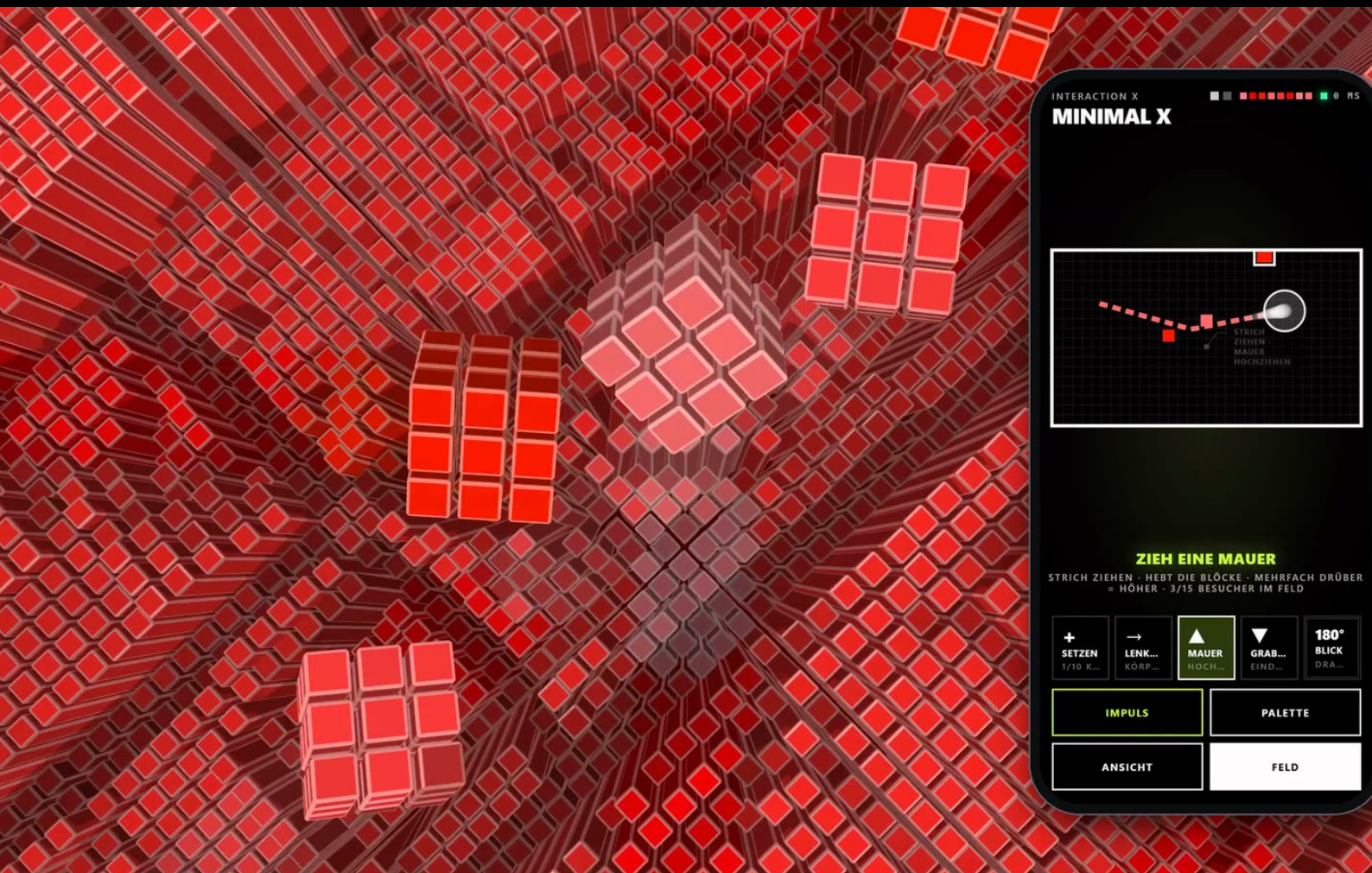




WERKRAUM · 2026

MINIMAL X INTERACTION

Über die Stadt fliegen, Steine setzen, Mauern ziehen

TOBIAS POST

Malerei · Digitale Lichtkunst · Skulptur · Kuratorische Projekte
Stand 22. Oktober 2026 · Dokument 2026.10.209

CUBE4ARTS.DE



KURZFASSUNG

Minimal X öffnet die Blockstadt für Besucher: Auf dem Handy liegt ihr Boden als Ebene – verschieben, drehen, neigen, Steine setzen und schubsen, Mauern und Gräben ziehen. Das echte Werk folgt jeder Geste, auch mit Joystick und Scanner.

HINTERGRUND

Minimal X ist die bedienbare Fassung von Minimal. Die Stadt aus Säulen im Raster läuft wie immer in Echtzeit an der Wand, Würfel rollen durch die Straßen und pflügen Spuren in die Blöcke. Neu ist, dass Besucher mitbauen und mitfliegen: mit dem eigenen Handy, einem iPad, einem Joystick oder einfach dadurch, dass sie vor der Wand stehen.

Die Geschichte beginnt beim Scanner. Ein LiDAR-Sensor bemerkt Menschen vor der Wand, ihre Silhouette erscheint als leuchtender Rauch über der Stadt. Bleibt jemand stehen und steuert gerade niemand, erscheint dezent eine Einladung mit QR-Code. Ein Scan öffnet den Controller im Browser – keine App, keine Anmeldung.

Der Einstieg ist die Ebene. Auf dem Handy liegt der Boden der Stadt, schräg von oben gesehen, im selben Raster wie die anderen Controller; in der Mitte der weiße Rahmen zeigt, was gerade an der Wand zu sehen ist. Der Boden ist weltfest: Wer ihn zieht, fliegt über die Stadt, und das Werk geht eins zu eins mit dem Finger mit. Der Ring um den Rahmen dreht den Blick, zwei Finger zoomen und drehen. Über dem Rahmen schwebt eine Kugel, die immer in der Mitte bleibt: Sie ist die Fläche, wie die Kamera sie sieht – nach oben gezogen wird der Blick flacher bis zum Horizont, nach unten steiler bis zur Draufsicht, seitlich dreht er sich. Am Rand der Stadt bleibt der Boden stehen, wie im Werk.

Ein Doppeltipp setzt einen Stein, genau dort, wo der Finger ist. Steine sind die Körper der Besucher: Würfel in den Farben der Palette, die durch die Straßen rollen und die Blöcke pflügen. Den eigenen Stein greift man und lässt ihn mit Schwung los – dann wird er in diese Richtung geschubst und rollt mit abklingendem Tempo weiter.

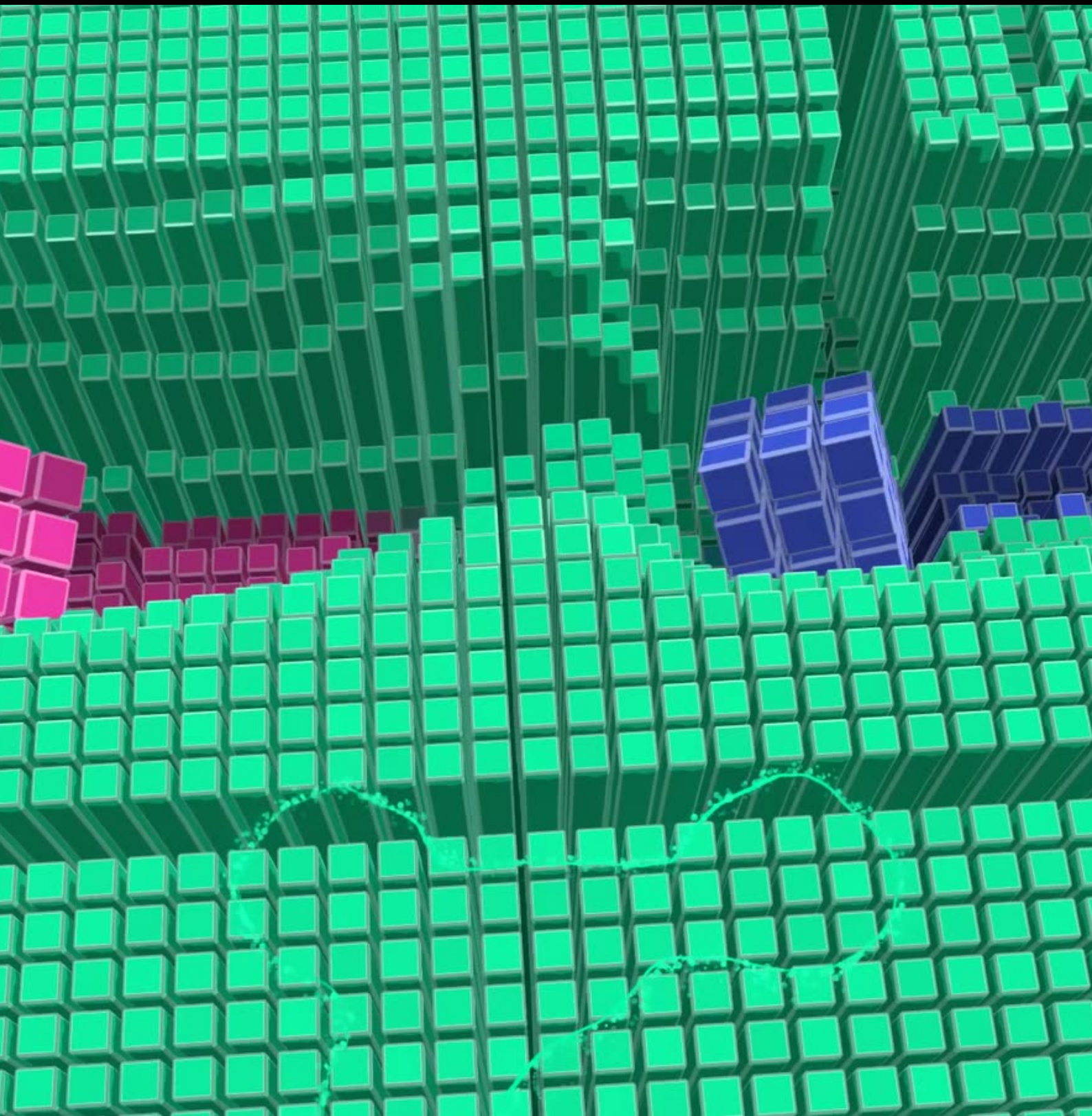
Im Feld zeichnet man in die Stadt: Eine Mauer hebt die Blöcke entlang des Strichs, ein Graben drückt sie hinunter, mehrfach darüber wird es höher oder tiefer. Die Kugel des Feldes ist der Globus der Draufsicht: darüber fliegen, am Außenring drehen, am Innenring zoomen, mit zwei Fingern neigen.

Der Joystick wirkt wie ein Xbox-Controller direkt am Werk: der linke Hebel fliegt über die Stadt, der rechte dreht und neigt den Blick, die Trigger zoomen, X setzt einen Körper, A gibt einen Impuls, Y wechselt die Farbwelt. Im Browser gibt es ihn als räumlichen Simulator, der genau dasselbe auslöst wie der echte.

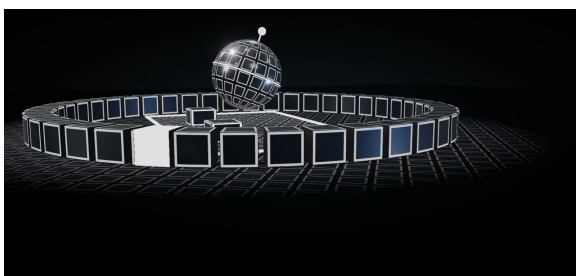
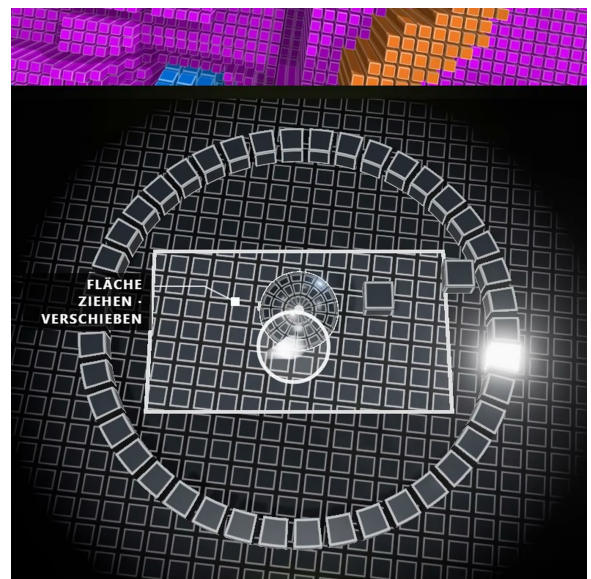
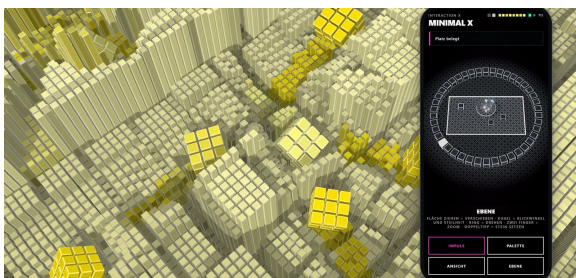
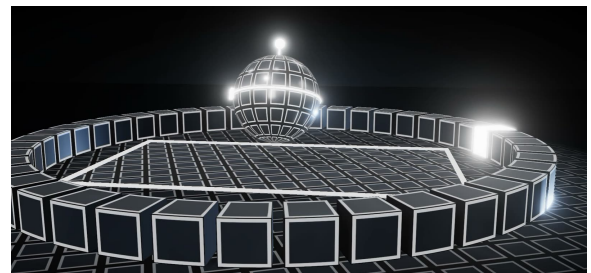
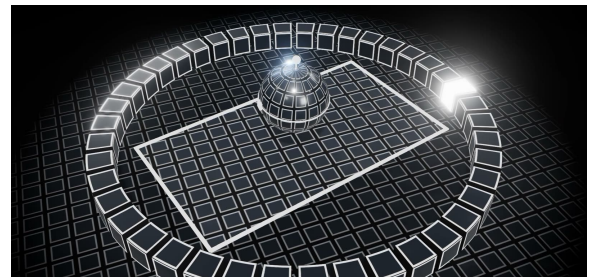
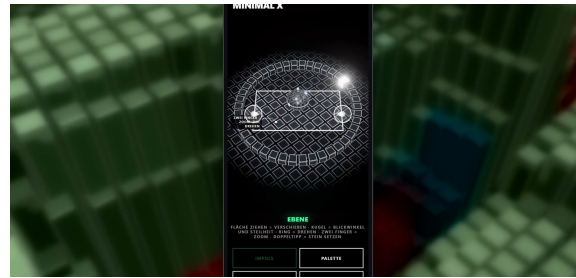
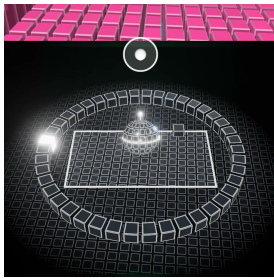
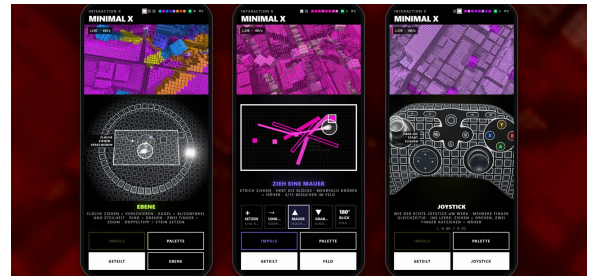
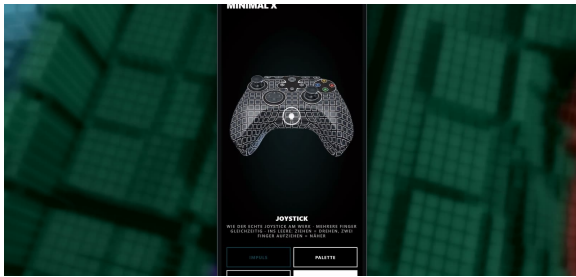
Mehrere Menschen bauen gleichzeitig: einer fliegt, eine andere zieht Mauern, jemand steht vor dem Scanner. Den Blick hält immer genau eine Person, Steine, Mauern und Gräben gehen für alle zugleich. Oben im Werk erscheinen kleine Marken für jede aktive Person. Nach einer Weile ohne Eingabe übernimmt wieder die Kamerafahrt des Werks, Mauern und Gräben sinken langsam zurück.

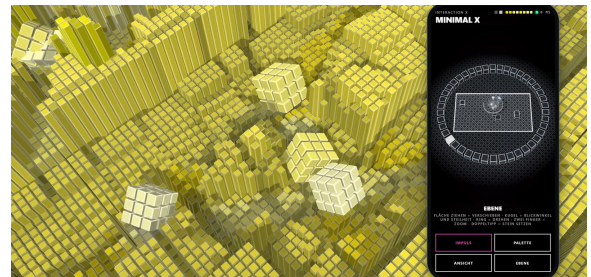
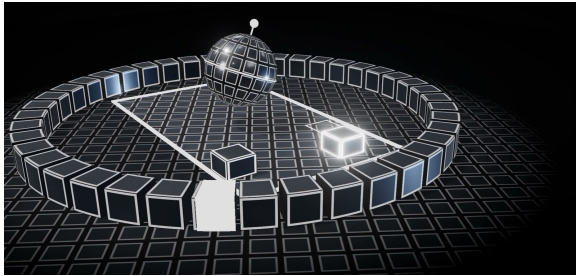
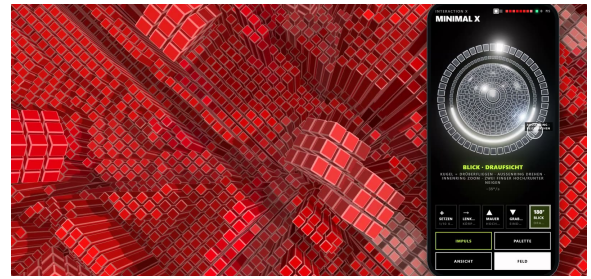
Alle Controller sind räumlich gerendert, mit weichem Licht, Schatten und Nachleuchten der weißen Kanten – die Ebene mit ihrem Ring aus Quadern und der schwebenden Kugel, die Blick-Kugel des Feldes, der Joystick bis zum Steuerkreuz. Gesetzte Steine erscheinen als kleine Würfel auf dem Boden, jede Taste leuchtet beim Drücken. Die Nahaufnahmen zeigen sie aus allen Winkeln.

Technisch verbindet ein eigener Qt-Server im lokalen Netz Controller, Joystick, Scanner und Werk. Gesteuert wird immer die echte Render-Engine, kein Video. Feine Hilfslinien erklären jedes Bedienelement, sobald man es zum ersten Mal berührt.



BILDSTRECKE





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 22. Oktober 2026

CUBE4ARTS

TOBIAS POST

Malerei · Digitale Lichtkunst · Skulptur · Kuratorische Projekte

CUBE4ARTS.DE



cube4arts.de/werkraum/minimal-x-interaction



cube4arts.de

Abbildungen: © 2026 Tobias Post

Dossier · Stand 22. Oktober 2026

Dokument 2026.10.209 · CC BY-NC-ND 4.0 · Frei zum Lesen und Weitergeben — nicht verändern, nicht verkaufen