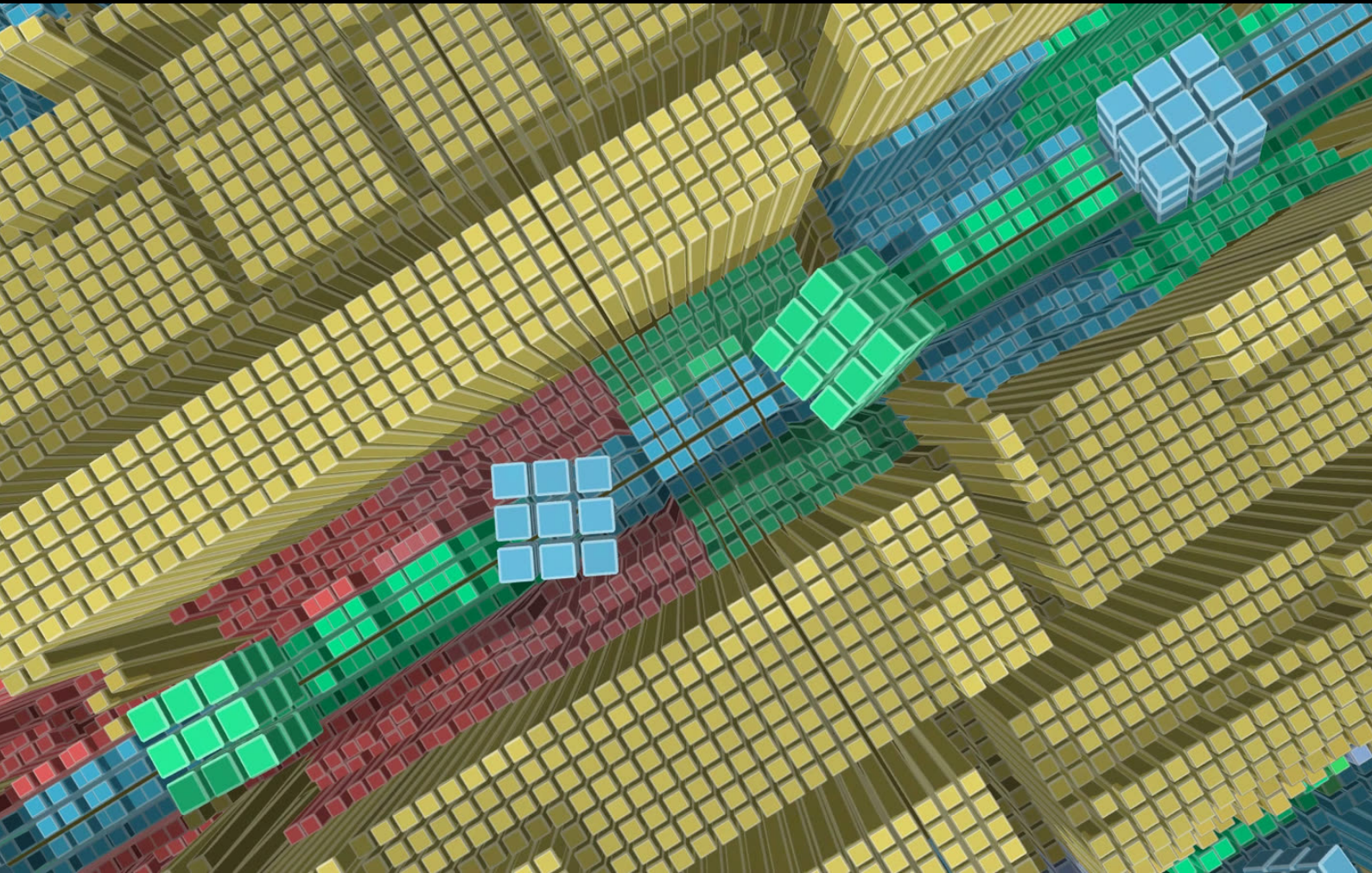




WERKRAUM-REIHE · 2026

MINIMAL QUADERSPUREN

12 Arbeiten · Digitale Echtzeitgrafik

TOBIAS POST

Malerei · Digitale Lichtkunst · Skulptur · Kuratorische Projekte
Stand 23. Oktober 2026 · Dokument 2026.10.204

CUBE4ARTS.DE



EINORDNUNG

ARBEITEN	12
JAHR	2026
WERKNUMMERN	2026.00.208 – 2026.00.219
MEDIUM	Digitale Echtzeitgrafik

DIE REIHE

„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, stantzt 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.

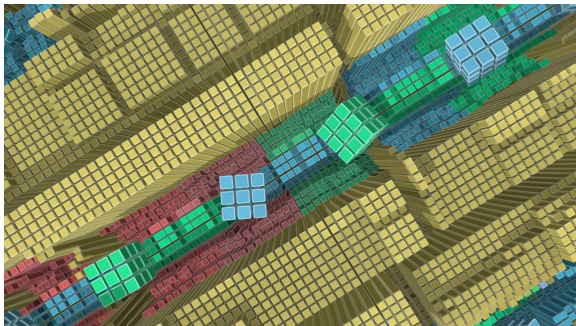
Die Reihe arbeitet mit Raster, Rhythmus und Wiederholung. Abweichung entsteht über die Höhe, in der jeder Quader im Grund steht, und in der Folge:

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.

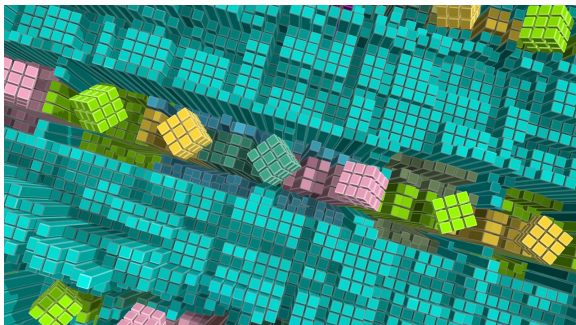
DIE ARBEITEN



SPALTEN

2026.00.208 · 2026

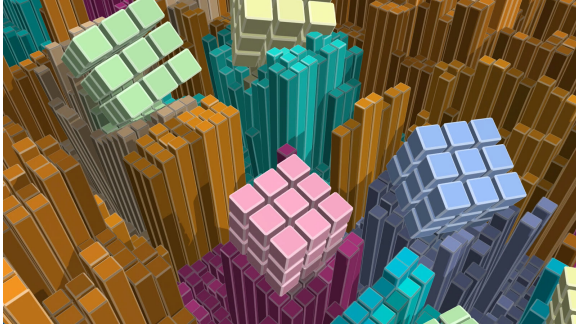
Würfel ziehen in Spuren von oben nach unten und zurück. Nichts weiter – und genau daraus entsteht alles Folgende.



GEGENLAUF

2026.00.209 · 2026

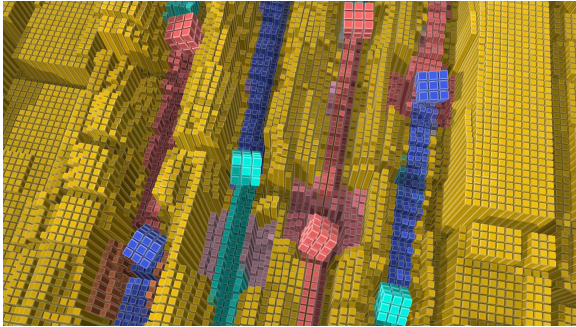
Zwei, drei, vier Spuren nebeneinander, jede in ihre eigene Richtung. Aus dem Gegeneinander entsteht der Takt.



TAKT

2026.00.210 · 2026

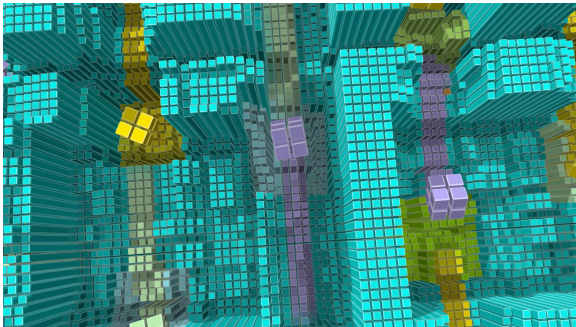
Die Bewegung fließt nicht gleichmäßig, sie geht in Schritten: Schritt um Schritt über das Raster, anziehen und nachlassen im Wechsel.



SCHIENE

2026.00.211 · 2026

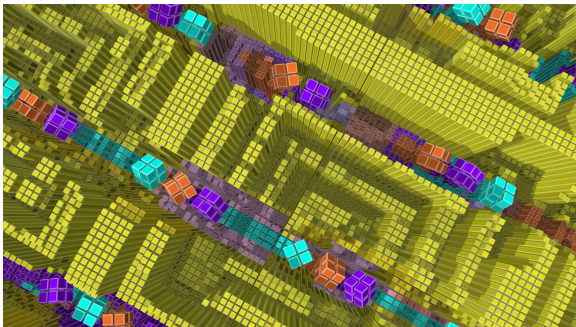
Unter jeder Spur hebt sich ein Streifen aus Quadern an. Die Würfel rollen darauf wie auf einer Schiene.



KREUZ

2026.00.212 · 2026

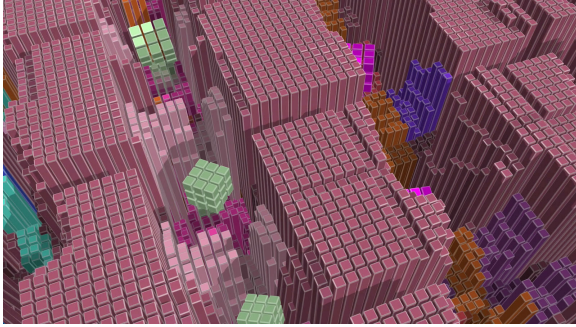
Längs- und Querschienen bilden ein Gitter. Die Würfel laufen darin wie durch die Straßen einer Stadt.



REIHE

2026.00.213 · 2026

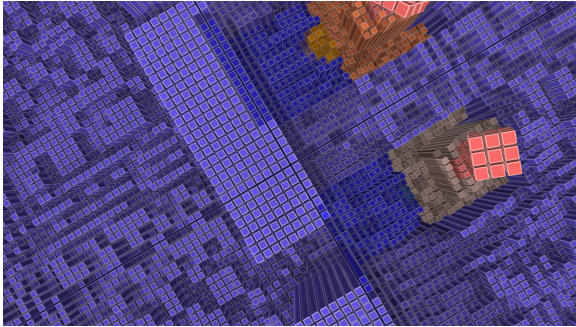
Die Würfel laufen nicht einzeln, sondern in Gruppen von zwei, drei, vier – und dazwischen bleibt es lange leer.



SCHWELLE

2026.00.214 · 2026

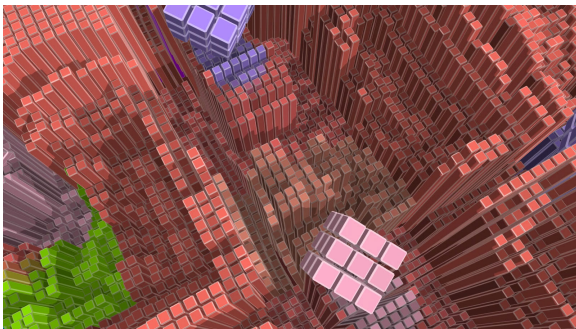
Auf halbem Weg werden alle an derselben Linie langsam, beinahe ein Halt – und ziehen dann wieder an. Das Zögern trägt die Szene.



RASTER

2026.00.215 · 2026

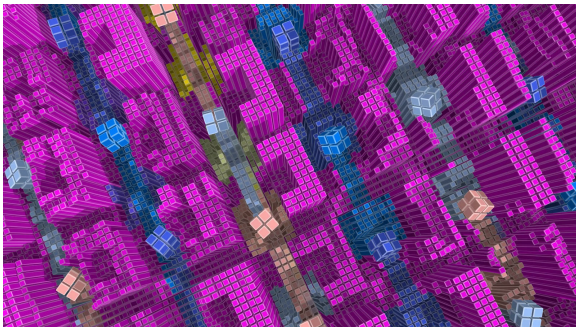
Kleine Würfel ziehen Zelle für Zelle durch das Raster, zwischen langen hohen Mauern hindurch. Alles bleibt im Raster.



PULS

2026.00.216 · 2026

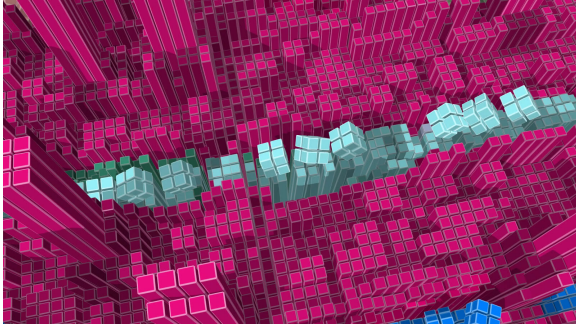
Alle Würfel bewegen sich im selben langsamen Puls: sie ziehen an, werden langsamer, ziehen wieder an.



VERSATZ

2026.00.217 · 2026

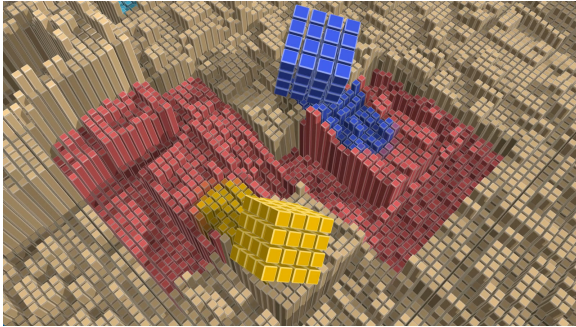
Jede Spur ist gegen die nächste verschoben. Aus lauter senkrechten Bewegungen entstehen Schrägen und Wellen.



STAPEL

2026.00.218 · 2026

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



LEERE

2026.00.219 · 2026

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

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

Dossier · Stand 23. Oktober 2026

CUBE4ARTS

TOBIAS POST

Malerei · Digitale Lichtkunst · Skulptur · Kuratorische Projekte

CUBE4ARTS.DE



cube4arts.de/werkraum/minimal-quaderspuren



cube4arts.de

Abbildungen: © 2026 Tobias Post

Dossier · Stand 23. Oktober 2026

Dokument 2026.10.204 · CC BY-NC-ND 4.0 · Frei zum Lesen und Weitergeben — nicht verändern, nicht verkaufen