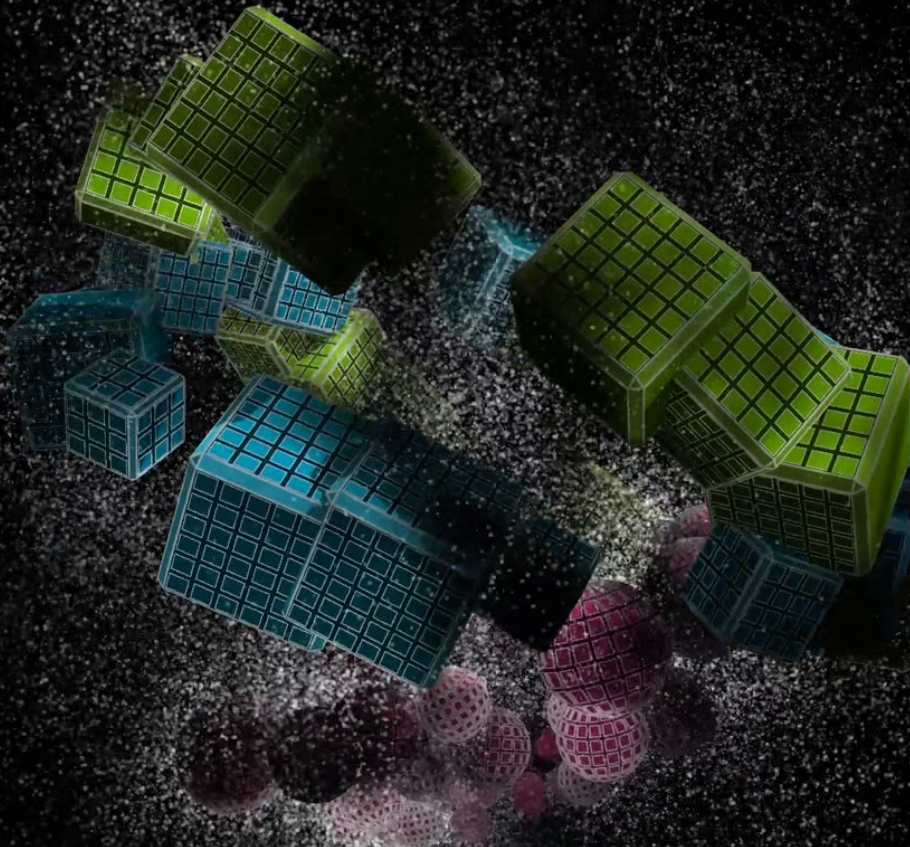




WERKRAUM · 2026

SCULPT COLOR – KREISEL

Würfelringe um einen Kern aus Kugeln

TOBIAS POST

Künstler · Digitale Lichtkunst · Malerei · Kuratorische Projekte

CUBE4ARTS.DE

Stand 27. September 2026

KURZFASSUNG

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.

HINTERGRUND

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: der kleine Kreisel vorn bei den „Testdrucken“, knapp 8 cm. In Schwarz-Weiß: Sculpt – Kreisel.

Die Arbeit gehört zur Reihe Sculpt Color, der neunten nach Minimal Quaderspuren, Minimal Sphere, Raw Cube, Minimal Ring, Ring Quader, Veil, Fluid und Sculpt: die Skulpturen aus Sculpt in den Farben der Minimal-Reihen, mit festem Licht und Schatten, ruhig angestoßen und elastisch ausschwingend. Der Aufbau ist bei „Sculpt Color – Ringkern“ beschrieben, der ersten Arbeit der Reihe.

EINORDNUNG IM POSTDIGITALEN SETZUNGSMODELL

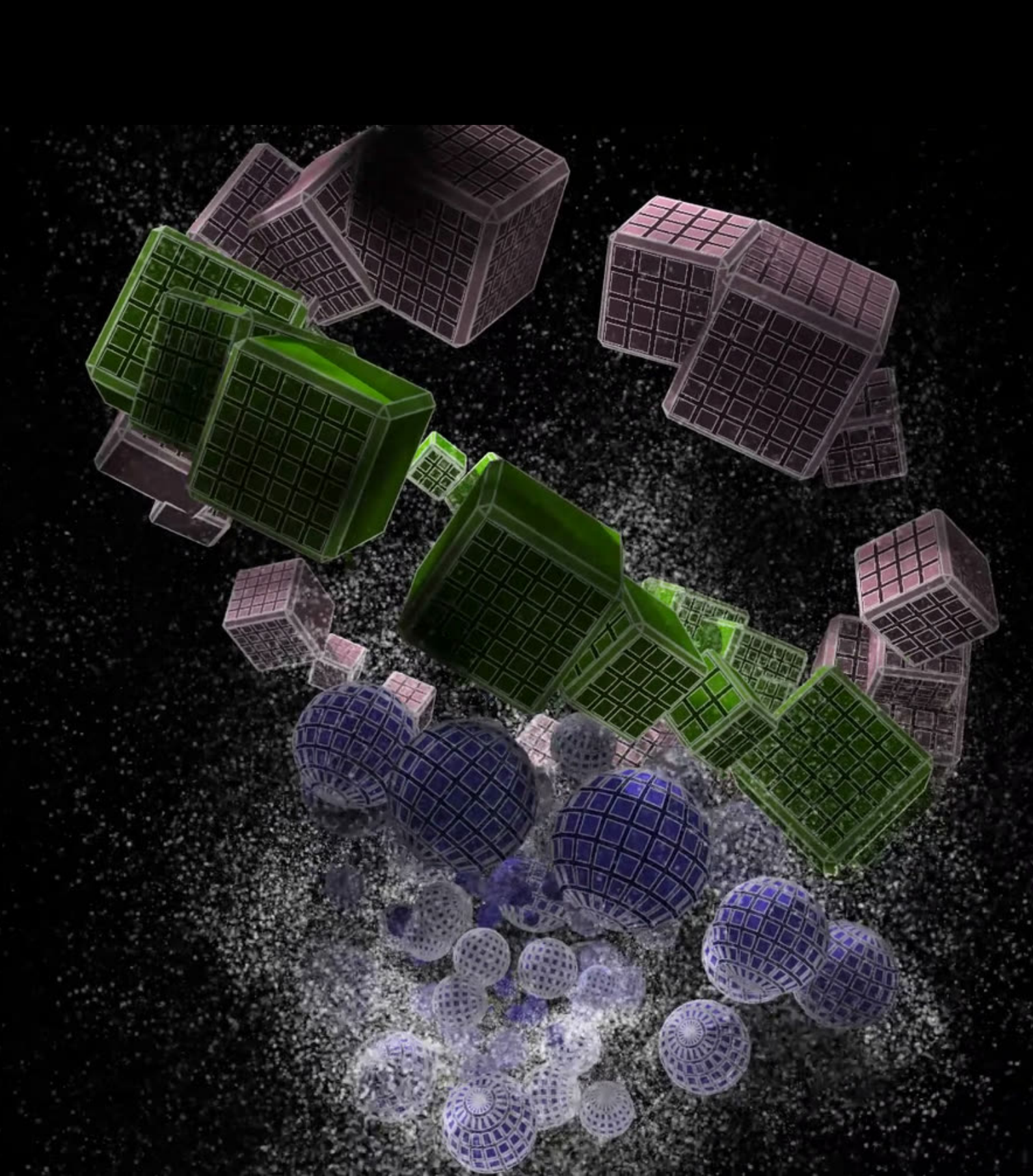
Gestapelte Kugelringe in Farbe, umschlossen von zwei Würfelringen: Jede Ebene trägt ihren eigenen Ton, und nach kurzen Anstößen schwingt der Kreisel elastisch aus.

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.

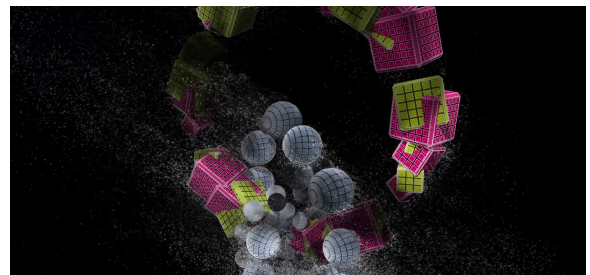
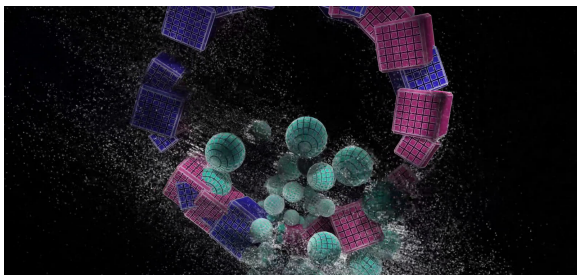
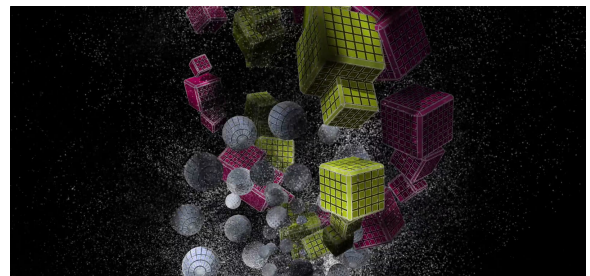
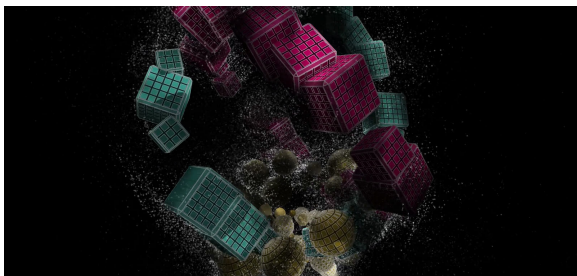
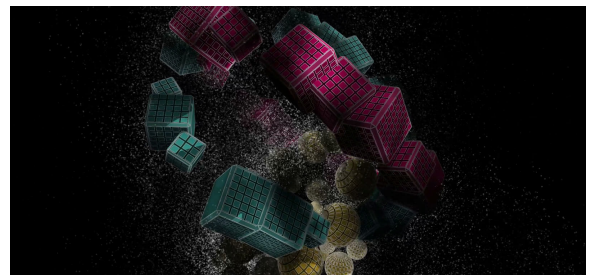
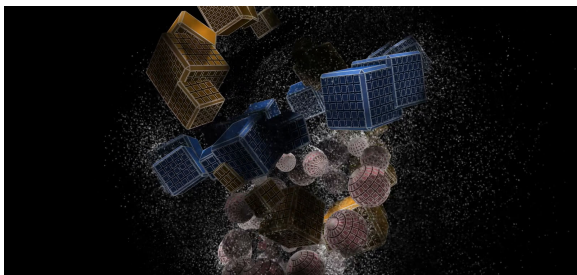
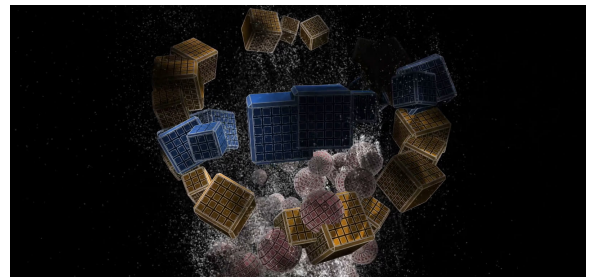
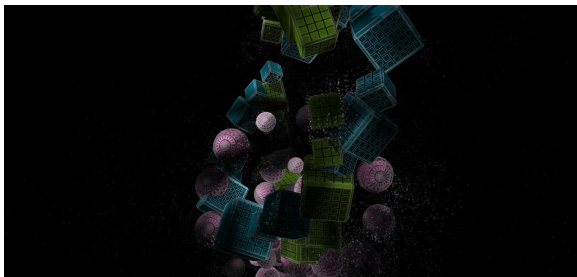
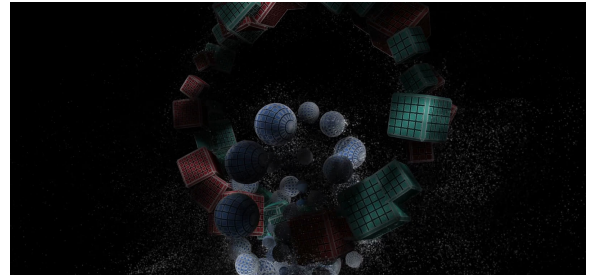
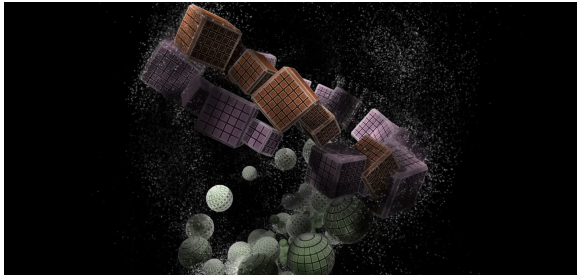
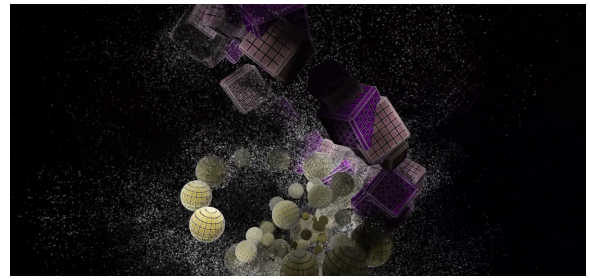
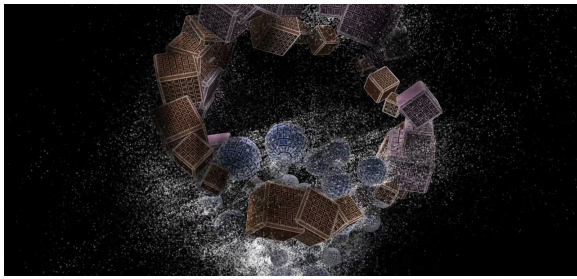
Würfel, Ring und Farbfläche sind konkrete Formen; das Raster liegt als helle Linie auf der Farbe. Einen informellen Impuls bekommen sie aus der Bewegung und aus dem Raum: fraktale Wolken, die die Flächen abdunkeln und weiterziehen, und weiße Punkte, die wie Wasser in den Raum fließen und sich

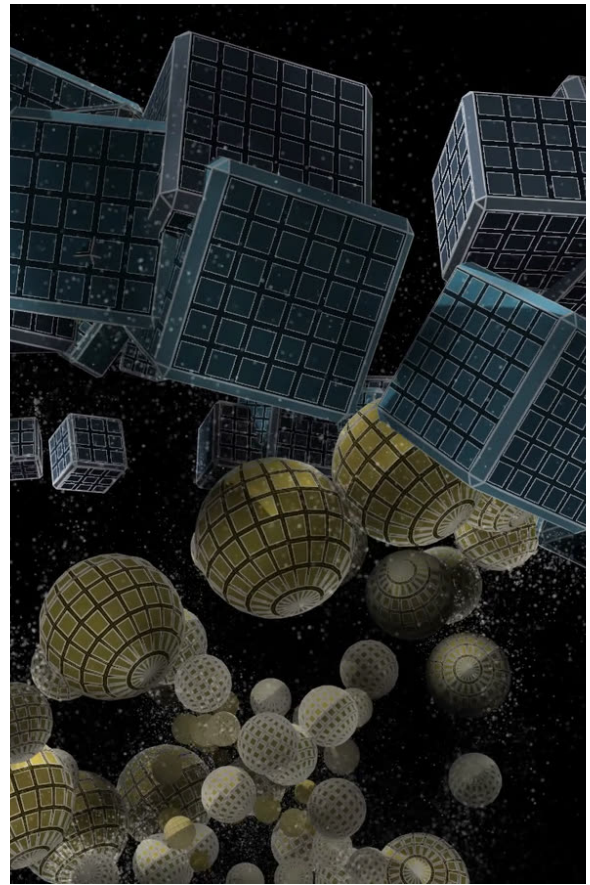
zu fraktalen Gruppen sammeln. Konkrete Strukturen, deren Wechselwirkung eine informelle Folge hat – darin liegt wieder das Spannungsfeld zwischen konkret und informell.

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.



BILDSTRECKE





KÜNSTLER

TOBIAS POST

Künstler · Digitale Lichtkunst · Malerei · Kuratorische Projekte

GEBOREN

1969 · Bochum

MITGLIED

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

FUNKTION

Sprecher Ruhrgebiet West (2026)

KONTAKT

cube4arts.de

Abbildungen: © 2026 Tobias Post

Dossier · Stand 27. September 2026

CUBE4ARTS

TOBIAS POST

Künstler · Digitale Lichtkunst · Malerei · Kuratorische Projekte

CUBE4ARTS.DE