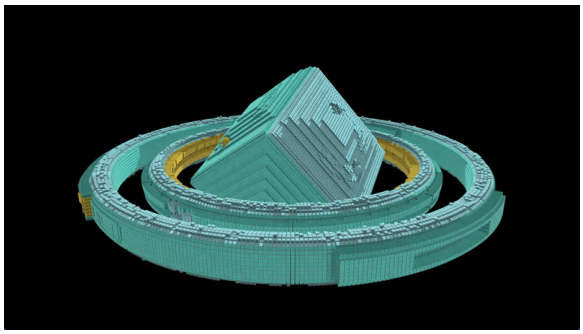


## RING QUADER – PFEILER

2026.00.260 · 2026

Sehr hohe Pfeiler stehen auf dem Außenring, Zinnen am Innenring, Türme auf dem Quader. Die Kamera gleitet langsam dicht an den Pfeilern vorbei.

Die Landschaften dieser Arbeit: außen wenige sehr hohe Pfeiler, innen Zinnen, auf dem Quader Türme.



## RING QUADER – STILLE

2026.00.261 · 2026

Zwei schmale, feine Ringe um einen großen Quader, der auf jeder Seite eine Stufenpyramide trägt. Wenige Würfel, seltene langsame Gesten, die Kamera schaut oft durch das Loch hinein.

Die Landschaften dieser Arbeit: außen eine Lichtung mit wenigen großen Bauten, innen Bänder, auf dem Quader eine Stufenpyramide je Seite.

# MINIMAL RING

12 Werke

Würfel rollen rundum, außen und innen, über ein Profil aus Rippen wie auf einem Reifen. Die Referenz der Reihe.

„Ring – Spalten“ ist die Grundform der Reihe Minimal Ring und ihre Referenz. Hier steht der Aufbau, den alle weiteren Arbeiten teilen.

Die Stadt aus Stäben liegt auf einem Ring. Sein Querschnitt ist ein Rechteck: außen und innen ein gerader Mantel, dazu zwei flache Seitenscheiben. Ein einziges Raster läuft rundum und über den ganzen Querschnitt – außen, über die Kante auf die Seite, innen zurück und über die andere Seite wieder nach außen. Es hat keine Naht; was darauf geschieht, läuft ohne Bruch über die Kanten. An den vier Ringkanten kippen die Stäbe um die Kante herum und werden kürzer. Außenmantel, Innenmantel und Seiten tragen je eine Farbe aus der Palette, das Licht setzt nur Stufen und steht fest im Raum.

Die Objekte sind Würfel aus Würfeln. Sie rollen endlos rundum, auf dem Außenmantel und auf dem Innenmantel, dort kopfüber mit dem Mantel als Boden. Der Grund weicht ihnen aus, federt zurück und behält eine Weile ihre Farbe. Die Seitenscheiben tragen Stäbe in unruhigen Stufen; zieht oben nahe der Kante ein Würfel vorbei, läuft eine Welle über die Seite. Der Ring bewegt sich selbst: er dreht sich wie ein Rad, wendet sich mit einer halben Drehung, pendelt wie an einem Gummiband zurück – und die Stäbe federn mit. Die Kamera hat ihre eigene Choreografie: sie kreist, tritt zurück in die Totale, fährt dicht am Mantel entlang an hohen Stäben vorbei und fliegt durch die Mitte – hinab auf der Achse, dort stehen und nach außen auf den Innenmantel schauen, unten wieder hinaus. Wer ein Objekt berührt, stanzt ein quadratisches Loch um es herum in den Grund.

Minimal Ring ist die vierte Reihe nach Minimal Quaderspuren, Minimal Sphere und Raw Cube: dieselben zwölf Arbeiten – jede mit eigener Ringform, eigenem Raster, eigener Figur und eigenem Rhythmus.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: Querrippen über den

ganzen Querschnitt, wie ein Reifenprofil oder ein Zahnrad. Sie wiederholt sich rundum, ohne Naht.

Ring: 300 Stäbe rundum, 16 breit, 10 tief. Objekte: Würfel aus drei mal drei mal drei auf zwei Bahnen außen und einer innen. Gesten: ruhige Radschritte. Kamera: der Grundtakt.

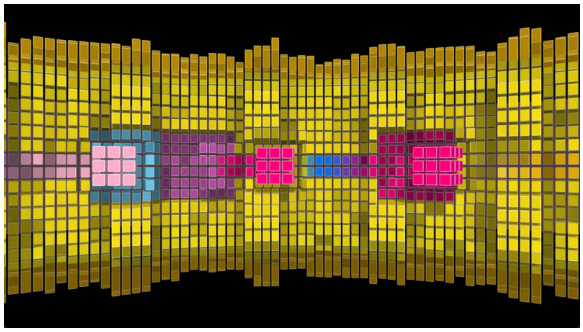
## EINORDNUNG IM POSTDIGITALEN SETZUNGSMODELL

Die Grundform der Reihe: Würfel rollen rundum, außen und innen, sonst nichts.

Die Reihe arbeitet mit Raster, Rhythmus und Wiederholung. Abweichung entsteht über die Höhe, in der jeder Stab im Grund steht, und in der Folge: Würfel, die hintereinander rollen, sind in unterschiedlichen Phasen ihrer Drehung. Auf dem Ring kehrt jede Bahn in sich zurück, außen wie innen; jede Arbeit hat dazu ihre eigene Ringform, ihr eigenes Raster und ihren eigenen Rhythmus.

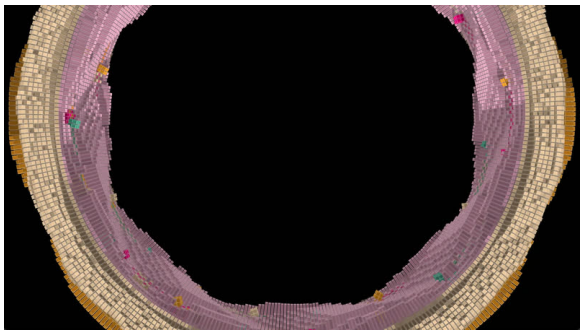
Quadrat und Rechteck sind konkrete Formen, im Grund wie in den Körpern darauf – selbst der Querschnitt des Rings ist ein Rechteck. Erst wo die Bewegung auf den Grund trifft, bekommt sie einen informellen Impuls, bis hinüber auf die Seitenscheiben, über die eine Welle läuft, wenn oben ein Würfel vorbeizieht. Zwei konkrete Strukturen, deren Wechselwirkung eine informelle Folge hat – darin liegt wieder das Spannungsfeld zwischen konkret und informell. Zwischen beiden Polen lassen sich hier Stufen verfolgen: das feste Raster, der Würfel, der Kante um Kante rollt, der Grund, der ausweicht und zurückfedert, die unruhigen Stufen der Seiten, die Spur, die ihre Farbe nur eine Weile hält.

Zwischen ungegenständlich und gegenständlich gilt: Schon die räumliche Ansicht stellt die konkreten Formen gegenständlich dar, als Körper im Raum – hier als ein Ring, durch den die Kamera hindurchfliegt, sodass man von innen nach außen blickt. Damit ist die Reihe eigentlich eine virtuelle Skulptur in Bewegung – eine skulpturale Digitalanimation.



## RING – SPALTEN

2026.00.220 · 2026

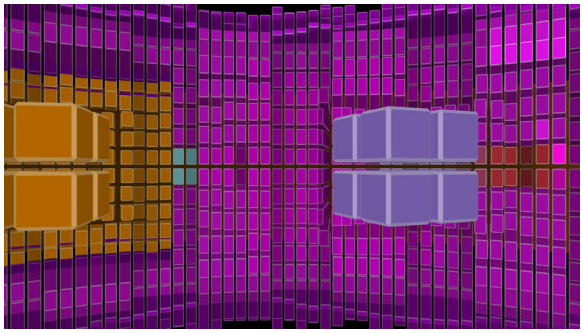


## RING – GEGENLAUF

2026.00.221 · 2026

Viele kleine schnelle Würfel, außen in die eine, innen in die andere Richtung, über Wellen, die um den Ring laufen. Der Ring schwingt wie an einem Gummiband lange nach.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: Wellen, die rundum laufen und über den Querschnitt verdreht sind. Sie wiederholt sich rundum, ohne Naht.

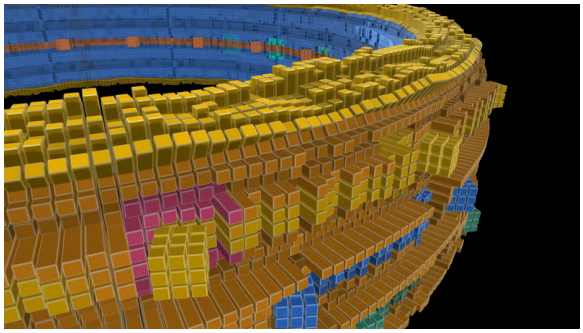


## RING – TAKT

2026.00.222 · 2026

Große Würfel gehen in harten Schritten an hohen Zinnen vorbei. Der Ring antwortet mit einem Stakkato aus vier kurzen Radschritten, die Kamera tanzt im kurzen Takt.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: Zinnen – hoch und tief im Wechsel, innen gegen außen versetzt. Sie wiederholt sich rundum, ohne Naht.

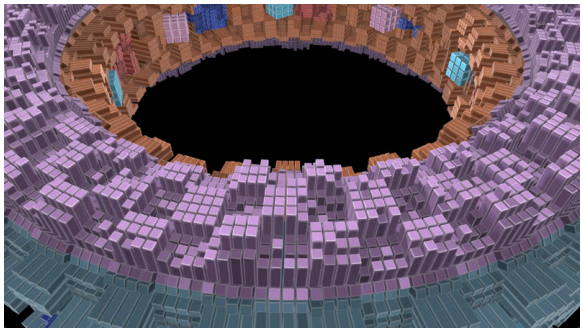


## RING – SCHIENE

2026.00.223 · 2026

Ein breiter, flacher Ring mit Bändern rundum und Toren darin. Auf angehobenen Schienen laufen die Würfel gleichmäßig wie Züge; der Ring dreht sich langsam weit.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: Bänder, die rundum laufen, mit Toren. Sie wiederholt sich rundum, ohne Naht.

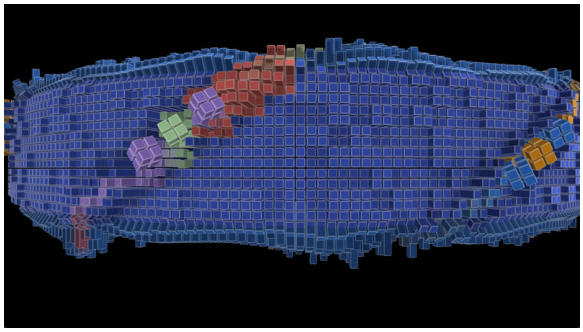


## RING – KREUZ

2026.00.224 · 2026

Ein Schachbrett aus hohen und tiefen Quadraten, darüber Schienen rundum und Rippen quer. Wenige große Würfel; der Ring wendet sich entschlossen und wippt lange nach.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: ein Schachbrett aus hohen und tiefen Quadraten. Sie wiederholt sich rundum, ohne Naht.

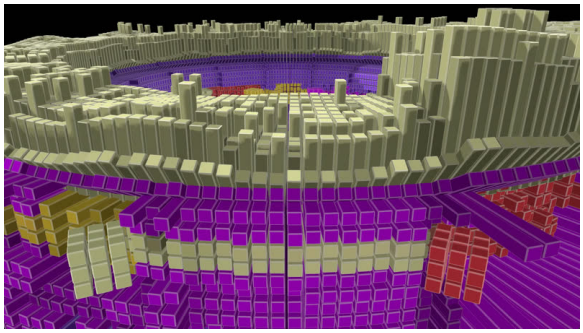


## RING – REIHE

2026.00.225 · 2026

Zwei Bänder winden sich um den Querschnitt, während sie um den Ring laufen. Züge aus kleinen Würfeln folgen ihnen – außen, über die Kante, innen und wieder zurück.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: eine Helix aus Bändern, die sich um den Querschnitt winden – ein Torusknoten. Sie wiederholt sich rundum, ohne Naht.

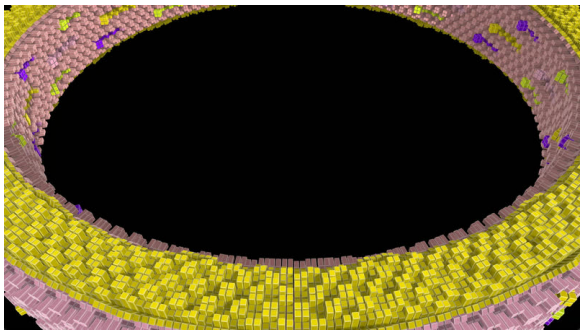


## RING – SCHWELLE

2026.00.226 · 2026

Die Höhe steigt rundum Stufe um Stufe und fällt an einer Stelle zurück. Die Würfel halten an derselben Stelle an; lange geschieht nichts, dann dreht der Ring mit einem Ruck.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: eine Treppe, die rundum steigt und an einer Stelle zurückfällt. Sie wiederholt sich rundum, ohne Naht.

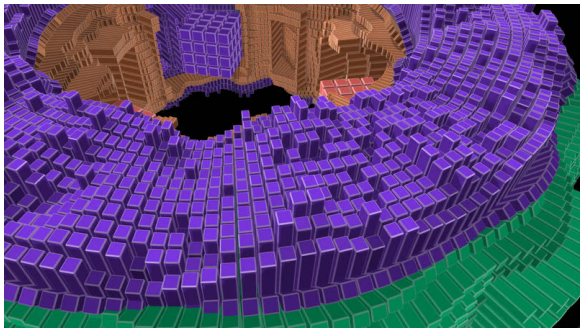


## RING – RASTER

2026.00.227 · 2026

Das feinste Raster der Reihe, ein feines Schachbrett. Fast hundert kleine massive Würfel springen Zelle für Zelle auf acht Bahnen, und der Ring wiegt sich unablässig.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: ein feines Schachbrett. Sie wiederholt sich rundum, ohne Naht.

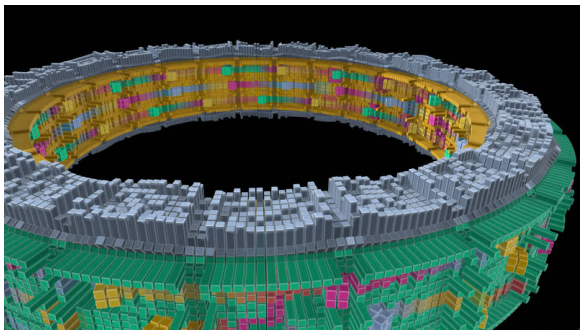


## RING – PULS

2026.00.228 · 2026

Grobes Raster, tiefe Taschen im Mantel und nur wenige sehr große Würfel im gemeinsamen Puls. Der Ring atmet und pulst wie an einem Gummiband.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: tiefe quadratische Taschen mit hohem Rand, außen und innen. Sie wiederholt sich rundum, ohne Naht.

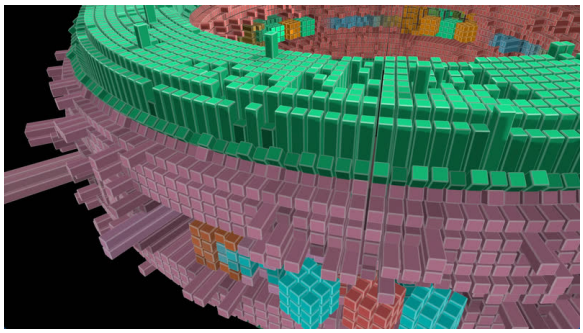


## RING – VERSATZ

2026.00.229 · 2026

Geschlossene Höfe rundum, darüber versetzte Bahnen außen und innen. Der Ring dreht sich in Folgen von drei Radschritten.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: geschlossene Höfe – Mauer, innen tief, außen Gasse. Sie wiederholt sich rundum, ohne Naht.

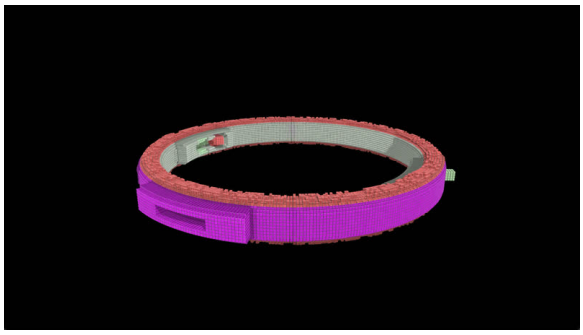


## RING – STAPEL

2026.00.230 · 2026

Sehr hohe Pfeiler stehen außen und auf den Seiten, und die Kamera fährt dicht an ihnen vorbei. Klobige Würfel, ein schwerer Ring, der weich gefedert nachschwingt.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: wenige sehr hohe Pfeiler, abwechselnd außen und auf der Seite. Sie wiederholt sich rundum, ohne Naht.



## RING – LEERE

2026.00.231 · 2026

Ein schmaler, feiner Ring, eine Lichtung mit wenigen großen Bauten und nur ein, zwei Würfel, die ganz langsam kreisen. Die Kamera steht fast still.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: eine weite Lichtung, darin wenige große Bauten mit Innenhof, abwechselnd außen und innen. Sie wiederholt sich rundum, ohne Naht.

# RAW CUBE

12 Werke

Auf jeder Seite des Würfels ziehen Würfel ihre Kreise um die Mitte, Runde um Runde, über Säulenbändern. Die Referenz der Reihe: mittleres Raster, ruhiges Einrasten, die Kamera im Grundtakt.

„Raw Cube – Spalten“ ist die Grundform der Reihe Raw Cube und ihre Referenz. Hier steht der Aufbau, den alle weiteren Arbeiten teilen.

Aus der Kugel wird ein Würfel. Sechs flache Seiten, jede ein quadratisches Raster aus Stäben, schwarz bis dunkelgrau und nur von ihren Kanten gezeichnet: je höher ein Stab steht, desto heller seine Kante – oben weiß, zum Grund hin gedimmt. So zeichnet sich die Landschaft auch dann ab, wenn man frontal auf eine Seite blickt. Die Figur der Arbeit steht auf jeder Seite genau in der Mitte. An den zwölf Kanten des großen Würfels werden die Stäbe kürzer und kippen um die Kante herum, sodass seine Kontur ruhig und gleichmäßig bleibt.

Bunt sind nur die Objekte – Würfel aus Würfeln – und ihre Spur. Sie kreisen auf jeder Seite endlos um deren Mitte und pflügen eine schmale Furche durch die Stäbe, die hinter ihnen rasch wieder zuwächst und eine Weile ihre Farbe behält. Der Würfel bewegt sich selbst: er rastet in Drehungen ein und wippt nach, wird wie an einem Gummiband ausgelenkt oder wiegt sich, und die Stäbe spüren die Beschleunigung ihres Bodens und federn mit. Die Kamera hat ihre eigene Choreografie aus Gleiten, Stehen und schnellen Folgen von Drehungen. Der Würfel ist so groß, dass er oft aus dem Bild ragt; nur manchmal tritt die Kamera zurück in die Totale. Wer ein Objekt berührt, stanzt ein quadratisches Loch um es herum in den Grund.

Raw Cube ist die dritte Reihe nach Minimal Quaderspuren und Minimal Sphere: dieselben zwölf Arbeiten – doch jede hat hier ihr eigenes Raster, ihre eigenen Objekte, ihre eigenen Gesten des Würfels und ihren eigenen Kameratakt.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: Säulenbänder, jedes

auf seiner eigenen Höhe. Sie steht auf jeder der sechs Seiten genau in der Mitte.

Raster: 24 Stäbe je Würfelkante. Objekte: Würfel aus drei mal drei mal drei, ein bis zwei Kreise je Seite. Gesten: ruhiges Einrasten in Vierteldrehungen. Kamera: Gleiten, Stehen und Folgen im Grundtakt.

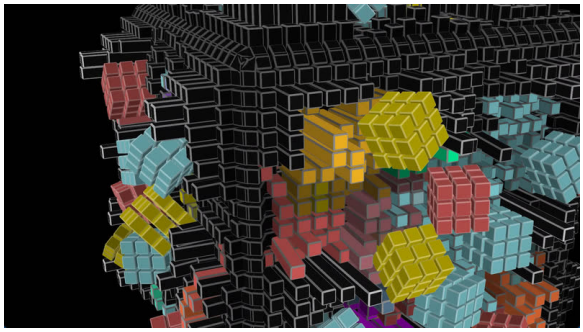
## EINORDNUNG IM POSTDIGITALEN SETZUNGSMODELL

Die Grundform der Reihe: ein Kreis um die Mitte jeder Seite, Runde um Runde, sonst nichts.

Die Reihe arbeitet mit Raster, Rhythmus und Wiederholung. Abweichung entsteht über die Höhe, in der jeder Stab im Grund steht, und in der Folge: Würfel, die hintereinander kreisen, sind in unterschiedlichen Phasen ihrer Drehung. Anders als in den beiden Schwesterreihen hat hier jede Arbeit ihr eigenes Raster, ihre eigenen Objekte und ihren eigenen Takt – die Varianz liegt auch zwischen den Arbeiten.

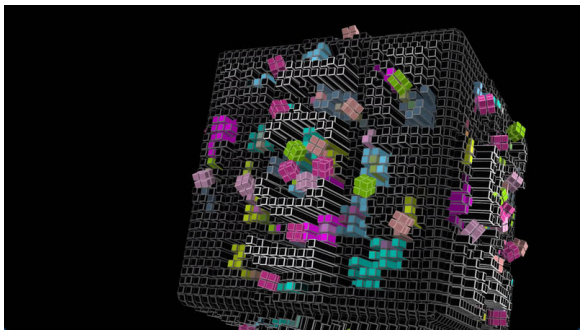
Quadrat und Stab sind konkrete Formen, und der große Würfel ist die konkreteste von allen. Der Grund ist aufs Äußerste zurückgenommen: dunkel, nur von seinen Kanten gezeichnet; Farbe tragen allein die Objekte und ihre Spur. Erst wo die Bewegung eine Furche durch die Stäbe zieht, bekommt sie einen informellen Impuls, und der Würfel gibt einen eigenen dazu, wenn er nachwippt und die Stäbe mitfedern. Zwei konkrete Strukturen, deren Wechselwirkung eine informelle Folge hat – darin liegt wieder das Spannungsfeld zwischen konkret und informell. Zwischen beiden Polen lassen sich hier Stufen verfolgen: das feste Raster, das Objekt, das seine Kreise zieht, die Furche, die rasch wieder zuwächst, die Farbe, die eine Weile in ihr bleibt.

Zwischen ungegenständlich und gegenständlich gilt: Schon die räumliche Ansicht stellt die konkreten Formen gegenständlich dar, als Körper im Raum – hier als ein Würfel, so groß, dass er oft aus dem Bild ragt. Damit ist die Reihe eigentlich eine virtuelle Skulptur in Bewegung – eine skulpturale Digitalanimation.



## RAW CUBE – SPALTEN

2026.00.244 · 2026

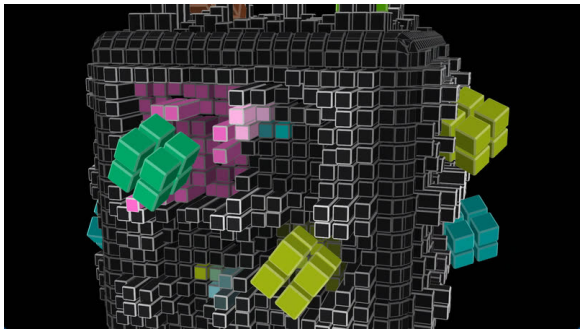


## RAW CUBE – GEGENLAUF

2026.00.245 · 2026

Drei Kreise auf jeder Seite, jeder in seine eigene Richtung, dicht besetzt mit kleinen schnellen Würfeln. Der große Würfel schwingt wie an einem Gummiband lange nach, die Kamera gleitet frei ohne Takt.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: Zeilen, deren Höhe als Welle läuft. Sie steht auf jeder der sechs Seiten genau in der Mitte.

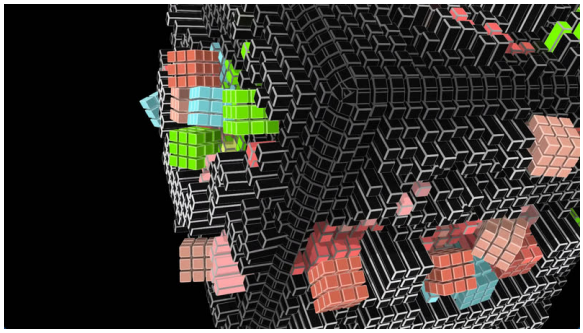


## RAW CUBE – TAKT

2026.00.246 · 2026

Die Würfel gehen in harten Schritten um die Mitte. Der große Würfel antwortet mit einem Stakkato aus vier schnellen Vierteldrehungen, und die Kamera tanzt im kurzen Takt.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: ein Gitter aus sich kreuzenden Bändern, die Kreuzungen stehen am höchsten. Sie steht auf jeder der sechs Seiten genau in der Mitte.

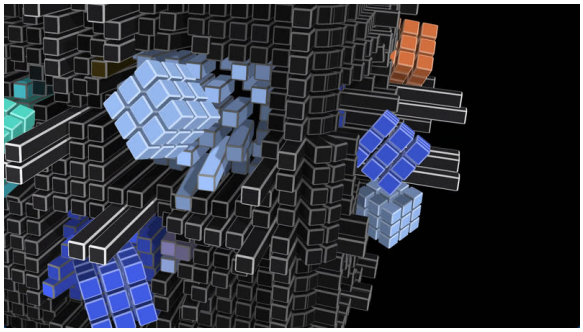


## RAW CUBE – SCHIENE

2026.00.247 · 2026

Unter den Kreisen heben sich Schienenringe aus Stäben. Gleichmäßig wie Züge laufen die Würfel darauf; der große Würfel dreht sich langsam um halbe Umdrehungen, die Kamera schwingt weit aus.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: viele schmale Zeilen mit Querstraßen. Sie steht auf jeder der sechs Seiten genau in der Mitte.

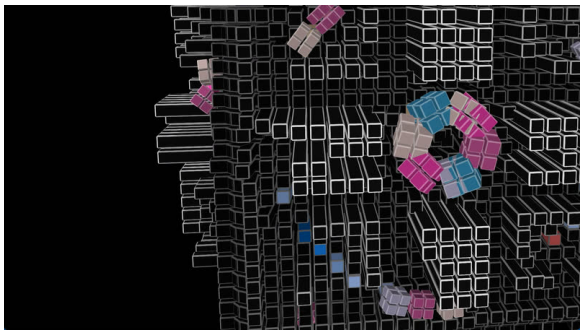


## RAW CUBE – KREUZ

2026.00.248 · 2026

Mitten auf jeder Seite liegt ein großer Kessel, darüber ein Kreuz aus Schienen. Wenige große Würfel kreisen langsam um ihn; der große Würfel rastet entschlossen ein und wippt lange nach.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: große quadratische Kessel mit aufgeworfenem Rand, innen tief. Sie steht auf jeder der sechs Seiten genau in der Mitte.

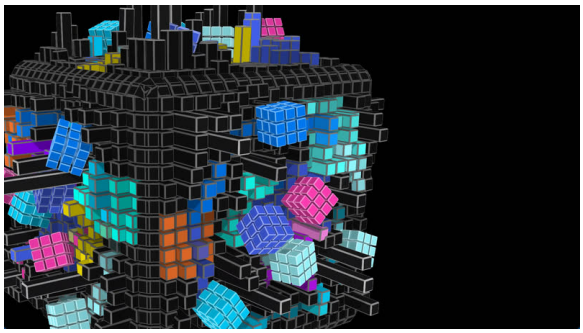


## RAW CUBE – REIHE

2026.00.249 · 2026

Auf jeder Seite windet sich eine Spirale nach innen. Kleine Würfel ziehen in Zügen darüber, auf dem inneren Kreis größer als auf dem äußeren; der große Würfel rollt in Doppeldrehungen weiter.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: quadratische Ringe, deren Öffnung von Ring zu Ring wandert – eine Spirale nach innen. Sie steht auf jeder der sechs Seiten genau in der Mitte.

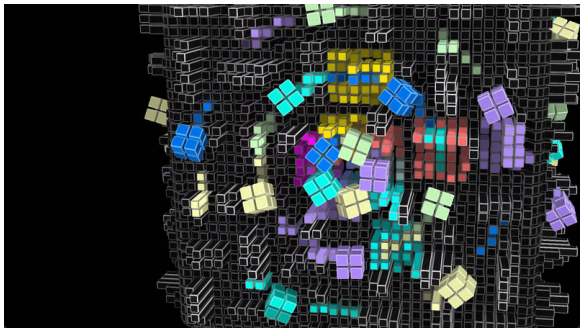


## RAW CUBE – SCHWELLE

2026.00.250 · 2026

Um eine Stufenpyramide auf jeder Seite halten die Würfel an derselben Stelle an und ziehen wieder an. Lange geschieht nichts – dann rastet der Würfel mit einem schnellen Ruck ein.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: Stufenpyramiden, Terrasse um Terrasse. Sie steht auf jeder der sechs Seiten genau in der Mitte.

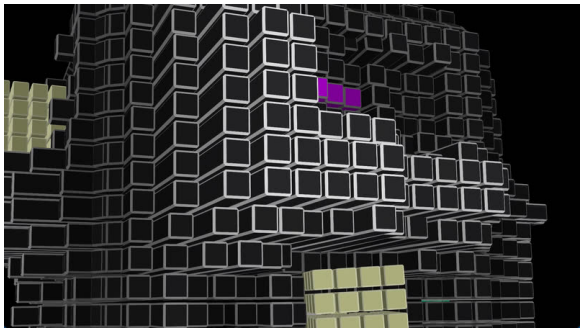


## RAW CUBE – RASTER

2026.00.251 · 2026

Das feinste Raster der Reihe. Fast hundert kleine massive Würfel springen Zelle für Zelle auf vier Kreisen je Seite, und der große Würfel wiegt sich unablässig.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: Glieder, abwechselnd längs und quer – ein Mäander über jede Seite. Sie steht auf jeder der sechs Seiten genau in der Mitte.

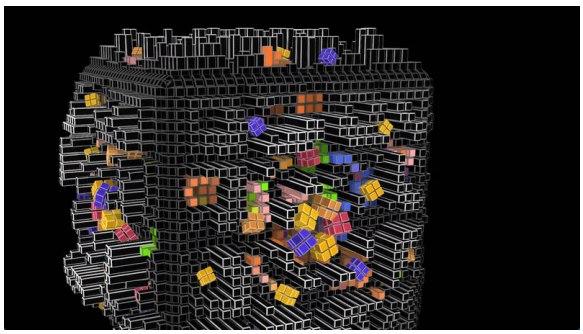


## RAW CUBE – PULS

2026.00.252 · 2026

Grobes Raster, ein Schacht in jeder Mitte und nur wenige sehr große Würfel, die im gemeinsamen Puls um ihn kreisen. Der große Würfel pulst im Gummiband mit.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: ein Schacht, in den sich die Stäbe stufenweise hinunter staffeln. Sie steht auf jeder der sechs Seiten genau in der Mitte.

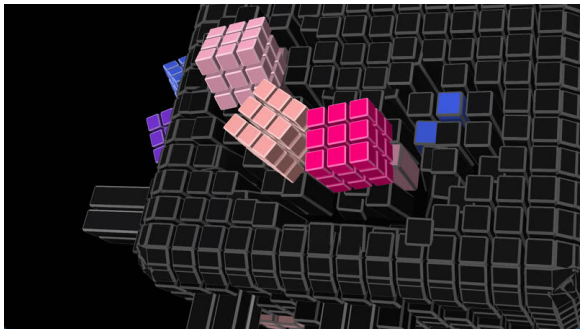


## RAW CUBE – VERSATZ

2026.00.253 · 2026

Drei gegeneinander verschobene Kreise auf jeder Seite, über einem Raster aus Höfen. Der große Würfel kippt in Folgen von drei Drehungen, mal um dieselbe, mal um eine neue Achse.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: geschlossene Höfe, innen tief, außen Gasse – drei mal drei auf jeder Seite. Sie steht auf jeder der sechs Seiten genau in der Mitte.

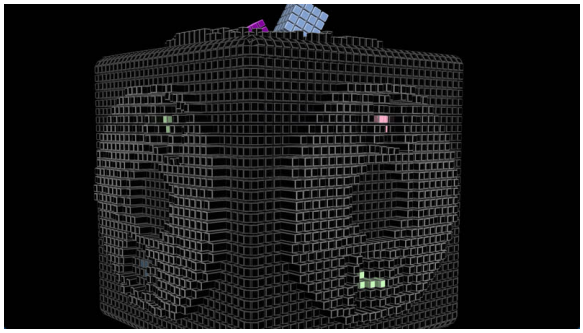


## RAW CUBE – STAPEL

2026.00.254 · 2026

Das gröbste Raster der Reihe, hohe Türme, klobige Würfel, die sich auf ihrer Runde zusammenschieben. Der große Würfel ist schwer: weich gefedert und träge, und alles federt lange mit.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: eine Ebene mit wenigen sehr hohen Türmen. Sie steht auf jeder der sechs Seiten genau in der Mitte.



## RAW CUBE – LEERE

2026.00.255 · 2026

Nur drei Seiten tragen je ein, zwei Würfel, die ganz langsam kreisen. Der große Würfel schwebt klein im Dunkel und dreht sich selten, die Kamera steht fast still.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: eine weite Lichtung, darin ein großer Bau mit Innenhof. Sie steht auf jeder der sechs Seiten genau in der Mitte.

# MINIMAL SPHERE

12 Werke

Würfel ziehen auf parallelen Bahnen um die Kugel, Runde um Runde. Nichts weiter – und genau daraus entsteht alles Folgende.

„Sphere – Spalten“ ist die Grundform der Reihe Minimal Sphere. Hier steht der Aufbau, den alle weiteren Arbeiten teilen; jede von ihnen ändert daran genau eine Regel.

Die Stadt aus Quadern liegt auf einer Kugel. Die Kugel ist aus einem Würfel aufgeblasen: sechs Felder mit je einem quadratischen Raster, und jede Rasterlinie ist ein Großkreis. Auf den zwölf Würfelkanten laufen Alleen, an den acht Ecken liegen Plätze – die Nähte der Kugel werden zu Straßen. Jeder Quader steht in seiner Zelle, mit einer schmalen Lücke zu seinen Nachbarn, und wird nach oben leicht keilförmig, damit die Lücke in jeder Höhe gleich bleibt. Jede Fläche trägt genau eine Farbe aus der Palette, das Licht setzt nur Stufen: Dach, Sonnenseite, Schattenseite. Es steht fest im Raum – kreist die Kamera um die Kugel, wandert die Nachtseite mit.

Die Objekte sind Würfel aus Würfeln. Sie rollen auf geschlossenen Bahnen endlos um die Kugel, jeder in seinem eigenen Takt über die Kanten, und tauchen hinter dem Horizont auf, statt aus dem Nichts zu kommen. Der Boden weicht ihnen aus, federt hinter ihnen zurück und behält eine Weile ihre Farbe – auch auf der abgewandten Seite, sodass die Spuren wieder nach vorn kommen. Die Kugel bewegt sich selbst: sie rastet in Vierteldrehungen ein und wippt nach, wird wie an einem Gummiband ausgelenkt und pendelt zurück, und die Quader spüren die Beschleunigung ihres Bodens und federn mit. Wer ein Objekt berührt, stanzt ein quadratisches Loch um es herum in den Grund – es trägt die Farbe des Würfels und wächst erst langsam wieder zu.

Minimal Sphere ist die Schwesterreihe von Minimal Quaderspuren: dieselben zwölf Arbeiten, dieselben Figuren und Bewegungen – nur dass die Fläche jetzt eine Kugel ist, die ringsum geschlossen ist.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: Bänder, jedes auf

seiner eigenen Höhe. Jedes der sechs Felder der Kugel zeigt einen anderen Ausschnitt davon.

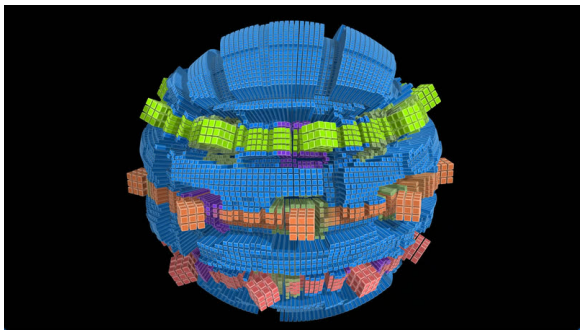
## EINORDNUNG IM POSTDIGITALEN SETZUNGSMODELL

Die Grundform der Reihe: eine Bahn um die Kugel, Runde um Runde, sonst nichts. Alles Weitere ändert daran genau eine Regel.

Die Reihe arbeitet mit Raster, Rhythmus und Wiederholung. Abweichung entsteht über die Höhe, in der jeder Quader im Grund steht, und in der Folge: Würfel, die hintereinander rollen, sind in unterschiedlichen Phasen ihrer Drehung. Auf der Kugel kehrt jede Bahn in sich zurück; die Wiederholung hat kein Ende mehr und lebt allein aus dieser Varianz.

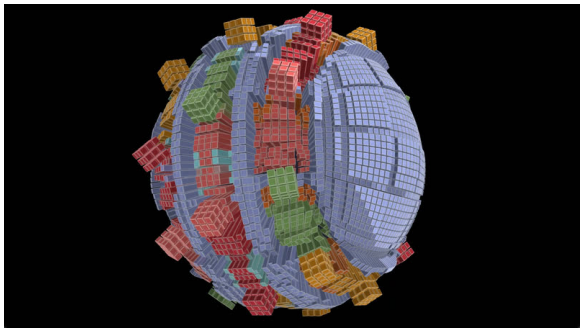
Quadrat und Rechteck sind konkrete Formen, im Grund wie in den Körpern darauf – selbst die Kugel ist aus einem Würfel gebaut. Erst wo die Bewegung auf den Grund trifft, bekommt sie einen informellen Impuls, und die Kugel gibt einen eigenen dazu, wenn sie nachwippt und die Quader mitfedern. Zwei konkrete Strukturen, deren Wechselwirkung eine informelle Folge hat – darin liegt wieder das Spannungsfeld zwischen konkret und informell. Zwischen beiden Polen lassen sich hier Stufen verfolgen: das feste Raster, der Würfel, der Kante um Kante rollt, der Grund, der ausweicht und zurückfedert, die Spur, die ihre Farbe nur eine Weile hält.

Zwischen ungegenständlich und gegenständlich gilt: Schon die räumliche Ansicht stellt die konkreten Formen gegenständlich dar, als Körper im Raum – hier als ein einziger Körper, den die Kamera umkreist. Damit ist die Reihe eigentlich eine virtuelle Skulptur in Bewegung – eine skulpturale Digitalanimation.



## SPHERE – SPALTEN

2026.00.232 · 2026

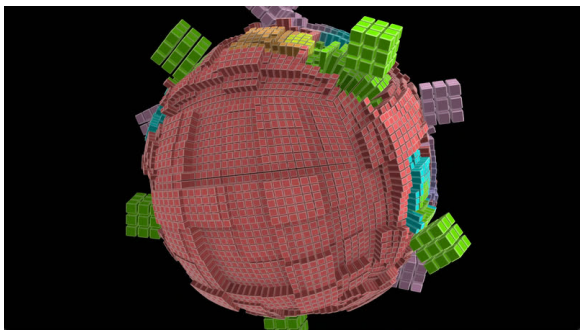


## SPHERE – GEGENLAUF

2026.00.233 · 2026

Nebeneinander umrunden die Bahnen die Kugel, jede in ihre eigene Richtung. Aus dem Gegeneinander entsteht der Takt.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: Plateaus, getrennt durch gerade Bruchkanten. Jedes der sechs Felder der Kugel zeigt einen anderen Ausschnitt davon.

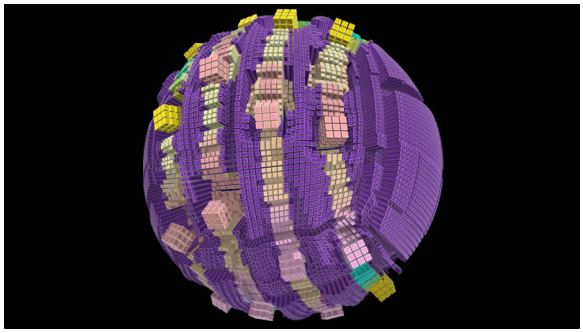


## SPHERE – TAKT

2026.00.234 · 2026

Die Bewegung fließt nicht gleichmäßig um die Kugel, sie geht in Schritten: anziehen und nachlassen im Wechsel.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: ein Gitter aus sich kreuzenden Bändern, die Kreuzungen stehen am höchsten. Jedes der sechs Felder der Kugel zeigt einen anderen Ausschnitt davon.

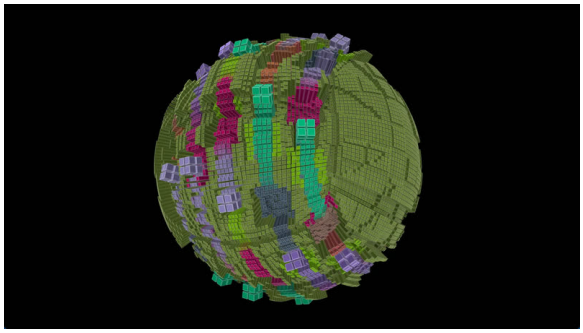


## SPHERE – SCHIENE

2026.00.235 · 2026

Unter jeder Bahn hebt sich ein Band aus Quadern an, einmal ganz um die Kugel. Die Würfel rollen darin wie auf einer Schiene.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: Bänder mit Querstraßen. Jedes der sechs Felder der Kugel zeigt einen anderen Ausschnitt davon.

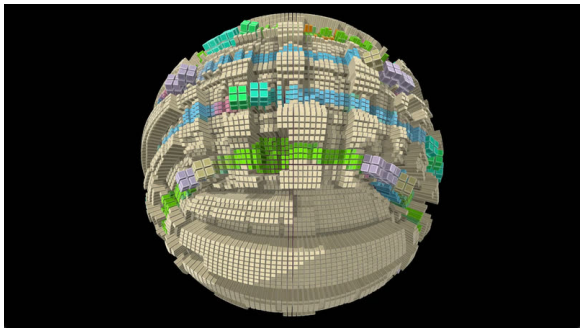


## SPHERE – KREUZ

2026.00.236 · 2026

Bänder längs der Bahnen und Großkreise quer dazu legen ein Netz über die Kugel. Die Würfel laufen darin wie durch die Straßen einer Stadt.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: große quadratische Kessel mit aufgeworfenem Rand, innen tief. Jedes der sechs Felder der Kugel zeigt einen anderen Ausschnitt davon.

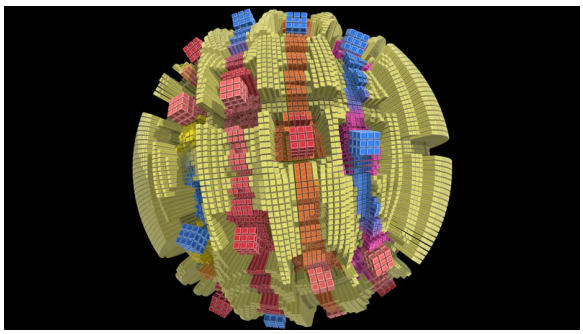


## SPHERE – REIHE

2026.00.237 · 2026

Die Würfel umrunden die Kugel nicht einzeln, sondern in Gruppen von zwei, drei, vier – und dazwischen bleibt es lange leer.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: quadratische Ringe, deren Öffnung von Ring zu Ring wandert – eine Spirale nach innen. Jedes der sechs Felder der Kugel zeigt einen anderen Ausschnitt davon.

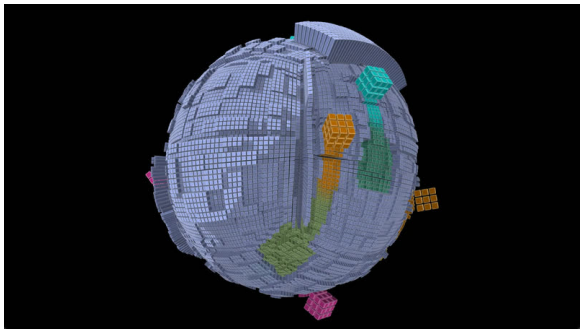


## SPHERE – SCHWELLE

2026.00.238 · 2026

An derselben Stelle der Runde werden alle langsam, beinahe ein Halt – und ziehen dann wieder an. Das Zögern trägt die Szene.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: ein einziger durchgehender Anstieg. Jedes der sechs Felder der Kugel zeigt einen anderen Ausschnitt davon.

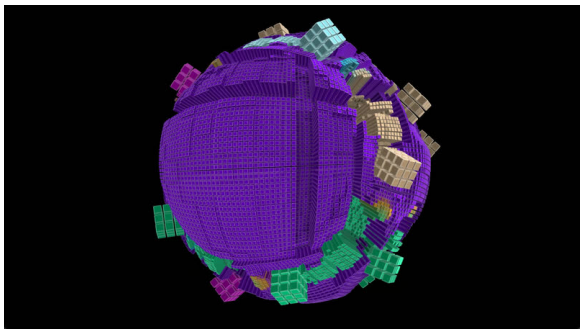


## SPHERE – RASTER

2026.00.239 · 2026

Kleine Würfel ziehen Zelle für Zelle um die Kugel, zwischen langen hohen Mauern hindurch. Alles bleibt im Raster.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: wenige sehr lange, hohe Mauern mit Toren, dazwischen fast ebener Grund. Jedes der sechs Felder der Kugel zeigt einen anderen Ausschnitt davon.

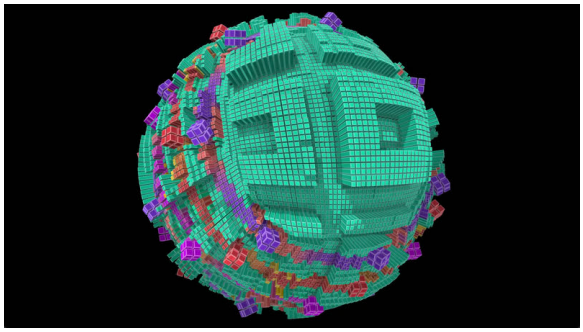


## SPHERE – PULS

2026.00.240 · 2026

Alle Würfel umrunden die Kugel im selben langsamen Puls: sie ziehen an, werden langsamer, ziehen wieder an.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: ein Schacht, in den sich die Stadt stufenweise hinunter staffelt. Jedes der sechs Felder der Kugel zeigt einen anderen Ausschnitt davon.

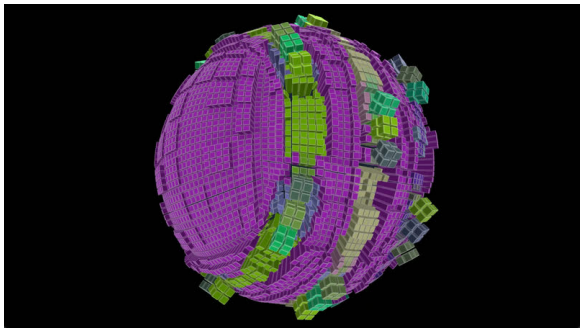


## SPHERE – VERSATZ

2026.00.241 · 2026

Jede Bahn ist gegen die nächste verschoben. Aus lauter parallelen Runden entstehen Schrägen und Wellen, die um die Kugel laufen.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: geschlossene Höfe, innen tief, außen Gasse. Jedes der sechs Felder der Kugel zeigt einen anderen Ausschnitt davon.

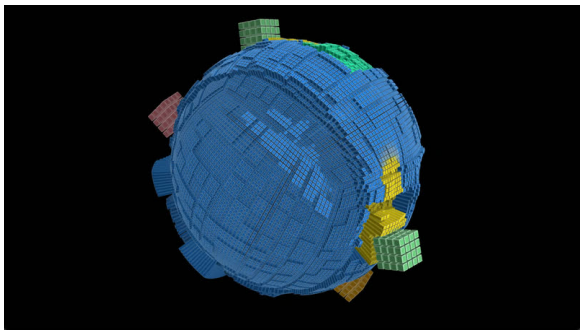


## SPHERE – STAPEL

2026.00.242 · 2026

An einer Stelle jeder Runde werden die Würfel langsamer und rücken zusammen – sie stapeln sich und ziehen dann wieder auseinander.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: eine flache Ebene mit wenigen sehr hohen Türmen. Jedes der sechs Felder der Kugel zeigt einen anderen Ausschnitt davon.



## SPHERE – LEERE

2026.00.243 · 2026

Fast nichts bewegt sich. Ein, zwei Würfel ziehen ihre Runde, und die Kugel selbst wird zum Bild.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: eine weite Lichtung, darin wenige sehr große Bauten mit Innenhof. Jedes der sechs Felder der Kugel zeigt einen anderen Ausschnitt davon.

# MINIMAL QUADERSPUREN

12 Werke

Würfel ziehen in Spuren von oben nach unten und zurück. Nichts weiter – und genau daraus entsteht alles Folgende.

„Spalten“ ist die Grundform der Reihe Minimal Quaderspuren. Hier steht der Aufbau, den alle weiteren Arbeiten teilen; jede von ihnen ändert daran genau eine Regel.

Das Feld unter den Objekten besteht aus lauter gleichen Quadern, einer je Rasterzelle, jeder mit einer schmalen Lücke zu seinen Nachbarn. Sie werden nicht gestaucht, sondern verschieden tief in den Grund geschoben – daraus entsteht eine Stadt aus Rechtecken. Jede Fläche trägt genau eine Farbe aus der Palette, das Licht setzt nur Stufen: Dach, Sonnenseite, Schattenseite. Das Raster wechselt von Szene zu Szene zwischen mittel, grob und – selten – fein.

Die Objekte sind Würfel aus Würfeln, in alle Richtungen gleich viele. Jeder rollt in seinem eigenen Takt über die Kanten. Der Boden weicht ihm aus: unter dem Würfel liegt er genau an seiner Unterseite an, davor und daneben werden die Quader nach unten gedrückt und kippen weg, dahinter federn sie zurück. Die Spur behält eine Weile die Farbe des Würfels. Wer ein Objekt berührt, stanzt ein quadratisches Loch um es herum in den Grund – es trägt die Farbe des Würfels und wächst erst langsam wieder zu.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: senkrechte Bänder, jedes auf seiner eigenen Höhe.

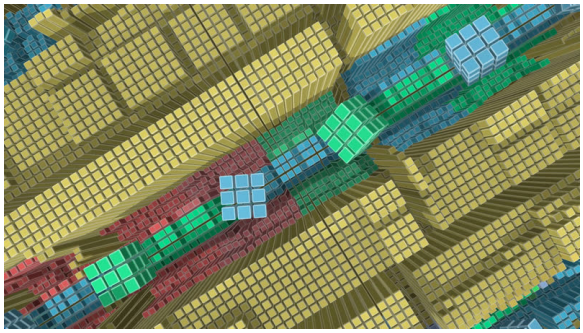
## EINORDNUNG IM POSTDIGITALEN SETZUNGSMODELL

Die Grundform der Reihe: eine Spur, auf und ab, sonst nichts. Alles Weitere ändert daran genau eine Regel.

Die Reihe arbeitet mit Raster, Rhythmus und Wiederholung. Abweichung entsteht über die Höhe, in der jeder Quader im Grund steht, und in der Folge: Würfel, die hintereinander rollen, sind in unterschiedlichen Phasen ihrer Drehung. Aus dieser Varianz lebt die Wiederholung.

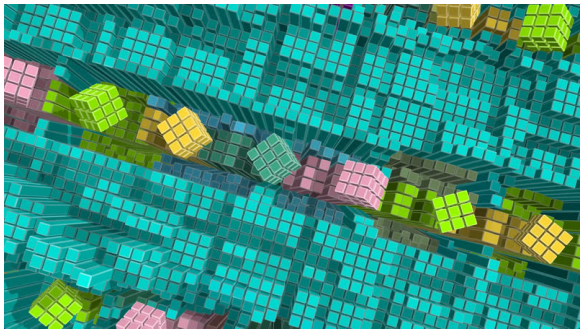
Quadrat und Rechteck sind konkrete Formen, im Grund wie in den Körpern darauf. Erst wo die Bewegung auf den Grund trifft, bekommt sie einen informellen Impuls. Zwei konkrete Strukturen, deren Wechselwirkung eine informelle Folge hat – darin liegt wieder das Spannungsfeld zwischen konkret und informell. Zwischen beiden Polen lassen sich hier Stufen verfolgen: das feste Raster, der Würfel, der Kante um Kante rollt, der Grund, der ausweicht und zurückfedert, die Spur, die ihre Farbe nur eine Weile hält.

Zwischen ungegenständlich und gegenständlich gilt: Schon die räumliche Ansicht stellt die konkreten Formen gegenständlich dar, als Körper im Raum. Damit ist die Reihe eigentlich eine virtuelle Skulptur in Bewegung – eine skulpturale Digitalanimation.



## SPALTEN

2026.00.208 · 2026

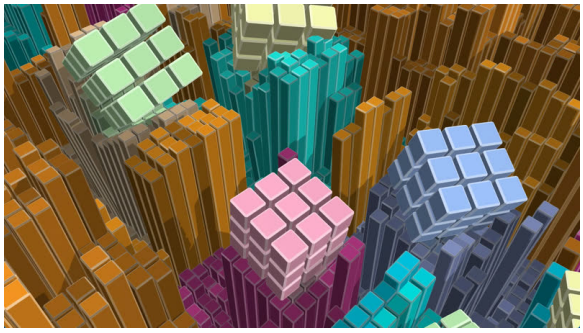


## GEGENLAUF

2026.00.209 · 2026

Zwei, drei, vier Spuren nebeneinander, jede in ihre eigene Richtung. Aus dem Gegeneinander entsteht der Takt.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: Plateaus, getrennt durch gerade Bruchkanten.

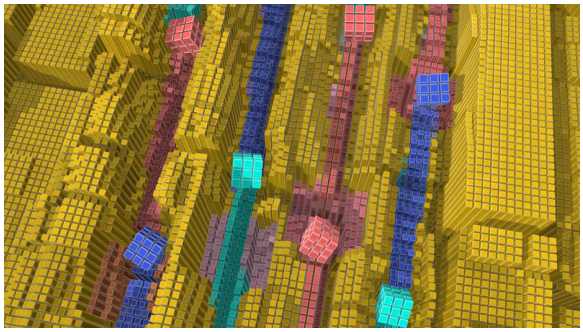


## TAKT

2026.00.210 · 2026

Die Bewegung fließt nicht gleichmäßig, sie geht in Schritten: Schritt um Schritt über das Raster, anziehen und nachlassen im Wechsel.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: ein Gitter aus sich kreuzenden Bändern, die Kreuzungen stehen am höchsten.

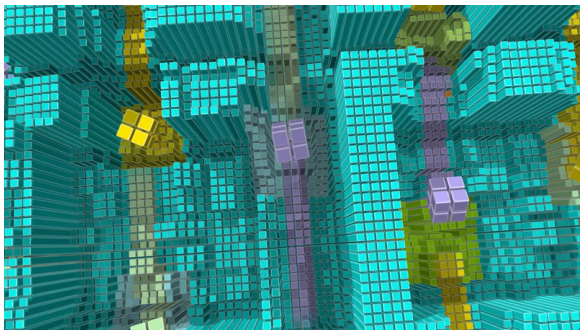


## SCHIENE

2026.00.211 · 2026

Unter jeder Spur hebt sich ein Streifen aus Quadern an. Die Würfel rollen darauf wie auf einer Schiene.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: waagerechte Bänder mit Querstraßen.

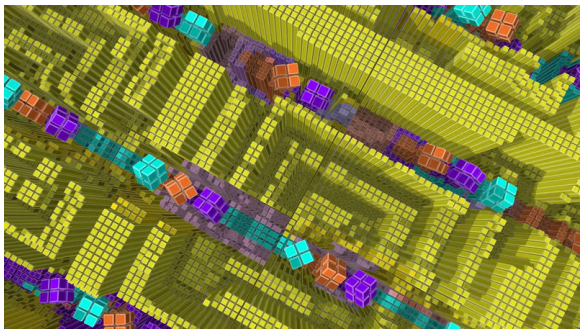


## KREUZ

2026.00.212 · 2026

Längs- und Querschienen bilden ein Gitter. Die Würfel laufen darin wie durch die Straßen einer Stadt.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: große quadratische Kessel mit aufgeworfenem Rand, innen tief.

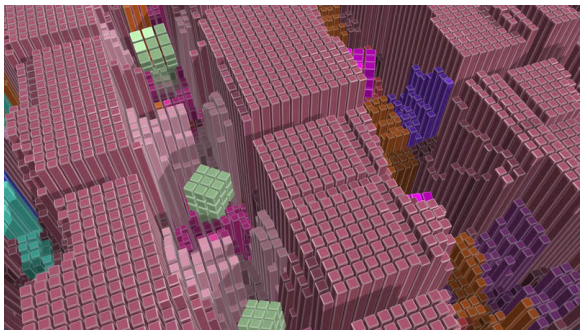


## REIHE

2026.00.213 · 2026

Die Würfel laufen nicht einzeln, sondern in Gruppen von zwei, drei, vier – und dazwischen bleibt es lange leer.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: quadratische Ringe, deren Öffnung von Ring zu Ring wandert – eine Spirale nach innen.

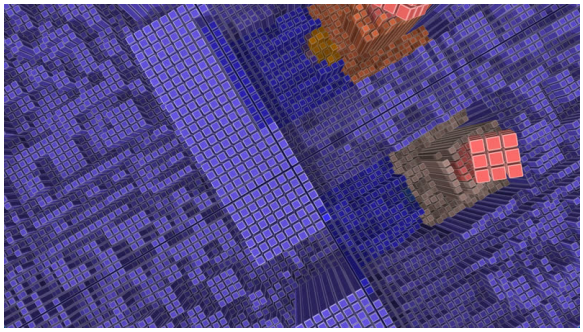


## SCHWELLE

2026.00.214 · 2026

Auf halbem Weg werden alle an derselben Linie langsam, beinahe ein Halt – und ziehen dann wieder an. Das Zögern trägt die Szene.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: ein einziger durchgehender Anstieg quer über das Feld.

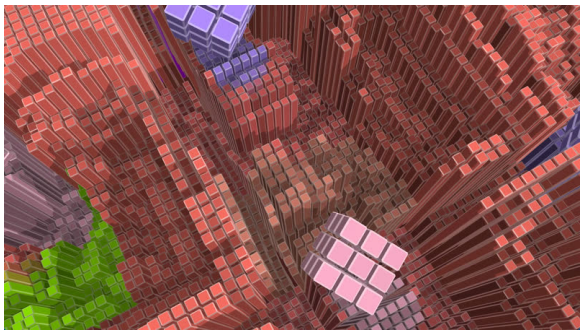


## RASTER

2026.00.215 · 2026

Kleine Würfel ziehen Zelle für Zelle durch das Raster, zwischen langen hohen Mauern hindurch. Alles bleibt im Raster.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: wenige sehr lange, hohe Mauern mit Toren, dazwischen fast ebener Grund.

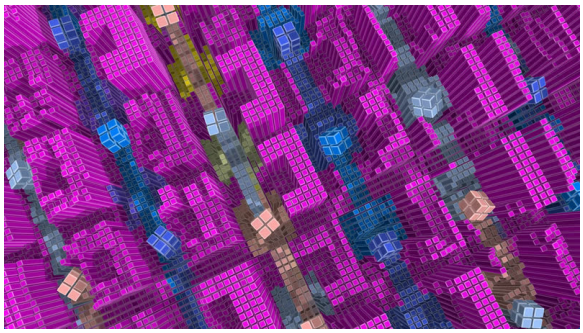


## PULS

2026.00.216 · 2026

Alle Würfel bewegen sich im selben langsamen Puls: sie ziehen an, werden langsamer, ziehen wieder an.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: ein Schacht, in den sich die Stadt stufenweise hinunter staffelt.

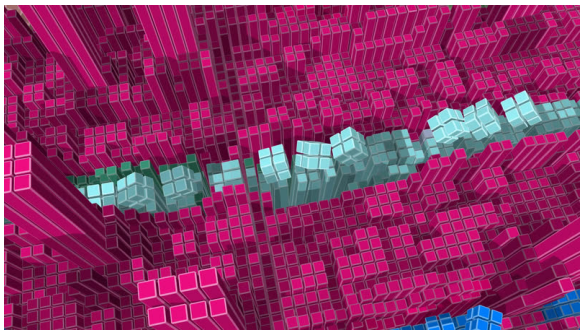


## VERSATZ

2026.00.217 · 2026

Jede Spur ist gegen die nächste verschoben. Aus lauter senkrechten Bewegungen entstehen Schrägen und Wellen.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: geschlossene Höfe, innen tief, außen Gasse.

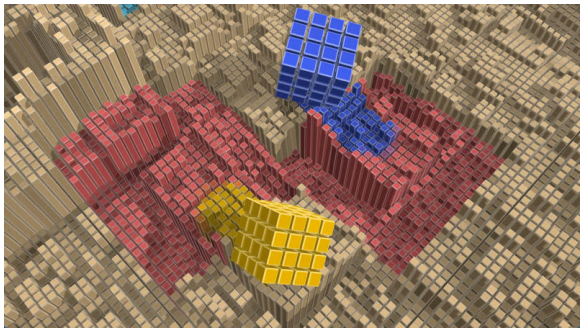


## STAPEL

2026.00.218 · 2026

Zum Ende der Bahn werden die Würfel langsamer und rücken zusammen – sie stapeln sich, bevor sie das Bild verlassen.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: eine flache Ebene mit wenigen sehr hohen Türmen.



## LEERE

2026.00.219 · 2026

Fast nichts bewegt sich. Ein einzelner Würfel zieht seine Bahn, und die Landschaft selbst wird zum Bild.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: eine weite Lichtung, darin wenige sehr große Bauten mit Innenhof.

# FARBEXPLOSION

14 Werke

Das Labyrinth wird zur Scheibe: Gänge laufen als Ringe um die Mitte, Bausteine wandern durch die gekrümmten Wege.

Die Zeilen des Labyrinths werden zu ineinanderliegenden Ringen, die Spalten zu Winkeln, ohne Naht und ohne Rand. Jede Szene variiert Größe und Öffnung der Scheibe.

Bausteine folgen den gekrümmten Gängen. Berührungen lassen sie in Farbpulver aufgehen, und Wellen laufen durch das Muster.

„Scheibe“ gehört zur Serie Farbexplosion und ist zu erleben beim Ferromone Familienfest „Farbexplosion“ in den Westfälischen Salzwelten, Bad Sassendorf – am Samstag, 17. Oktober 2026, von 18 bis 22 Uhr.

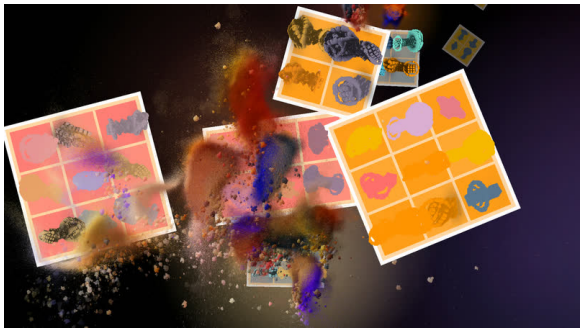
## EINORDNUNG IM POSTDIGITALEN SETZUNGSMODELL

Ringe um eine Mitte, Winkel statt Spalten: Die Scheibe übersetzt das Labyrinth in eine streng konzentrische Ordnung – eine Setzung der Konkreten Kunst. Das Farbpulver der berührten Bausteine hält sich an keinen Ring; es breitet sich als konturlose Wolke über dem Muster aus und bleibt als Raum gegenständlich.



### SCHEIBE

2026.00.184 · 2026

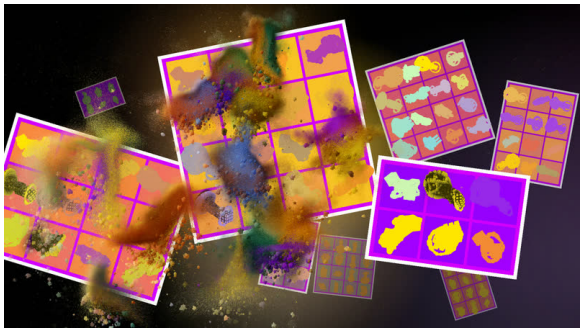


## INSELFLUG

2026.00.185 · 2026

Die schwebenden Schollen fliegen in Staffeln herein, drehen sich in Flugrichtung, ziehen in Formationen ein und scheren wieder aus.

Staffeln aus Schollen einer Tiefenebene fliegen auf geschwungenen Bahnen durchs Bild. Ein Teil zieht in Reihen und Bögen ein, schwebt dort und schert nach und nach wieder aus, im Sturzflug, zur Seite oder nach oben.

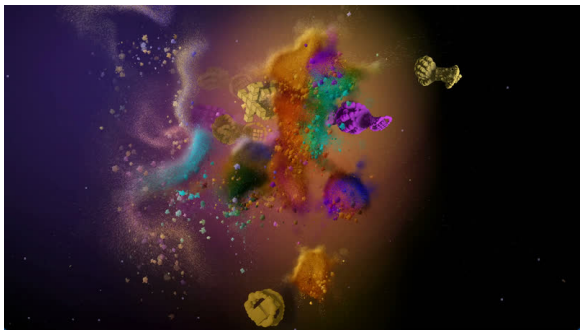


## INSELN

2026.00.186 · 2026

Rechteckige Schollen schweben auf klar getrennten Tiefenebenen, in ihren Zellen stehen Bausteine. Die Kamera zeigt die Tiefe als Parallaxe.

Vorne liegen große, kräftige Schollen, hinten kleine und blasse. Jede schwebt in ihrem eigenen Winkel, schaukelt leicht und bewegt sich mit der Kamera. Vordere Schollen verschieben sich dabei stärker als hintere.

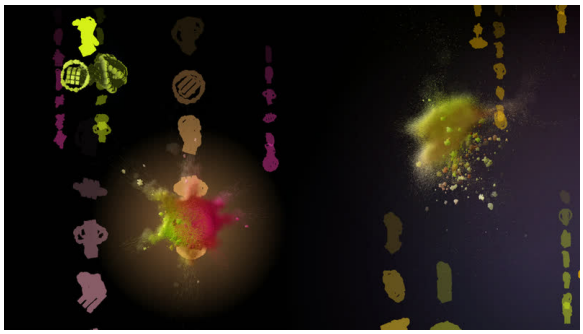


## ARCADE

2026.00.187 · 2026

Wie in alten Automatenspielen: Staffeln stürzen auf geschwungenen Bahnen herein, Formationen marschieren im Takt. Treffer zerplatzen in Farbpulver.

Staffeln fliegen hintereinander auf Loopings, S-Kurven und Kreisen durchs Bild. Formationen marschieren in Schritten hin und her, einzelne Objekte stürzen ab und kehren zurück.



## REGEN

2026.00.188 · 2026

Ströme aus Bausteinen fallen wie digitaler Regen, jeder angeführt von einem dreidimensionalen Kopf und gefolgt von einer leuchtenden Spur.

Die Spalten laufen in mehreren Tiefenebenen, mit Böen und einer schwankenden Kamera. Die Spuren tragen die Farbe ihres Kopfes oder einen gemeinsamen Farbton.



## HIMMEL

2026.00.189 · 2026

Ein offenes Feld ohne Struktur: Bausteine fallen in unterschiedlichen Tiefen vom Himmel, vorne groß, hinten klein und blass.

Jedes Objekt hat seine eigene Tiefe, Größe und Geschwindigkeit. Leichtes Schweben und eine sanft schwankende Kamera machen den Raum spürbar.

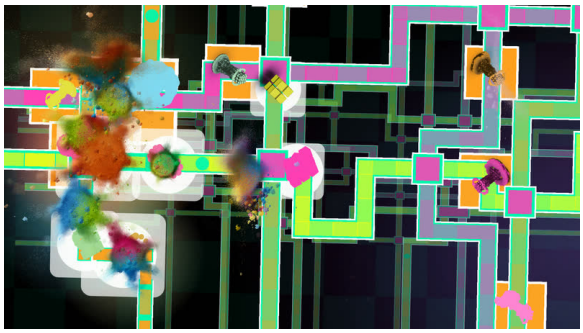


## RASTER

2026.00.190 · 2026

Raster aus Kästen, in jedem Kasten ein Baustein, groß und in seinem Wesen voll zur Geltung gebracht.

Von 2 × 2 bis 6 × 4 und als Mosaik mit großen Heldenzellen: Die Kästen atmen als Welle, federn bei Berührung und stoßen ihre Nachbarn an.

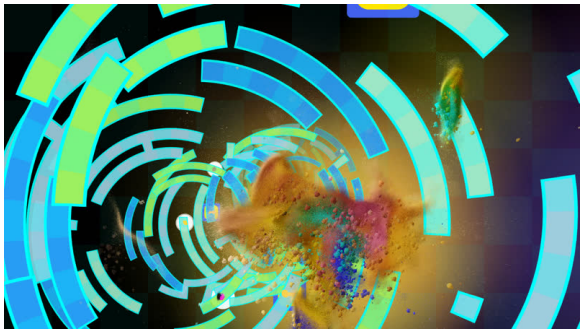


## LINIEN

2026.00.191 · 2026

Ein Netzplan aus farbigen Linien und Haltestellen in mehreren Ebenen. Bausteine fahren, halten, steigen um.

Linien laufen quer und längs mit rechtwinkligen Versätzen, an den Kreuzungen liegen Haltestellen. Hintere Ebenen sind feiner und blasser und bewegen sich gegen die Kamera, das gibt dem Plan Tiefe.

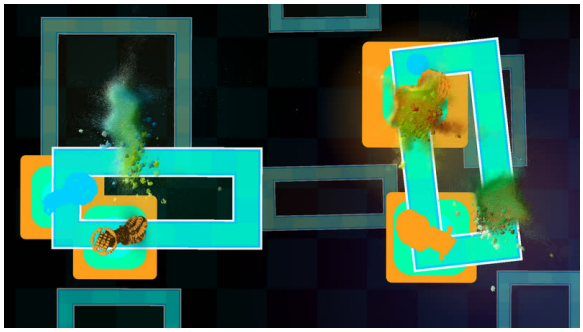


## TUNNEL

2026.00.192 · 2026

Ein Flug durch Ringe, die aus Gängen des Kreislabyrinths bestehen. Die Ringe drehen sich einzeln, der Tunnel windet sich.

Aus der Ferne kommen die Ringe transparent heran, drehen sich mit Impulsen und ziehen vorbei. Der Tunnel mäandert, die Kamera fliegt hindurch.

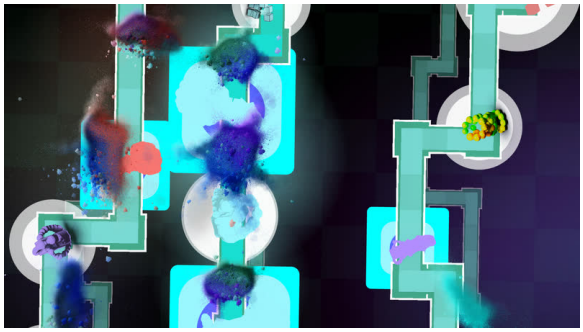


## RAHMEN

2026.00.193 · 2026

Rechteckige Rahmen gleiten durch den Raum, in ihrem Inneren kreisen Bausteine. Einzelne Rahmen drehen sich ruckartig und federn nach.

An den Kanten der Rahmen läuft eine geschlossene Röhre, auf der die Bausteine im Kreis fahren. Die Rahmen ordnen sich in Bahnen unterschiedlicher Tiefe und Geschwindigkeit.



## AUFFAHRT

2026.00.194 · 2026

Eine senkrechte Fahrt entlang endloser Röhren. Bausteine kommen entgegen, die Kamera folgt den Biegungen.

Vorne verlaufen wenige kräftige Röhren, dahinter feinere. Die Fahrt geht stetig nach oben, die Bausteine kommen entgegen. Die Kamera folgt der vorderen Röhre und legt sich in ihre Biegungen.

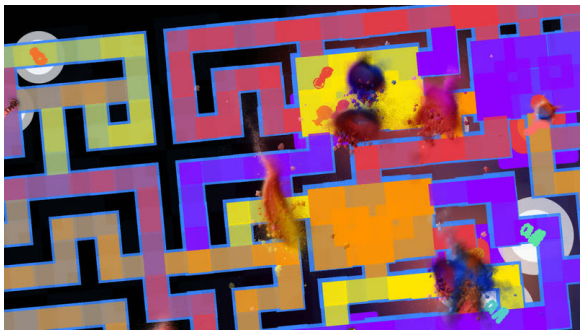


## RÖHREN

2026.00.195 · 2026

Waagerechte Röhren mit rechtwinkligen Knicken ziehen in mehreren Tiefenebenen vorbei, als flöge man durch ein Geflecht aus Leitungen.

Die Röhren liegen in mehreren Ebenen hintereinander und bewegen sich unterschiedlich schnell, dadurch entsteht räumliche Tiefe. Auf den vorderen Röhren fahren Bausteine mit.

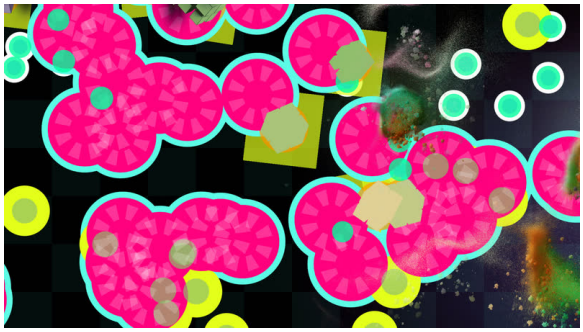


## LABYRINTH

2026.00.196 · 2026

Ein rechteckiges Labyrinth aus Farbflächen, durch das Bausteine wandern. Die Kamera zoomt, driftet und dreht sich mit.

Jede Szene erzeugt ein neues Labyrinth. Zusammenhängende Gänge tragen je eine Farbe, Räume und Abzweige gliedern das Bild. Bausteine suchen sich ihren Weg durch die Gänge.



# PFADE

2026.00.197 · 2026

Farbige Bausteine ziehen in Gruppen über verschlungene Pfade. Wer sie berührt, bringt sie zum Pulsieren und lässt sie in Farbpulver aufgehen.

Auf ruhigen Bahnen wandern dreidimensionale Bausteine durch den Raum, gebündelt in Clustern aus Scheiben, Ringen und Zahnradmustern. Jede Szene ordnet Wege und Gruppen neu: mal dicht gedrängt, mal weit gefächert.

# KRISTALLE

9 Werke

Mehrere Höhlungen liegen im Feld. An ihren Rändern stehen die großen Kristalle und zeigen nach innen, nach außen wird die Wand immer feiner.

Wie im Inneren einer aufgeschlagenen Druse: Um jede Höhlung legt sich eine Wand aus Kristall, am Rand grob und steil geneigt, nach außen hin immer feiner. Ruhige Ringe atmen von innen nach außen durch die Wände.

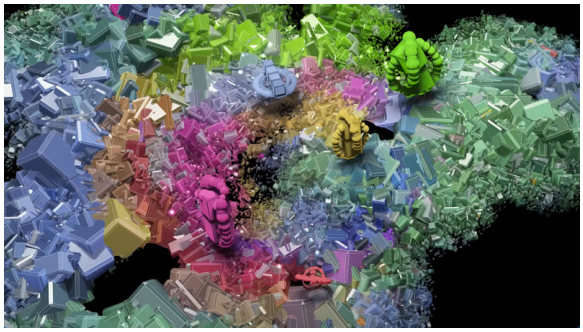
Der Untergrund ist keine Fläche, sondern eine Landschaft aus Tälern und Kuppen, die sich langsam in eine andere Form wandelt. Die Kristalle folgen ihr, und das Licht auf ihnen zeichnet die Höhenzüge nach. Eine Berührung lässt die Höhlung kurz aufatmen.

Eine Geode ist eine Höhlung, die von innen mit Kristall ausgekleidet ist — genau das Bild, das unter Bad Sassendorf im Boden steckt. Das Haus selbst handelt davon: Die Dauerausstellung „Das weiße Wunder“ der Westfälischen Salzwelten führt in unterirdische Gewölbe voller Kristalle, die vor über 250 Millionen Jahren entstanden sind, zeigt ihre Gitterstruktur unter Salzmikroskopen und erzählt, wie am Hellweg aus Sole Salz wird — Bad Sassendorf ist ein alter Sälzerort.

„Geode“ ist zu erleben beim Ferromone Familienfest „Farbexplosion“ in den Westfälischen Salzwelten, Bad Sassendorf – am Samstag, 17. Oktober 2026, von 18 bis 22 Uhr.

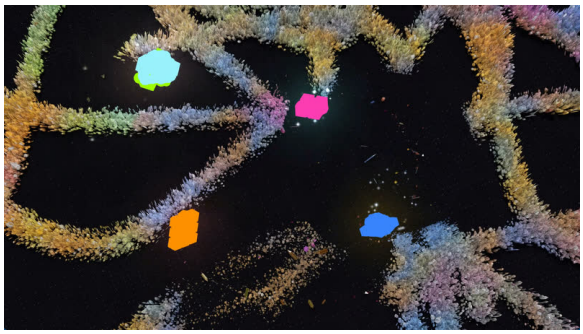
## EINORDNUNG IM POSTDIGITALEN SETZUNGSMODELL

Die Höhlung setzt eine Mitte, auf die alles zeigt: am Rand grob und steil, nach außen immer feiner. Gegenständlich bleibt die Wand auch dort, wo sie sich fast verliert — sie nimmt weiter Raum ein.



## GEODE

2026.00.199 · 2026



## ADERN

2026.00.200 · 2026

Geschwungene Bänder aus Kristall ziehen sich durch dunkles Gestein. Pulse laufen durch die Adern nach außen.

Die Kristalle sitzen nicht überall, sondern auf Adern: geschwungenen Bändern, die sich durch das Feld ziehen. Auf der Ader stehen sie dicht und aufrecht, zum Rand hin werden sie dünner und legen sich flacher.

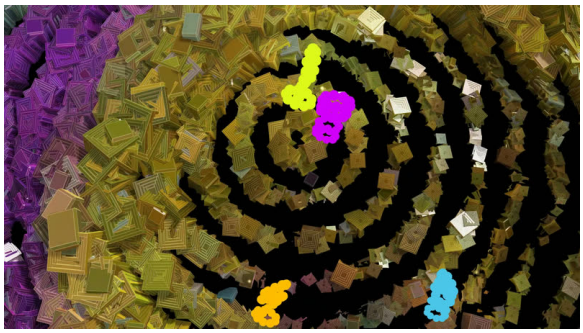


## SCHWERELOS

2026.00.201 · 2026

Ohne Boden hängen die Kristalle frei im Dunkeln, jeder in seiner eigenen Höhe. Sie kreisen langsam um die Mitte und taumeln dabei um die eigene Achse.

Es gibt keine Fläche, auf der etwas steht. Jeder Kristall hängt in seiner eigenen Höhe, die näheren groß, die ferneren klein und im Dunst verschwimmend – daraus entsteht der Raum.

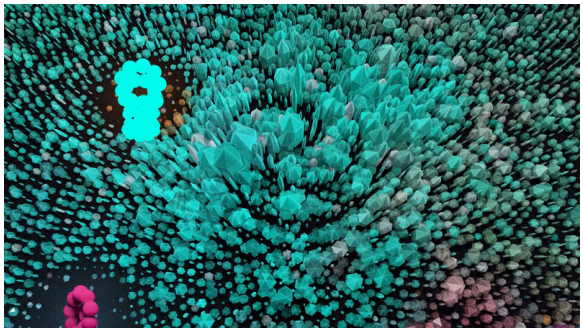


## WISMUT

2026.00.202 · 2026

Trichterkristalle wachsen in sichtbaren Stufen, Terrasse um Terrasse, und schillern je nach Blickwinkel in Anlauffarben.

Wismut wächst als Trichterkristall: Die Kanten eilen voraus, die Flächen bleiben zurück, es entstehen treppenförmige Terrassen. Genau so wachsen die Kristalle hier – die Länge legt Stufe um Stufe zu, die Breite folgt weich.

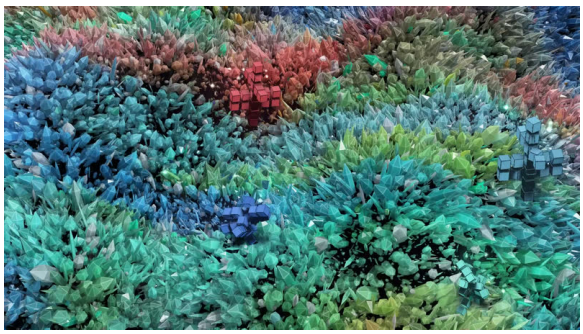


## FROST

2026.00.203 · 2026

Ein flaches Feld aus feinen Nadeln. Verzweigte Eisblumen kriechen von innen nach außen, und nur auf ihren Ästen schießen die Kristalle hoch.

Die Szene ist fast einfarbig gehalten. Zwischen den Ästen bleibt das Nadelfeld flach am Boden, auf den Ästen wachsen die Kristalle auf – so entsteht das Muster nicht aus Licht, sondern aus Wachstum.

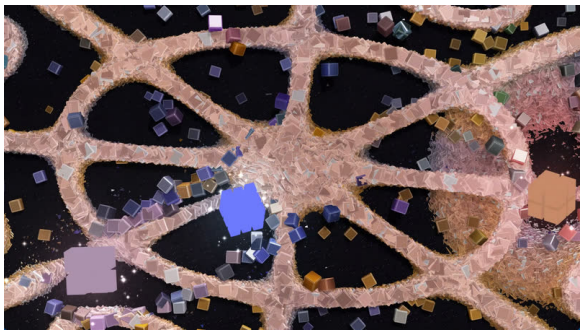


## KRISTALLMEER

2026.00.204 · 2026

Der Boden hebt und senkt sich wie eine Dünung, das Kristallfeld reitet mit. Einzelne Tropfen schicken Ringwellen hindurch.

Mehrere Wellenzüge unterschiedlicher Länge und Richtung laufen übereinander und heben den Boden an. Die Kristalle stehen darauf, kippen mit dem Hang und fangen auf den Kämmen das Licht.



## KLANGFIGUREN

2026.00.205 · 2026

Die Kristalle zeichnen Chladnische Klangfiguren nach: Auf den Knotenlinien stehen sie hoch, dazwischen sinken sie ein. Alle paar Sekunden wechselt der Ton.

Eine Platte, die man anstreicht, bildet stehende Wellen aus; Sand sammelt sich dort, wo sie still steht. Genau diese Figuren rechnet das Kristallfeld nach: Auf den Knotenlinien bleiben die Kristalle stehen, dazwischen ziehen sie sich in den Boden zurück.

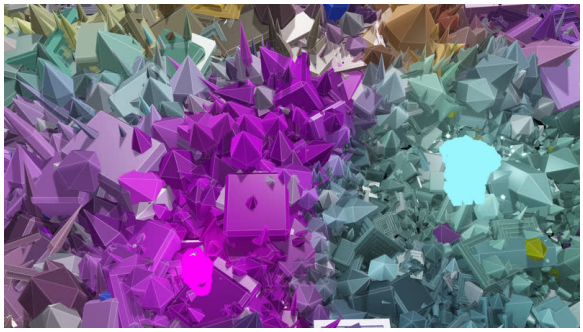


## MANDALA

2026.00.206 · 2026

Die Kristalle ordnen sich zu Spiralarmen, die langsam um die Mitte wandern. Eine Berührung schickt eine eigene Spirale nach außen.

Statt frei verstreut stehen die Kristalle auf einer Sonnenblumenspirale, in Ringen oder im Raster. Darüber liegt ein Wellenfeld, das die Arme des Mandalas formt: Wo der Arm liegt, schießen die Kristalle hoch, dazwischen bleiben sie flach.



# KRISTALLBETT

2026.00.207 · 2026

Hunderttausende Kristalle stehen dicht an dicht. Wo jemand vorbeikommt, ziehen sie sich in den Boden zurück und wachsen dahinter wieder nach.

Das ganze Feld wird auf der Grafikkarte berechnet: Quarze, Nadeln, Würfel, Oktaeder und Trichterkristalle stehen in Drusen beieinander, jede Szene mit einer anderen Mischung aus Formen, Größen und Verteilungen.

# UHRWERK

| | |
|---|---|
| WERKE | 159 |
| ZEITRAUM | 2026 |
| WERKNUMMERN | 2026.00.025 – 2026.00.183 |

## Immersive Arbeit für die Jubiläumsausstellung „Zeit fließt“ – 70 Jahre WBK: Drehende Elemente im Hintergrund bilden ein Uhrwerk.

UHRWERK ist eine immersive Arbeit. Gezeigt wird sie in der Jubiläumsausstellung „Zeit fließt – Was war? Was bleibt? Was kommt?“ zum 70-jährigen Bestehen des Werkkreises Bildender Künstler (WBK) im Forum Kunst & Architektur in Essen, vom 6. bis 27. September 2026.

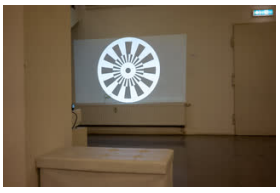
Die Arbeit nimmt Anleihen bei BRUTAL VERDREHT, den Arbeiten für Giganten & Kunst in der Kompressorenhalle der Kokerei Hansa. Dort griffen sie Rotation, Verdichtung und Strömung des historischen Kompressors auf. UHRWERK trägt die Drehung in einen neuen Zusammenhang: Drehende Elemente bewegen sich im Hintergrund und bilden gemeinsam das Uhrwerk.

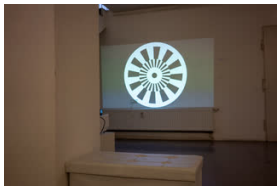
Die Thematik bleibt verwandt, inhaltlich ist UHRWERK eine eigene Arbeit. Im Zusammenhang der Ausstellung wird die Drehbewegung zum Bild der Zeit: Das Uhrwerk macht sichtbar, wie Zeit als fortlaufende Bewegung vergeht – und stellt damit die Fragen der Ausstellung, was war, was bleibt und was kommt.


2026.00.025

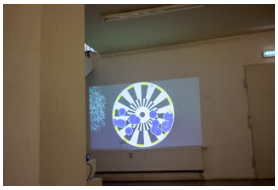

2026.00.026


2026.00.027

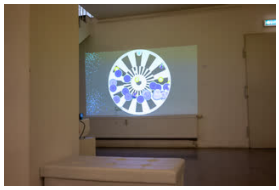

2026.00.028



2026.00.029



2026.00.030



2026.00.031



2026.00.032



2026.00.033



2026.00.034



2026.00.035



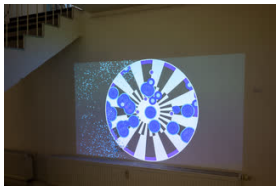
2026.00.036



2026.00.037



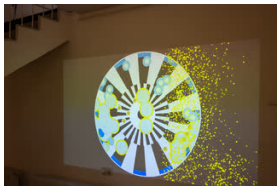
2026.00.038



2026.00.039



2026.00.040



2026.00.041



2026.00.042



2026.00.043



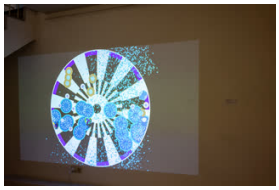
2026.00.044



2026.00.045



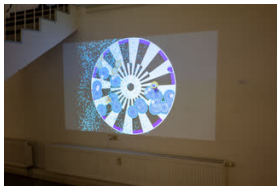
2026.00.046



2026.00.047



2026.00.048



2026.00.049



2026.00.050



2026.00.051



2026.00.052



2026.00.053



2026.00.054



2026.00.055



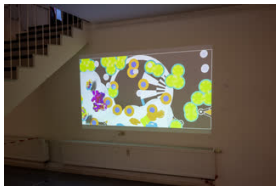
2026.00.056



2026.00.057



2026.00.058



2026.00.059



2026.00.060



2026.00.061



2026.00.062



2026.00.063



2026.00.064



2026.00.065



2026.00.066



2026.00.067



2026.00.068


2026.00.069


2026.00.070


2026.00.071


2026.00.072


2026.00.073


2026.00.074


2026.00.075


2026.00.076


2026.00.077


2026.00.078


2026.00.079


2026.00.080


2026.00.081


2026.00.082


2026.00.083


2026.00.084


2026.00.085


2026.00.086


2026.00.087


2026.00.088



2026.00.089



2026.00.090



2026.00.091



2026.00.092



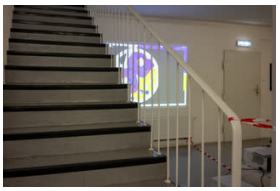
2026.00.093



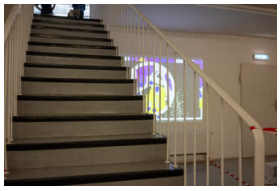
2026.00.094



2026.00.095



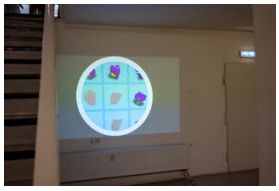
2026.00.096



2026.00.097



2026.00.098



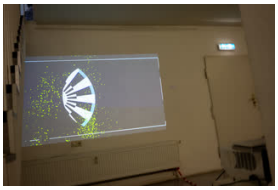
2026.00.099



2026.00.100



2026.00.101



2026.00.102



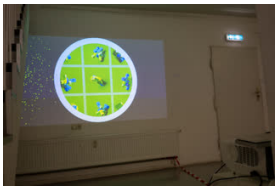
2026.00.103



2026.00.104



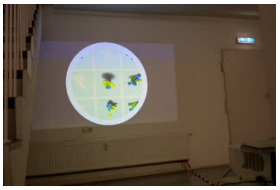
2026.00.105



2026.00.106



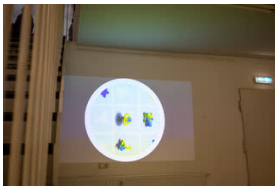
2026.00.107



2026.00.108



2026.00.109



2026.00.110



2026.00.111



2026.00.112



2026.00.113



2026.00.114



2026.00.115



2026.00.116



2026.00.117



2026.00.118



2026.00.119



2026.00.120



2026.00.121



2026.00.122



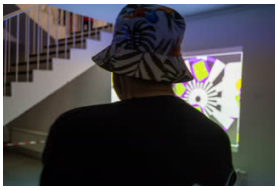
2026.00.123



2026.00.124



2026.00.125



2026.00.126



2026.00.127



2026.00.128



2026.00.129



2026.00.130



2026.00.131



2026.00.132



2026.00.133



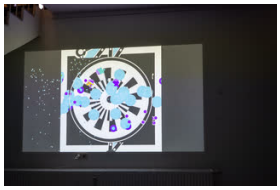
2026.00.134



2026.00.135



2026.00.136



2026.00.137



2026.00.138



2026.00.139



2026.00.140



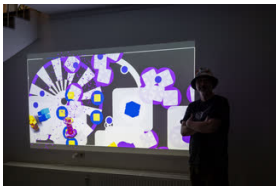
2026.00.141



2026.00.142



2026.00.143



2026.00.144



2026.00.145



2026.00.146



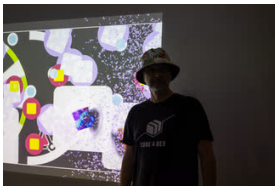
2026.00.147



2026.00.148



2026.00.149



2026.00.150



2026.00.151



2026.00.152



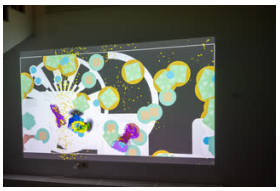
2026.00.153



2026.00.154



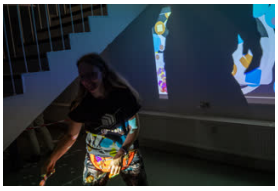
2026.00.155



2026.00.156



2026.00.157



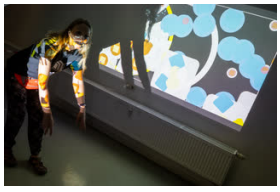
2026.00.158



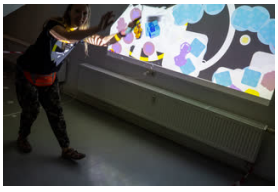
2026.00.159



2026.00.160



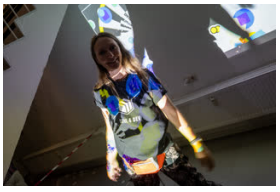
2026.00.161



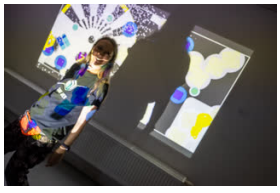
2026.00.162



2026.00.163



2026.00.164



2026.00.165



2026.00.166



2026.00.167



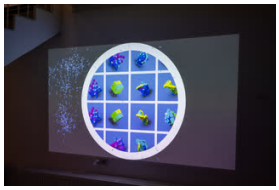
2026.00.168



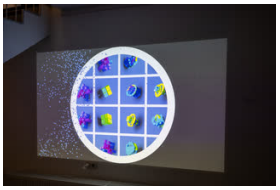
2026.00.169



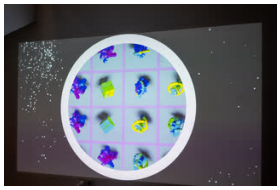
2026.00.170



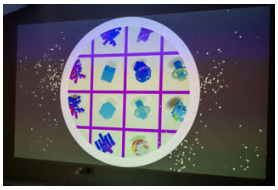
2026.00.171



2026.00.172



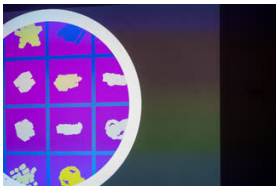
2026.00.173



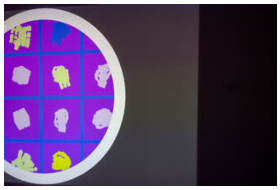
2026.00.174



2026.00.175



2026.00.176



2026.00.177



2026.00.178



2026.00.179



2026.00.180



2026.00.181



2026.00.182



2026.00.183

# BRUTAL VERDREHT

| | |
|---|---|
| WERKE | 12 |
| ZEITRAUM | 2026 |
| WERKNUMMERN | 2026.00.001 – 2026.00.012 |

Drei ortsbezogene Arbeiten digitaler Lichtkunst, die Rotation, Verdichtung und Strömung des historischen Kompressors aufgreifen.

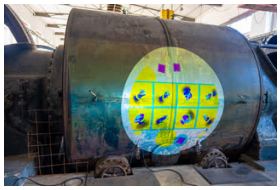
Die Werkgruppe besteht aus drei Arbeiten mit digitaler Lichtkunst.

Entstanden für Giganten & Kunst, eine Gemeinschaftsausstellung des BBK Westfalen in der Kompressorenhalle der Kokerei Hansa in Dortmund.

Ausgangspunkt ist der historische Kompressor. Die Arbeiten greifen formale Eigenschaften der Maschine auf – Rotation, Verdichtung und Strömung – und führen sie in einer gegenstandslosen Bildsprache weiter. Sie bewegen sich zwischen konkreter Kunst, informeller Bewegung, Ungegenständlichkeit und Räumlichkeit.

Die Digitale Lichtkunst verfolgt dieselbe Fragestellung wie die Malerei. Sie ersetzt das Bild nicht, sondern ergänzt dessen Setzungen in die Zeit. Wie bereits in FLACHER RAUM folgt die Arbeit meinem postdigitalen Setzungsmodell. Das digitale Medium wird nicht als eigenständige Bildwelt verstanden, sondern als Fortsetzung malerischer Setzungen mit anderen Mitteln. Malerei und Digitale Lichtkunst bilden deshalb keine getrennten Werkgruppen, sondern zwei Erscheinungsformen derselben künstlerischen Fragestellung.

Die drei Arbeiten entstanden als ortsbezogene Installationen für die Kompressorenhalle der Kokerei Hansa. Sie beziehen sich auf die räumliche Situation und entwickeln ihre Setzungen aus den formalen Eigenschaften des Ortes und der historischen Maschinen.



2026.00.001



2026.00.002



2026.00.003



2026.00.004



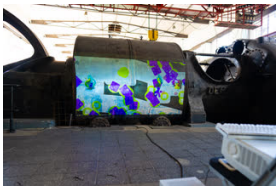
2026.00.005



2026.00.006



2026.00.007



2026.00.008



2026.00.009



2026.00.010



2026.00.011



2026.00.012

# FLACHER RAUM

| | |
|---|---|
| WERKE | 12 |
| ZEITRAUM | 2026 |
| WERKNUMMERN | 2026.00.013 – 2026.00.024 |

Interaktive digitale Lichtkunst zwischen Konkreter Kunst und informeller Malerei, auf der Grundlage des postdigitalen Setzungsmodells.

Für den Mühlentag im Museum Wendener Hütte präsentiert Tobias Post die interaktive digitale Lichtkunst „FLACHER RAUM“. Das Werk verbindet die gegensätzlichen Pole von Konkreter Kunst und informeller Malerei und basiert auf dem „postdigitalen Setzungsmodell“ des Künstlers.

Das postdigitale Setzungsmodell beschreibt Kunst als bewusste Entscheidung zwischen unterschiedlichen künstlerischen Kräften und Traditionen. Im Zentrum stehen dabei für Tobias Post drei Blickwinkel: Informel, Konkrete Kunst und Gegenständlichkeit. Zwischen spontaner Geste und klarer Ordnung entsteht ein Spannungsfeld, in dem sich Kunst bewegt. Das Digitale ist dabei kein Selbstzweck, sondern ein selbstverständliches Werkzeug um Zeit, Bewegung und Interaktion in die Malerei zu integrieren.

Die Bewegungen von „FLACHER RAUM“ wurden in einer eigens entwickelten Software „gemalt“. Dadurch fließen gestische, informelle Malerei und digitale Echtzeitkunst direkt ineinander. Grundlage des Werkes ist der Kontrast aus Kreis und Rechteck, aus runden und kantigen Bausteinen, die sich permanent verändern und neu ordnen.

Ein zentrales Thema der Arbeit ist das Verhältnis von Fläche, Raum und Gegenständlichkeit. Durch die Interaktion mit den Besucherinnen und Besuchern wechseln die räumlichen Skulpturen zwischen flacher Bildfläche und erfahrbarem Objekt. Raum wird hier zur Voraussetzung für Gegenständlichkeit. Sobald Formen räumlich erlebbar werden, entstehen für den Künstler wirkliche Gegenstände. Der Betrachter erzeugt das Bild dabei nicht nur virtuell im eigenen Geist, sondern beeinflusst sichtbar die reale Erscheinung des Werkes selbst. Wahrnehmung spiegelt sich unmittelbar im Kunstwerk zurück.

Besonders spannend ist der Gegensatz zwischen analytischer Konstruktion und unmittelbarer sinnlicher Erfahrung. Die weichen, farbigen Formen wirken fast wie Fruchtgummis oder Süßigkeiten – direkt zugänglich, spielerisch und lebendig. Gleichzeitig eröffnet „FLACHER RAUM“ eine tiefere Auseinandersetzung mit Wahrnehmung, Raum und Interpretation. Das Werk kann einfach beobachtet und erlebt werden, lädt aber ebenso dazu ein, sich intensiver mit den eigenen Sehgewohnheiten und der Frage auseinanderzusetzen, wie Wirklichkeit und Gegenständlichkeit überhaupt entstehen.

Diese Skulpturen haben nicht nur eine wechselnde Erscheinung von flach und räumlich. Sie bestehen in einer Dualität von einer konkreten Kunstskulptur und trotzdem gleichzeitig einer denkbaren Gegenständlichkeit.


2026.00.013

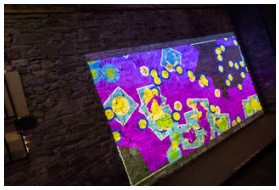

2026.00.014

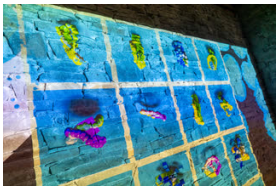

2026.00.015

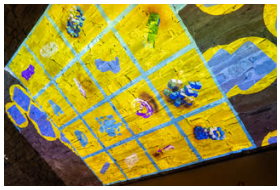

2026.00.016


2026.00.017

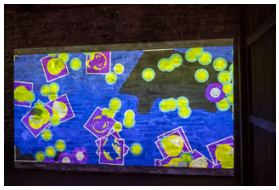

2026.00.018


2026.00.019


2026.00.020


2026.00.021


2026.00.022


2026.00.023


2026.00.024



2025

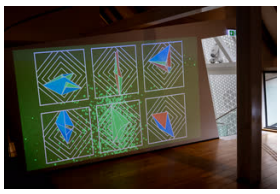
# FALTUNGEN

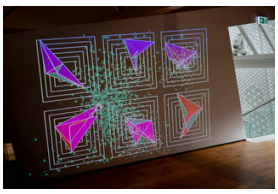
| | |
|---|---|
| WERKE | 12 |
| ZEITRAUM | 2025 |
| WERKNUMMERN | 2025.00.357 – 2025.00.368 |

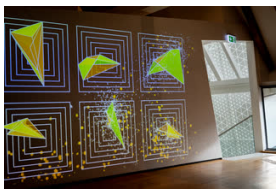
Ein immersives Medienkunstwerk nach den Faltungen von K. G. Schmidt, gezeigt zur Finissage von Hellweg Konkret III in den Westfälischen Salzwelten.

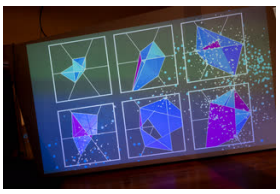
Der Begriff „Faltung“ trägt Bewegung in seiner Bedeutung. Hier trifft die gedankliche und kreative Vorwegnahme von Bewegung in den Faltungen von K.G. Schmidt auf die digitale Kunst von Tobias Post. Beide Künstler verbindet das Ruhrgebiet und eine Mitgliedschaft im BBK Westfalen.

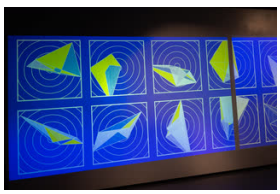
Entstanden für die Finissage der Ausstellung „Hellweg Konkret III – Künstlerfreundschaften konkret“ am 14. September 2025 im Museum Westfälische Salzwelten in Bad Sassendorf. Dafür wurden im Museum zwei immersive Installationen aufgebaut.

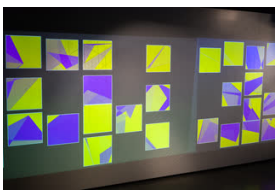

2025.00.357

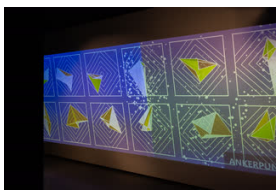

2025.00.358

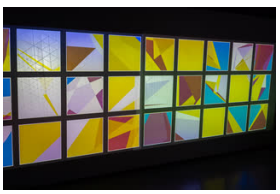

2025.00.359


2025.00.360


2025.00.361

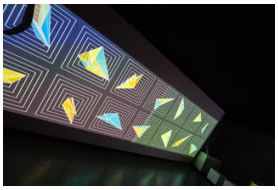

2025.00.362


2025.00.363

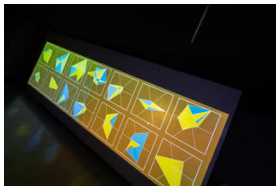

2025.00.364



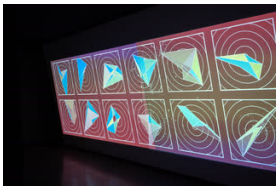
2025.00.365



2025.00.366



2025.00.367



2025.00.368

# BRUCHKANTE KONKRET

| | |
|---|---|
| WERKE | 12 |
| ZEITRAUM | 2025 |
| WERKNUMMERN | 2025.00.022 – 2025.00.033 |

## Eine Arbeit über den Randbereich der konkreten Kunst.

'Bruchkante Konkret' ist der Titel der Arbeit und beschäftigt sich mit dem Randbereich der konkreten Kunst. Ist die Kunst noch bestimmt Konkret oder bekommt sie schon einen bestimmten Kontext und verliert seinen künstlerisch konkreten Charakter. Das Bewußtsein des Betrachters definiert die Sichtweise auf die reine künstlerische Wahrnehmung oder nimmt die grafische abstrakte Aufarbeitung des Themas Strom im Umspannwerk auf und verbindet sich mit der Umgebung.

Gezeigt bei einer Weihnachtsveranstaltung im deutschen Elektrizitätsmuseum in Recklinghausen.

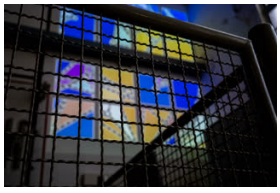

2025.00.022


2025.00.023

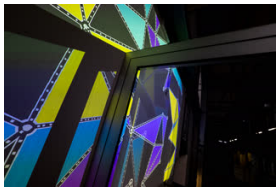

2025.00.024



2025.00.025


2025.00.026


2025.00.027


2025.00.028


2025.00.029



2025.00.030



2025.00.031



2025.00.032



2025.00.033

# FRAGMENTUM

| | |
|---|---|
| WERKE | 148 |
| ZEITRAUM | 2025 |
| WERKNUMMERN | 2025.00.056 – 2025.00.203 |

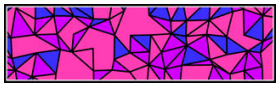
Voronoi - Dreiecke verbunden auf freiem Feld.

Diese Arbeiten kommen direkt aus der digitalen Lichtkunst. Der Bogen spannt sich von Malerei, über die Lichtkunst und zurück ins Material mit den Digital-Drucken. Ich verweise hier auf die unterschiedlichsten Ausstellungen mit Lichtkunst.

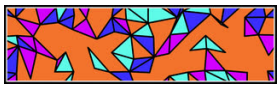
Diese Grafiken sind vektorbasiert und können in unterschiedlichsten Größen gedruckt werden. Hier gibt es die Möglichkeit für FineArt-Print auf Hahnemühle Papier und Alu-Dibond. Gedruckt werden die Arbeiten über den Dienstleister Whitewall. Für andere Formate, Spezialwünsche und Materialien bitte hier unter ZUSAMMENARBEIT direkt kontaktieren.

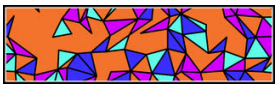

2025.00.056

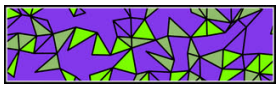

2025.00.057


2025.00.058


2025.00.059


2025.00.060


2025.00.061


2025.00.062


2025.00.063



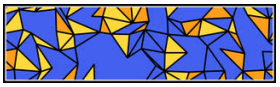
2025.00.064



2025.00.065



2025.00.066



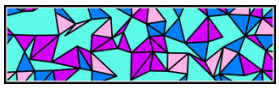
2025.00.067



2025.00.068



2025.00.069



2025.00.070



2025.00.071



2025.00.072



2025.00.073



2025.00.074



2025.00.075



2025.00.076



2025.00.077



2025.00.078



2025.00.079



2025.00.080



2025.00.081



2025.00.082



2025.00.083



2025.00.084



2025.00.085



2025.00.086



2025.00.087



2025.00.088



2025.00.089



2025.00.090



2025.00.091



2025.00.092



2025.00.093



2025.00.094



2025.00.095



2025.00.096



2025.00.097



2025.00.098



2025.00.099



2025.00.100



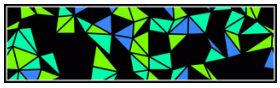
2025.00.101



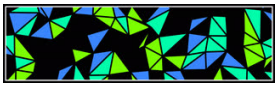
2025.00.102



2025.00.103



2025.00.104



2025.00.105



2025.00.106



2025.00.107



2025.00.108



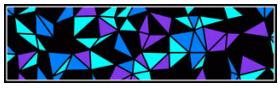
2025.00.109



2025.00.110



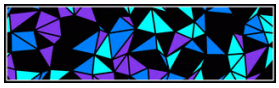
2025.00.111



2025.00.112



2025.00.113



2025.00.114



2025.00.115



2025.00.116



2025.00.117



2025.00.118



2025.00.119



2025.00.120



2025.00.121



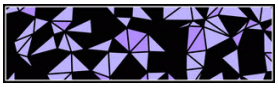
2025.00.122



2025.00.123



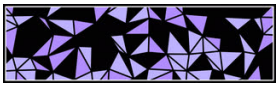
2025.00.124



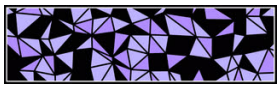
2025.00.125



2025.00.126



2025.00.127



2025.00.128



2025.00.129



2025.00.130



2025.00.131



2025.00.132



2025.00.133



2025.00.134



2025.00.135



2025.00.136



2025.00.137



2025.00.138



2025.00.139



2025.00.140



2025.00.141



2025.00.142



2025.00.143



2025.00.144



2025.00.145



2025.00.146



2025.00.147



2025.00.148



2025.00.149



2025.00.150



2025.00.151



2025.00.152



2025.00.153



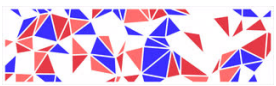
2025.00.154



2025.00.155



2025.00.156



2025.00.157



2025.00.158



2025.00.159



2025.00.160



2025.00.161



2025.00.162



2025.00.163



2025.00.164



2025.00.165



2025.00.166



2025.00.167



2025.00.168



2025.00.169



2025.00.170



2025.00.171



2025.00.172



2025.00.173



2025.00.174



2025.00.175



2025.00.176



2025.00.177



2025.00.178



2025.00.179



2025.00.180



2025.00.181



2025.00.182



2025.00.183



2025.00.184



2025.00.185



2025.00.186



2025.00.187



2025.00.188



2025.00.189



2025.00.190



2025.00.191



2025.00.192



2025.00.193



2025.00.194



2025.00.195



2025.00.196



2025.00.197



2025.00.198



2025.00.199



2025.00.200



2025.00.201



2025.00.202

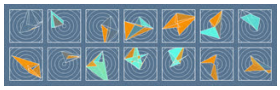


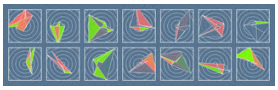
2025.00.203

# FRAGMENTUM

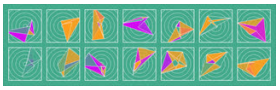
| | |
|---|---|
| WERKE | 60 |
| ZEITRAUM | 2025 |
| TECHNIK | Vektorbasierte Grafik, als FineArt-Print auf Hahnemühle-Papier oder Alu-Dibond, Größe variabel |
| WERKNUMMERN | 2025.00.297 – 2025.00.356 |

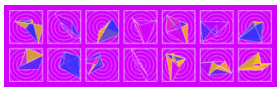
Die Faltungen werden in verschiedenen Rastergrössen in Quadrate und mit festen Regeln auf sichtbaren Linien platziert.

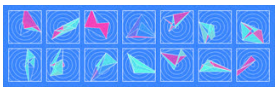

2025.00.297


2025.00.298

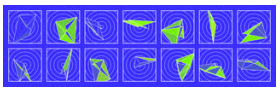

2025.00.299

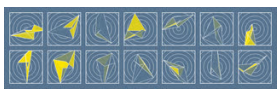

2025.00.300

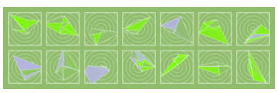

2025.00.301

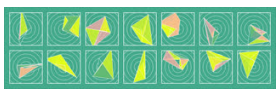

2025.00.302

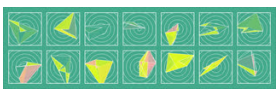

2025.00.303

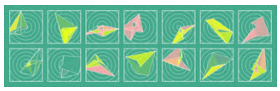

2025.00.304


2025.00.305

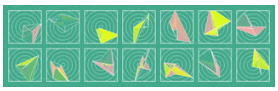

2025.00.306


2025.00.307

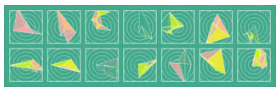

2025.00.308



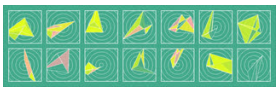
2025.00.309



2025.00.310



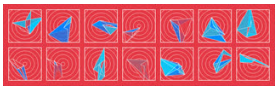
2025.00.311



2025.00.312



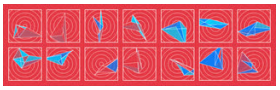
2025.00.313



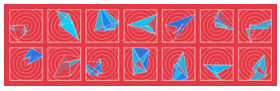
2025.00.314



2025.00.315



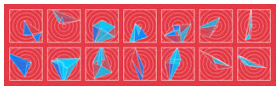
2025.00.316



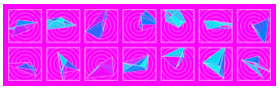
2025.00.317



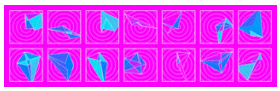
2025.00.318



2025.00.319



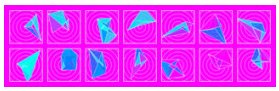
2025.00.320



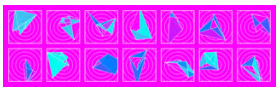
2025.00.321



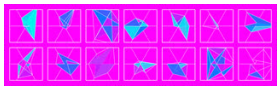
2025.00.322



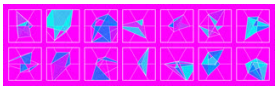
2025.00.323



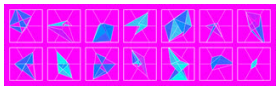
2025.00.324



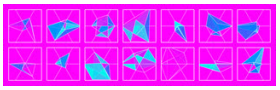
2025.00.325



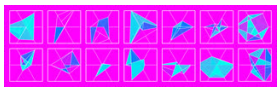
2025.00.326



2025.00.327



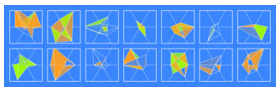
2025.00.328



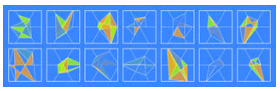
2025.00.329



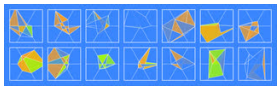
2025.00.330



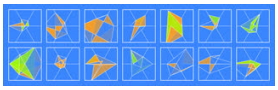
2025.00.331



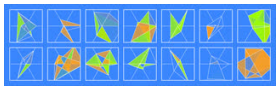
2025.00.332



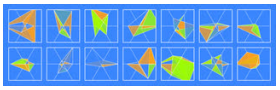
2025.00.333



2025.00.334



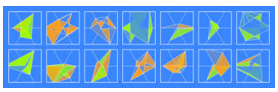
2025.00.335



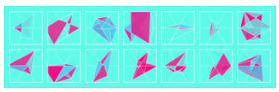
2025.00.336



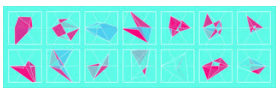
2025.00.337



2025.00.338



2025.00.339



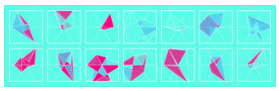
2025.00.340



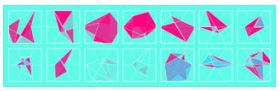
2025.00.341



2025.00.342



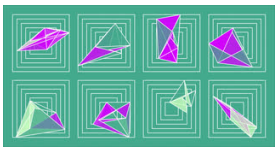
2025.00.343



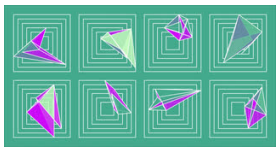
2025.00.344



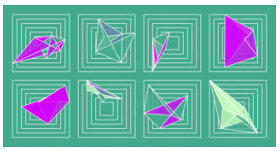
2025.00.345



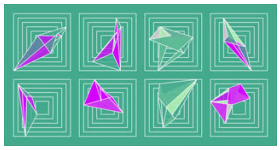
2025.00.346



2025.00.347



2025.00.348



2025.00.349



2025.00.350



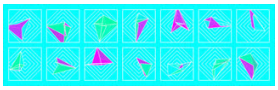
2025.00.351



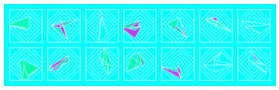
2025.00.352



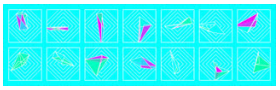
2025.00.353



2025.00.354



2025.00.355



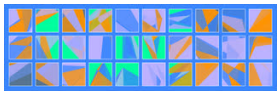
2025.00.356

# FRAGMENTUM

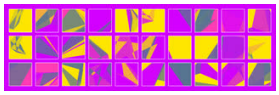
| | |
|---|---|
| WERKE | 93 |
| ZEITRAUM | 2025 |
| WERKNUMMERN | 2025.00.204 – 2025.00.296 |

--

Die Faltungen werden in verschiedenen Rastergrössen in Quadrate gesetzt.

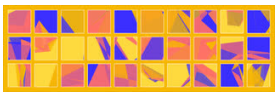

2025.00.204


2025.00.205


2025.00.206

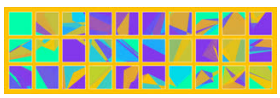

2025.00.207


2025.00.208


2025.00.209


2025.00.210


2025.00.211


2025.00.212

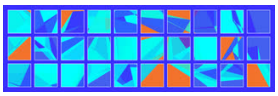

2025.00.213


2025.00.214


2025.00.215



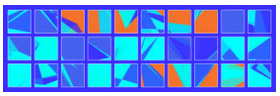
2025.00.216



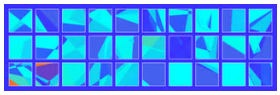
2025.00.217



2025.00.218



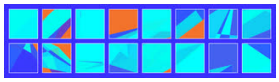
2025.00.219



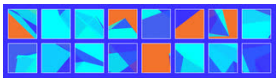
2025.00.220



2025.00.221



2025.00.222



2025.00.223



2025.00.224



2025.00.225



2025.00.226



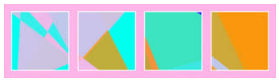
2025.00.227



2025.00.228



2025.00.229



2025.00.230



2025.00.231



2025.00.232



2025.00.233



2025.00.234



2025.00.235



2025.00.236



2025.00.237



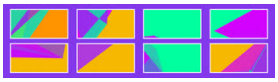
2025.00.238



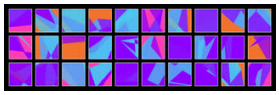
2025.00.239



2025.00.240



2025.00.241



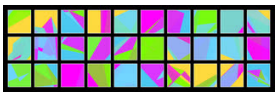
2025.00.242



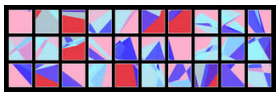
2025.00.243



2025.00.244



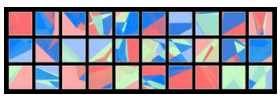
2025.00.245



2025.00.246



2025.00.247



2025.00.248



2025.00.249



2025.00.250



2025.00.251



2025.00.252



2025.00.253



2025.00.254



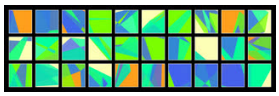
2025.00.255



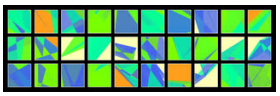
2025.00.256



2025.00.257



2025.00.258



2025.00.259



2025.00.260



2025.00.261



2025.00.262



2025.00.263



2025.00.264



2025.00.265



2025.00.266



2025.00.267



2025.00.268



2025.00.269



2025.00.270



2025.00.271



2025.00.272



2025.00.273



2025.00.274



2025.00.275



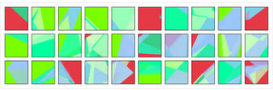
2025.00.276



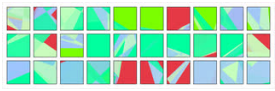
2025.00.277



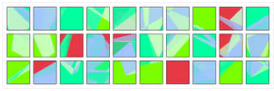
2025.00.278



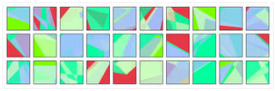
2025.00.279



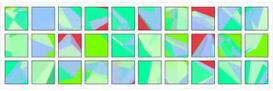
2025.00.280



2025.00.281



2025.00.282



2025.00.283



2025.00.284



2025.00.285



2025.00.286



2025.00.287



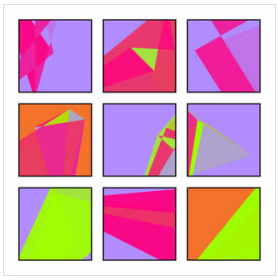
2025.00.288



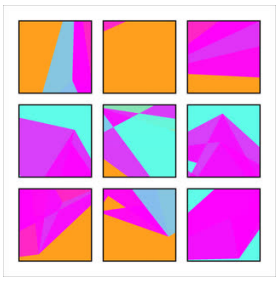
2025.00.289



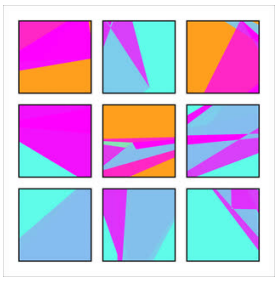
2025.00.290



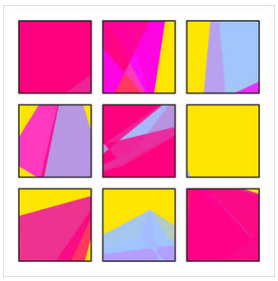
2025.00.291



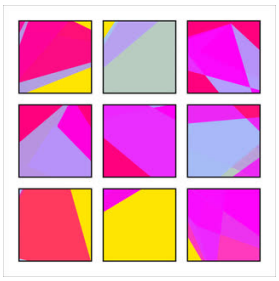
2025.00.292



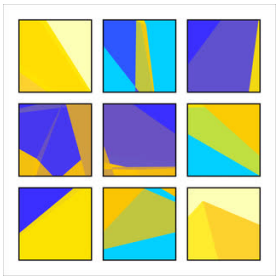
2025.00.293



2025.00.294



2025.00.295

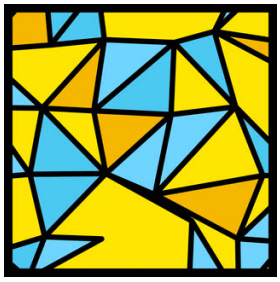


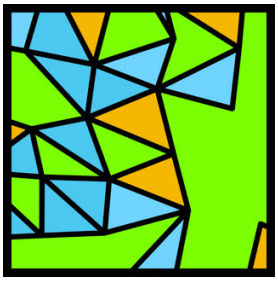
2025.00.296

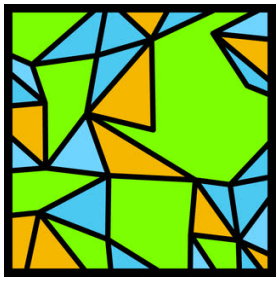
# FRAGMENTUM

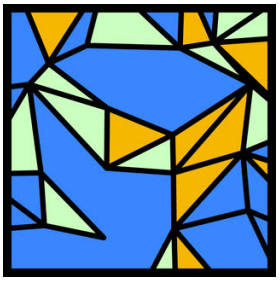
| | |
|---|---|
| WERKE | 59 |
| ZEITRAUM | 2025 |
| TECHNIK | Vektorbasierte Grafik, als FineArt-Print auf Hahnemühle-Papier oder Alu-Dibond, Größe variabel |
| WERKNUMMERN | 2025.00.395 – 2025.00.453 |

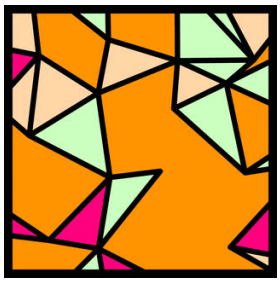
Voronoi - Dreiecke verbunden auf freiem Feld als Quadrat

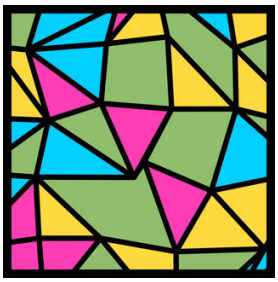

2025.00.395

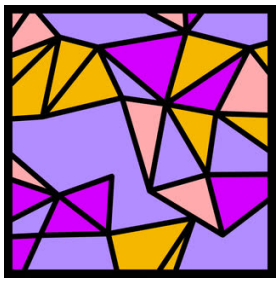

2025.00.396

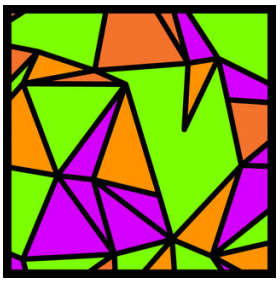

2025.00.397

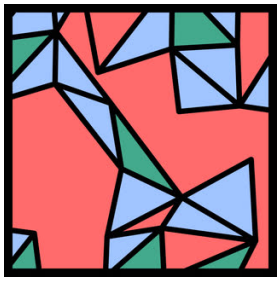

2025.00.398

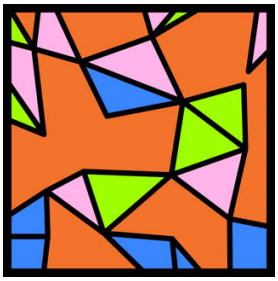

2025.00.399

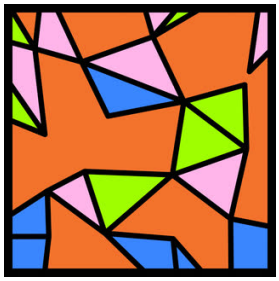

2025.00.400

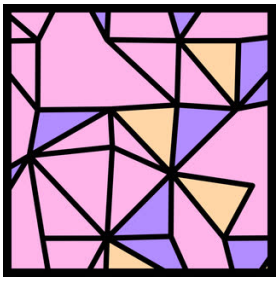

2025.00.401

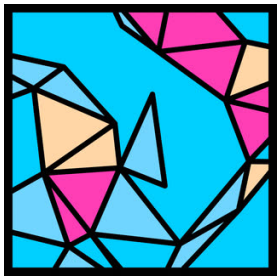

2025.00.402


2025.00.403

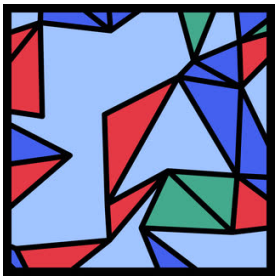

2025.00.404


2025.00.405

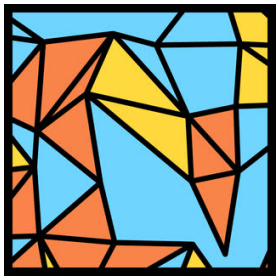

2025.00.406



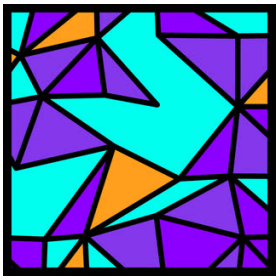
2025.00.407



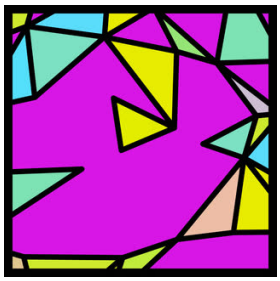
2025.00.408



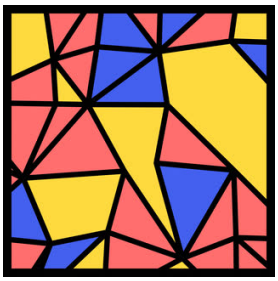
2025.00.409



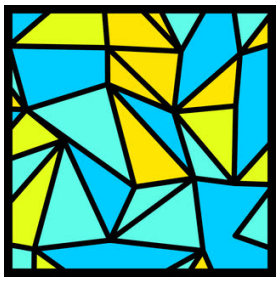
2025.00.410



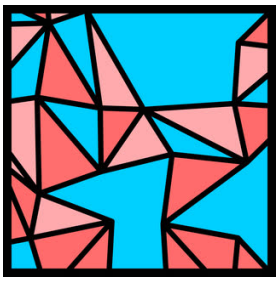
2025.00.411



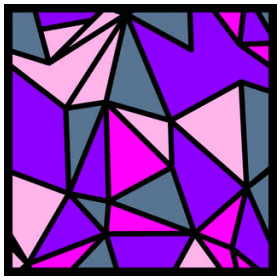
2025.00.412



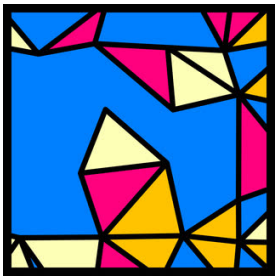
2025.00.413



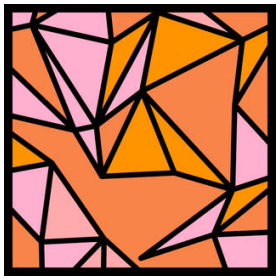
2025.00.414



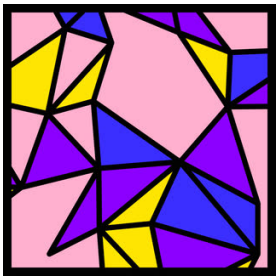
2025.00.415



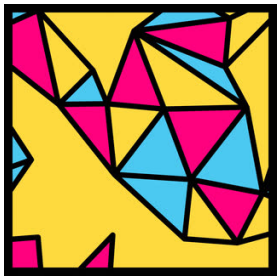
2025.00.416



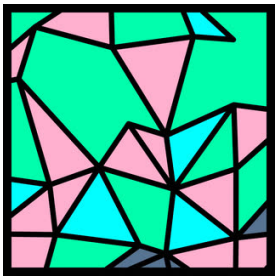
2025.00.417



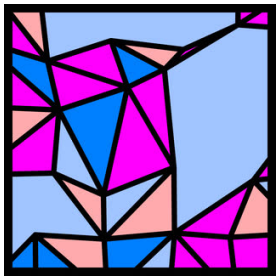
2025.00.418



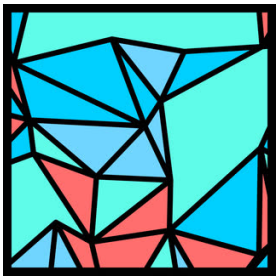
2025.00.419



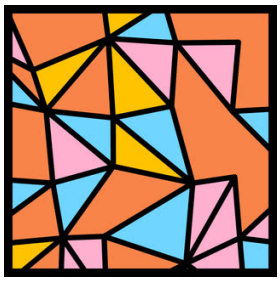
2025.00.420



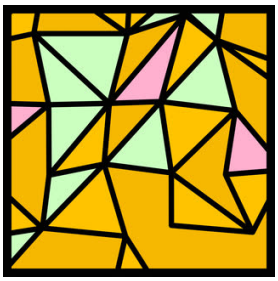
2025.00.421



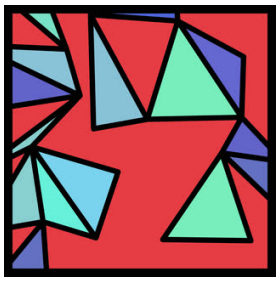
2025.00.422



2025.00.423



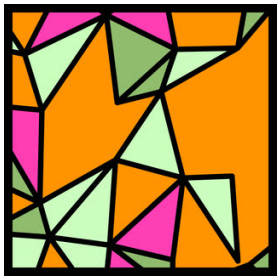
2025.00.424



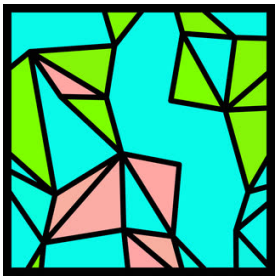
2025.00.425



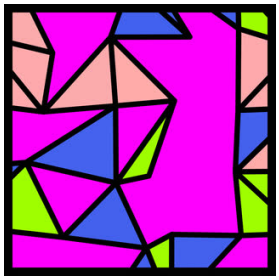
2025.00.426



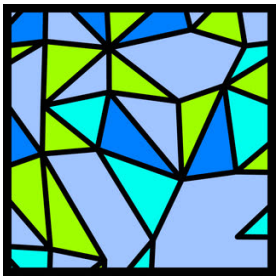
2025.00.427



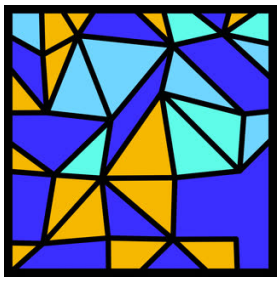
2025.00.428



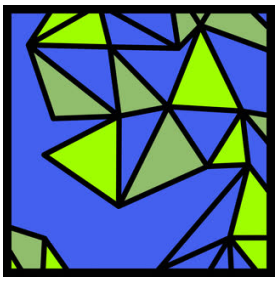
2025.00.429



2025.00.430



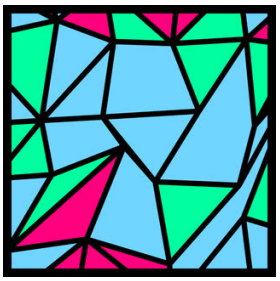
2025.00.431



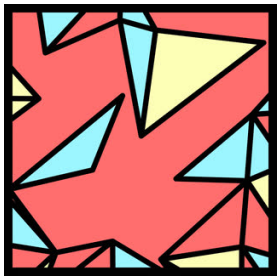
2025.00.432



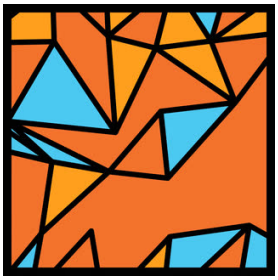
2025.00.433



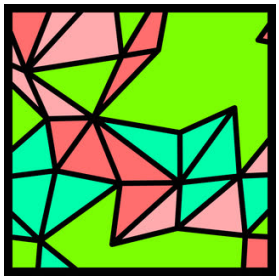
2025.00.434



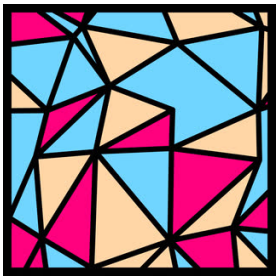
2025.00.435



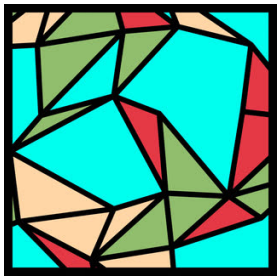
2025.00.436



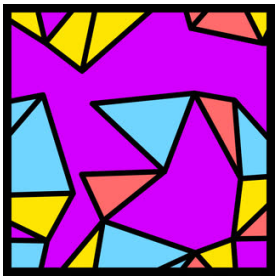
2025.00.437



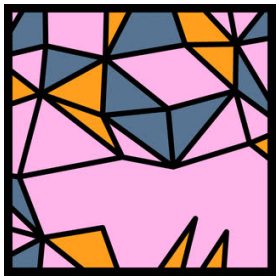
2025.00.438



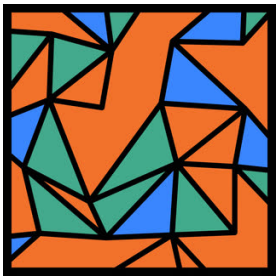
2025.00.439



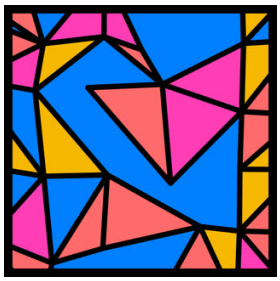
2025.00.440



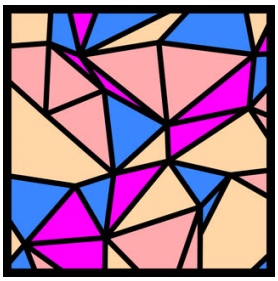
2025.00.441



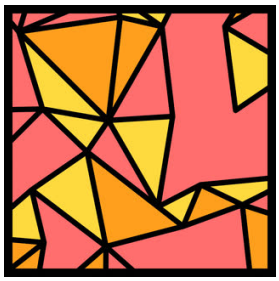
2025.00.442



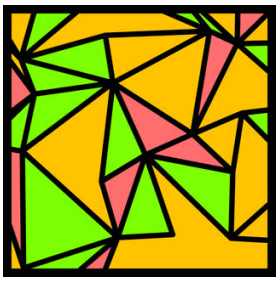
2025.00.443



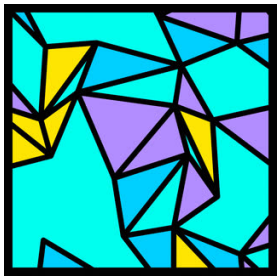
2025.00.444



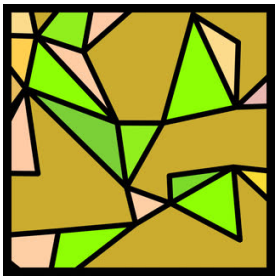
2025.00.445



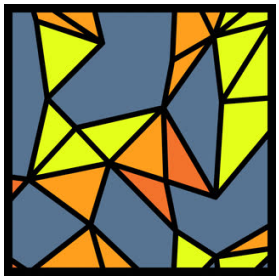
2025.00.446



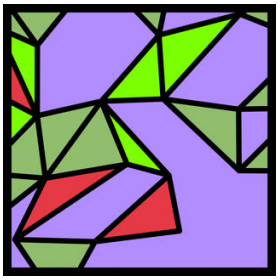
2025.00.447



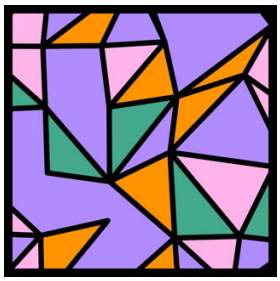
2025.00.448



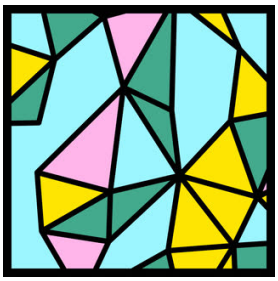
2025.00.449



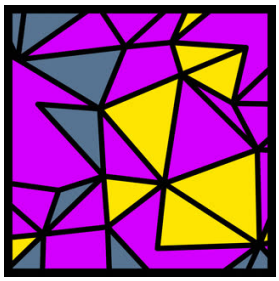
2025.00.450



2025.00.451



2025.00.452



2025.00.453

# BORDERLESS

| | |
|---|---|
| WERKE | 21 |
| ZEITRAUM | 2025 |
| WERKNUMMERN | 2025.00.001 – 2025.00.021 |

BORDERLESS

Diese Bilder sind interaktiv und immersiv. Das Bild reagiert durch einen 3D Sensor auf Bewegungen und wird durch einen Beamer auf große Wände projiziert. Die Software ist eine Eigenentwicklung.

BORDERLESS - Grenzenlos - Wo ist die Grenze selbst grenzenlos? Ist das Konzept die Grenze? Ist das Informelle begrenzt? Wo hört das Kreative auf und endet es? Wo ist die Arbeit konzeptionell, wo spontan oder zufällig? Viele Dimensionen überlagern und durchdringen sich. Viele Fragen öffnen den Korridor? Wo steht der Mensch? Ist er im Werk? Steht er davor? Ist die Kunst Teil des Menschen? Neben offensichtlichen und einfachen Fragen eröffnen sich tiefere Schichten, die das Verhältnis von Konzept und Informell hinterfragen und vielleicht auch ein wenig in ihrer Grenzenlosigkeit verschieben.

Immersive Kunst

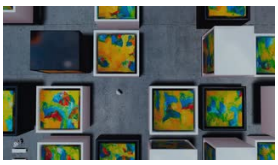
In der Serie sind 12 Ölbilder mit zahlreichen Detailansichten aus Ikarus verarbeitet. Jedes szenische Bild hat 12 verschiedene Blickwinkel. So gibt es 144 verschiedene Motive. Hier auf der Webseite ist nur eine Auswahl zu sehen.

Diese künstlerische Arbeit ist für Tobias Post die Auseinandersetzung von zwei klassischen Polen und Denkschulen in der Kunst im allgemeinen, aber besonders in Ihm selbst. Auf der einen Seite das 'Kreative', 'Chaotische', 'Impulsive' , 'Informelle' und Ungegenständliche , aufgenommen durch die Ölmalereien aus der Serie 'IKARUS will nicht brennen'. Auf der anderen Seite

dargestellt das 'Konzeptionelle','Konstruierte', 'Durchdachte' , 'Architektonische' und Dreidimensionale.

''Alles bewegt sich bei der kreativen Arbeit zwischen diesen Beiden, nie wirklich in Reinheit erreichbaren Extremen, vielfach idealisiert und fanatisch die eine Seite vor der anderen bevorzugt. Jede künstlerische Arbeit trägt immer beides in sich. Egal wie sehr man eine Seite auch leugnet. Egal wie man den Genius des Künstlers zelebriert. Vielleicht ist dieser Blick auf Kreativität aber auch viel zu einseitig und zu leicht. Die Ausprägung und das Verhältnis der beiden Extreme verändert sich bei dem gleichen Kunstwerk schnell sehr stark, wenn man den Blick , die 'Zoomstufe', das Detail , das große Ganze verändert und sich selbst als handelnden Betrachter integriert.'' Tobias Post


2025.00.001

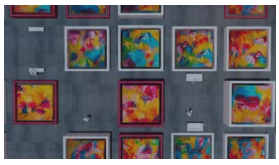

2025.00.002

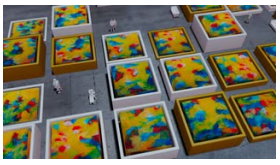

2025.00.003


2025.00.004


2025.00.005


2025.00.006


2025.00.007


2025.00.008


2025.00.009

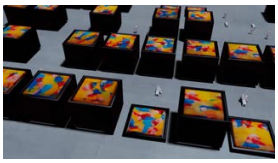

2025.00.010


2025.00.011


2025.00.012



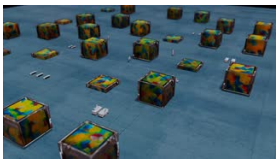
2025.00.013



2025.00.014



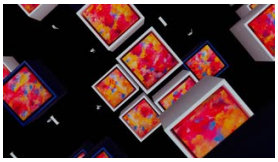
2025.00.015



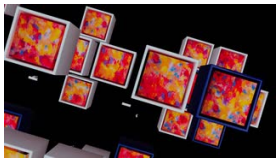
2025.00.016



2025.00.017



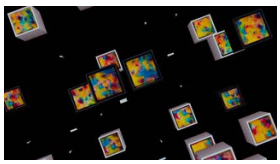
2025.00.018



2025.00.019



2025.00.020



2025.00.021

# DORNENSTAUB

| | |
|---|---|
| WERKE | 22 |
| ZEITRAUM | 2025 |
| WERKNUMMERN | 2025.00.034 – 2025.00.055 |

DORNENSTAUB

Das interaktive Kunstwerk verbindet modernste technische Verfahren mit künstlerischer Ausdruckskraft und schafft so ein dynamisches, immersives Erlebnis.

"Ich glaube an eine starke Verbindung zwischen den Menschen, wobei insbesondere die Verbindung zu den Verstorbenen eine zentrale Rolle spielt. Hinter der Fassade von Trauer und Wut eröffnen sich oft Perspektiven auf positive und kraftvolle Energien."

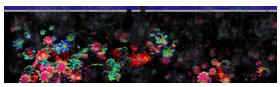
Tobias Post

Das interaktive Kunstwerk verbindet modernste technische Verfahren mit künstlerischer Ausdruckskraft und schafft so ein dynamisches, immersives Erlebnis. Mithilfe von mindestens einem 3D-Sensor werden Bewegungen der Betrachter erfasst, sodass die visuellen Darstellungen in Echtzeit reagieren. Diese Reaktionen werden über mehrere Beamer auf großflächige, breit dimensionierte Wände projiziert. Die eingesetzte Software – eine vollständig in-house entwickelte Lösung – gewährleistet dabei eine nahtlose Integration von Sensor-Inputs und visuellen Effekten. So entsteht ein kontinuierlicher Fluss von Bild- und Bewegungselementen, der den Raum lebendig werden lässt.

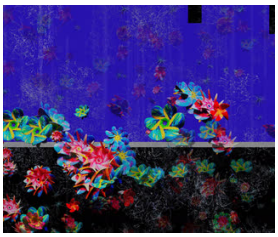
In dieser künstlerischen Arbeit finden sich bewusst ausgewählte Farben und Texturen aus der Serie „Verlust“. Dieses gestalterischen Mittel hat einen inhaltlichen Bezug. Auf der Webseite wird lediglich eine Auswahl dieser Werke präsentiert.

Das Projekt "Dornenstaub" beschäftigt sich intensiv mit den Themen Transformation und Neubeginn. Dabei steht weniger eine rein konzeptionelle

Darstellung im Vordergrund, sondern vielmehr die spirituelle Dimension der Wandlungsprozesse. Das Werk thematisiert die Möglichkeit, nach einem Verlust neue Kraft zu schöpfen und Raum für Erneuerung zu schaffen. Die Interaktion des Betrachters mit dem Kunstwerk spiegelt die inneren Prozesse von Verwandlung und Wachstum wider. Dieses Zusammenspiel fordert dazu auf, sich den Herausforderungen von Schmerz und Trauer zu stellen, um in einem inneren Prozess neue Formen der Verbundenheit und Stärke zu entdecken.



2025.00.034



2025.00.035



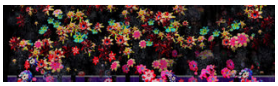
2025.00.036



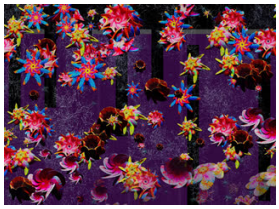
2025.00.037



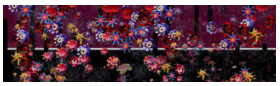
2025.00.038



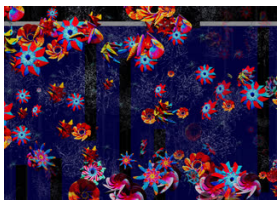
2025.00.039



2025.00.040



2025.00.041



2025.00.042



2025.00.043



2025.00.044



2025.00.045



2025.00.046



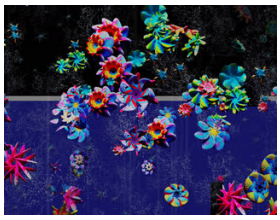
2025.00.047



2025.00.048



2025.00.049



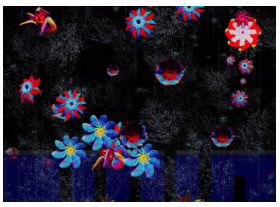
2025.00.050



2025.00.051



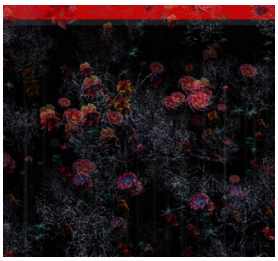
2025.00.052



2025.00.053



2025.00.054



2025.00.055

# FRAGMENTUM

| | |
|---|---|
| WERKE | 26 |
| ZEITRAUM | 2025 |
| WERKNUMMERN | 2025.00.369 – 2025.00.394 |

FRAGMENTUM

Diese Bilder sind interaktiv und immersiv, alles ist sehr schnell und ständig im Fluss. Das Bild reagiert durch einen 3D Sensor auf Bewegungen und wird durch einen Beamer auf große Wände projiziert. Die Software ist eine Eigenentwicklung.

In der Serie sind zahlreiche Detailansichten aus Ikarus verarbeitet. Hier auf der Webseite ist nur eine Auswahl zu sehen.

FRAGMENTUM arbeitet mit Hierarchien und fragmentarischen Bezügen. Das Hintergrundbild ist ein Fragment aus einem Originalölbild. Die fließenden und rasenden Objekte haben wieder ein kleineres Fragment aus diesem Detailbild. Die Objekte werden bei Berührung zerstört und zersplittern in weitere Fragmente. Hinzu kommt die starke Dynamik der Fragmente.

Das Thema ist wie bei BORDERLESS das Verhältnis zwischen konzeptionellem und informellem kreativen Sein im Kontext von Technologie. Hier geht es um das Gegenüberstellen von Mensch und Maschine. Aber mit einem speziellen Blick auf das menschliche und unergründliche Erzeugen von etwas Neuem und auf das Zufällige durch Algorithmen dem menschlichen Einfluss jedoch entzogenen, das Zufällige des Computers, komplett eingehegt durch das konzeptionelle Gestalten des Menschen.

Wo hört der Mensch auf und wo bleibt er trotz Maschine kreativ und wird nicht um seine Auseinandersetzung mit den Dingen des Seins gebracht? Ab wann beginnt die Maschine uns zu steuern und wir haben nur geringen Einfluss? Das bringt einen schnell zu den Kernfragen im Umgang mit Computern und KI.

''Auf der konzeptionellen Ebene wird KI von mir intensiv für die Programmierung verwendet. Es macht schneller und bringt sogar neue Ideen ein. In der künstlerischen Intelligenz halte ich mich von künstlicher Intelligenz eher fern.

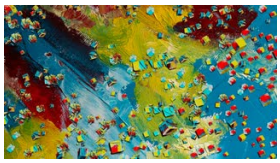
Ich bin dafür zu sehr von einem malerischen, traditionellen Kunstempfinden geprägt. Was bringt mir das Generieren von Kunst mit einer Artificial Intelligence in meiner inneren Auseinandersetzung. Am Ende würde ich nur das Innere einer Maschine zeigen und mich mit fremden Federn schmücken. Ich habe jedoch kein Problem eine Maschine als Werkzeug zu benutzen, ist auch nur ein Pinsel. So wie bei dem Arbeiten mit Collagen oder fremder Kunst, auch inhaltlicher Natur, macht es Sinn sich bei dem Verarbeiten von Computererzeugnissen, mit diesem Prozess und den eigenen Glaubenssätzen immer wieder neu ehrlich auseinanderzusetzen und auf den Wert für das eigene Arbeiten abzuklopfen. " Tobias Post


2025.00.369

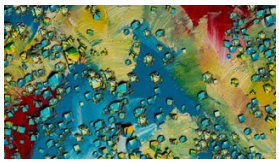

2025.00.370

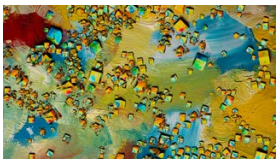

2025.00.371

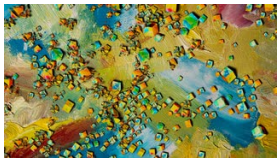

2025.00.372


2025.00.373


2025.00.374


2025.00.375

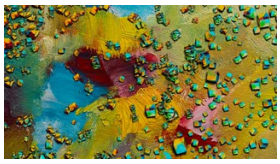

2025.00.376


2025.00.377


2025.00.378


2025.00.379


2025.00.380



2025.00.381



2025.00.382



2025.00.383



2025.00.384



2025.00.385



2025.00.386



2025.00.387



2025.00.388



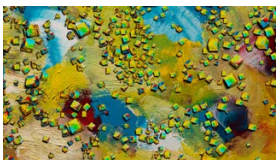
2025.00.389



2025.00.390



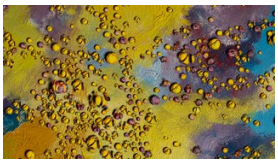
2025.00.391



2025.00.392



2025.00.393



2025.00.394



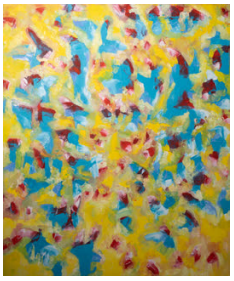
2024

# IKARUS WILL NICHT BRENNEN,2024,OIL PAINTING

| | |
|---|---|
| WERKE | 24 |
| ZEITRAUM | 2024 |
| TECHNIK | Ölmalerei |
| WERKNUMMERN | 2024.00.001 – 2024.00.024 |

IKARUS

"In dieser Serie bin ich auf der Suche nach der Auflösung des Rhythmus und einem starken lokalen Element, die kleinste Figur soll den grossen Aufbau zur Seite drängen. Die ersten Bilder dieser Serie waren eine "unheimlich schwere Geburt" bis ich mich von einem dualen Kernelement hin zu einem gespachtelten komplexeren Kernbaustein vorgearbeitet habe. "IKARUS WILL NICHT BRENNEN" - der Titel gibt Spielraum zur Interpretation und gibt Freiraum zu Verbindungen auf vielen Ebenen. " Tobias Post


2024.00.001


2024.00.002


2024.00.003


2024.00.004


2024.00.005


2024.00.006


2024.00.007

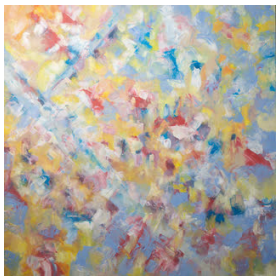

2024.00.008



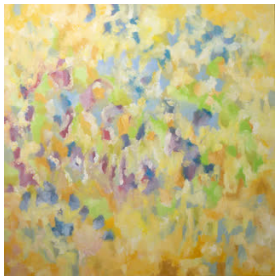
2024.00.009



2024.00.010



2024.00.011



2024.00.012



2024.00.013



2024.00.014



2024.00.015



2024.00.016



2024.00.017



2024.00.018



2024.00.019



2024.00.020



2024.00.021



2024.00.022



2024.00.023



2024.00.024



2023

# VERLUST,2023,OIL PAINTING

| | |
|---|---|
| WERKE | 20 |
| ZEITRAUM | 2023 |
| TECHNIK | Ölmalerei |
| WERKNUMMERN | 2023.00.001 – 2023.00.020 |

VERLUST ist eine Serie von Bildern aus dem Jahr 2023. Die Gemälde sind eindeutig Ungegenständlich.

"Der "VERLUST" ist nicht inhaltlich in der Serie plakativ sichtbar, ist aber im Hintergrund getragen durch die persönliche Prägung von dem Verlust meines sehr geliebten Bruders. In der Bilderserie geht es auch wieder um Rhythmen, aber besonders in der Anordnung und dem verteilten Aufbau von Gegengewichten und optischen Ketten, von Störern und Brüchen in der harmonischen Anordnung. Die Gemälde wirken auf den ersten Blick sehr gleich, bearbeiten das gleiche grafische Thema aber immer wieder etwas anders. Entweder variiert der Pinselduktus oder die Gewichtung, Position und Reihenfolge der Farben wird neu verteilt." Tobias Post


2023.00.001


2023.00.002

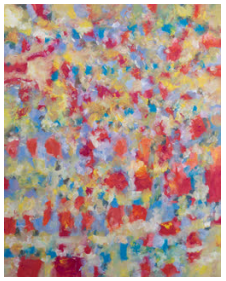

2023.00.003


2023.00.004


2023.00.005


2023.00.006


2023.00.007


2023.00.008



2023.00.009



2023.00.010



2023.00.011



2023.00.012



2023.00.013



2023.00.014



2023.00.015



2023.00.016



2023.00.017



2023.00.018



2023.00.019



2023.00.020



2022

# WALD,2022,OIL PAINTING

| | |
|---|---|
| WERKE | 23 |
| ZEITRAUM | 2022 |
| TECHNIK | Ölmalerei |
| WERKNUMMERN | 2022.00.001 – 2022.00.023 |

WALD ist eine Serie von Bildern aus dem Jahr 2022. Die Gemälde bewegen sich zwischen Abstraktion und Ungegenständlichkeit.

"Das Thema "WALD" ist bei wirklich hunderten Kilometern Wandern in der Corona-Episode entstanden. Mich fasziniert am Wald die Natur als reine Skulptur. Ich habe endlose Serien von Wäldern und Bäumen fotografiert. Mich interessieren die Rhythmen in den Anordnungen, die teilweise sehr geringen und dann wieder grossen Varianten in Position, Lage und optischen Gewichten. Diese Serie ist eine Auseinandersetzung mit dem Wald als ungegenständlicher Struktur und die Übertragung in eine für mich ungegenständliche Sicht in mein Medium Malerei. Für mich immer in dieser Serie ein großes Thema ist die Abstraktion an der Grenze zur Ungegenständlichkeit. Ist es noch ein abstrahiertes Motiv oder schon völlig ungegenständlich." Tobias Post



2022.00.001



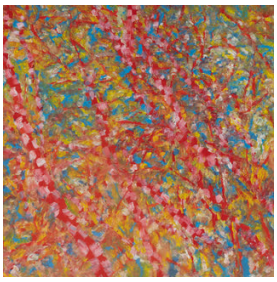
2022.00.002



2022.00.003



2022.00.004



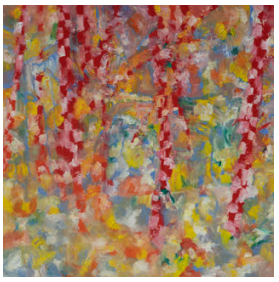
2022.00.005



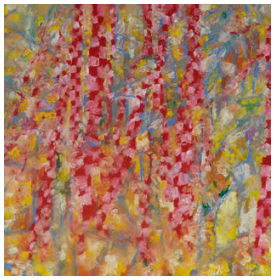
2022.00.006



2022.00.007



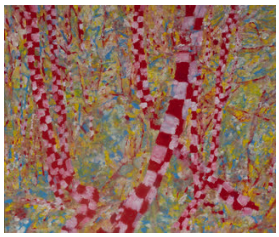
2022.00.008



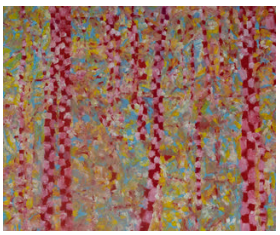
2022.00.009



2022.00.010



2022.00.011



2022.00.012



2022.00.013



2022.00.014



2022.00.015



2022.00.016



2022.00.017



2022.00.018



2022.00.019



2022.00.020



2022.00.021



2022.00.022



2022.00.023

KÜNSTLER

# TOBIAS POST

Malerei · Digitale Lichtkunst · Skulptur · Kuratorische Projekte

| | |
|---|---|
| GEBOREN | 1969 · Bochum |
| MITGLIED | WBK e.V. (2026) · BBK Westfalen e.V. (2025) · VERA e.V. · VG Bild-Kunst |
| FUNKTION | Delegierter beim BBK NRW (2026) · Regionalsprecher Ruhrgebiet West (2026) |
| KONTAKT | cube4arts.de |

Abbildungen: © 2026 Tobias Post

Katalog · Stand 21. Oktober 2026

CUBE4ARTS

# TOBIAS POST

Malerei · Digitale Lichtkunst · Skulptur · Kuratorische Projekte

CUBE4ARTS.DE

Abbildungen: © 2026 Tobias Post
Katalog · Stand 21. Oktober 2026