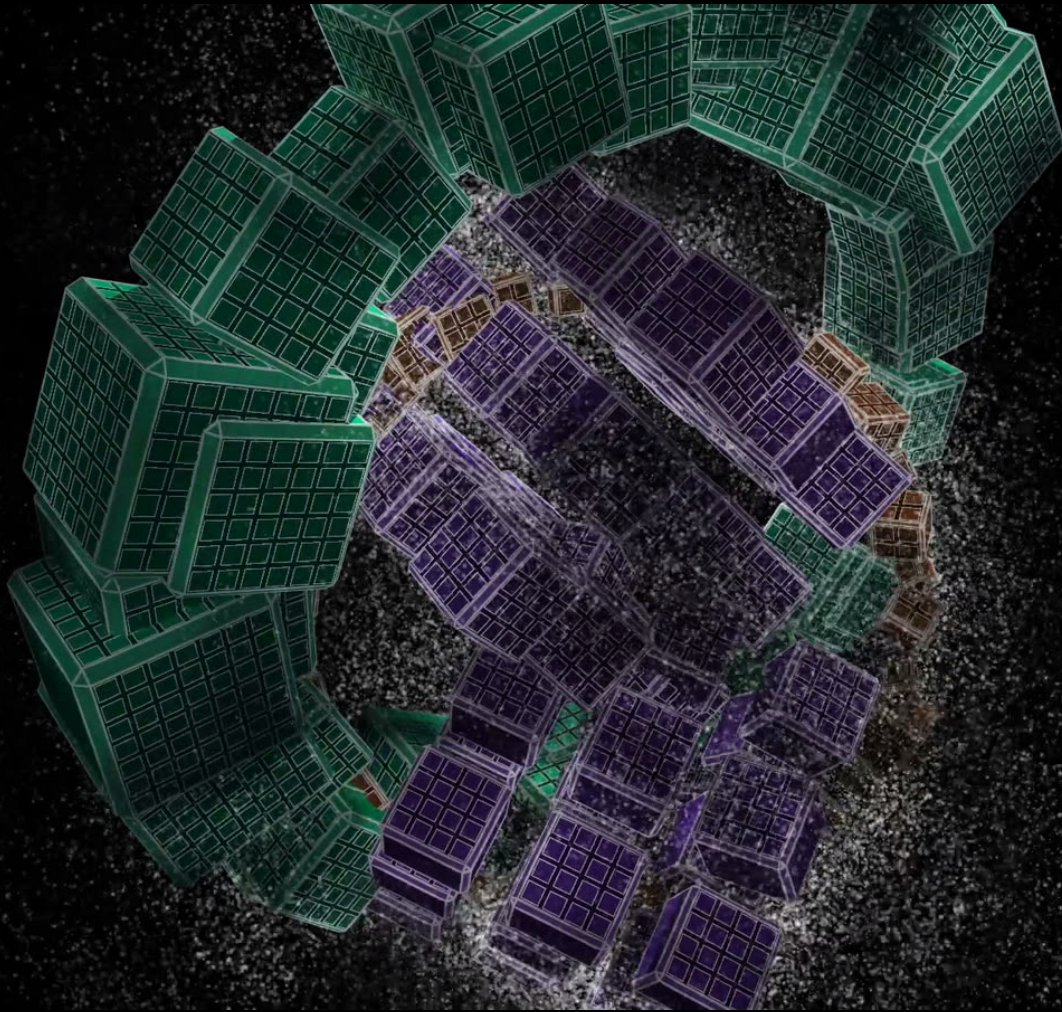




WERKRAUM · 2026

SCULPT COLOR – RINGKERN

Würfelringe in Farbe

TOBIAS POST

Künstler · Digitale Lichtkunst · Malerei · Kuratorische Projekte

CUBE4ARTS.DE

Stand 27. September 2026

KURZFASSUNG

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.

HINTERGRUND

„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 $3 \times 3 \times 3$ Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Vorschau“, 25 cm. In Schwarz-Weiß: Sculpt – Ringkern.

EINORDNUNG IM POSTDIGITALEN SETZUNGSMODELL

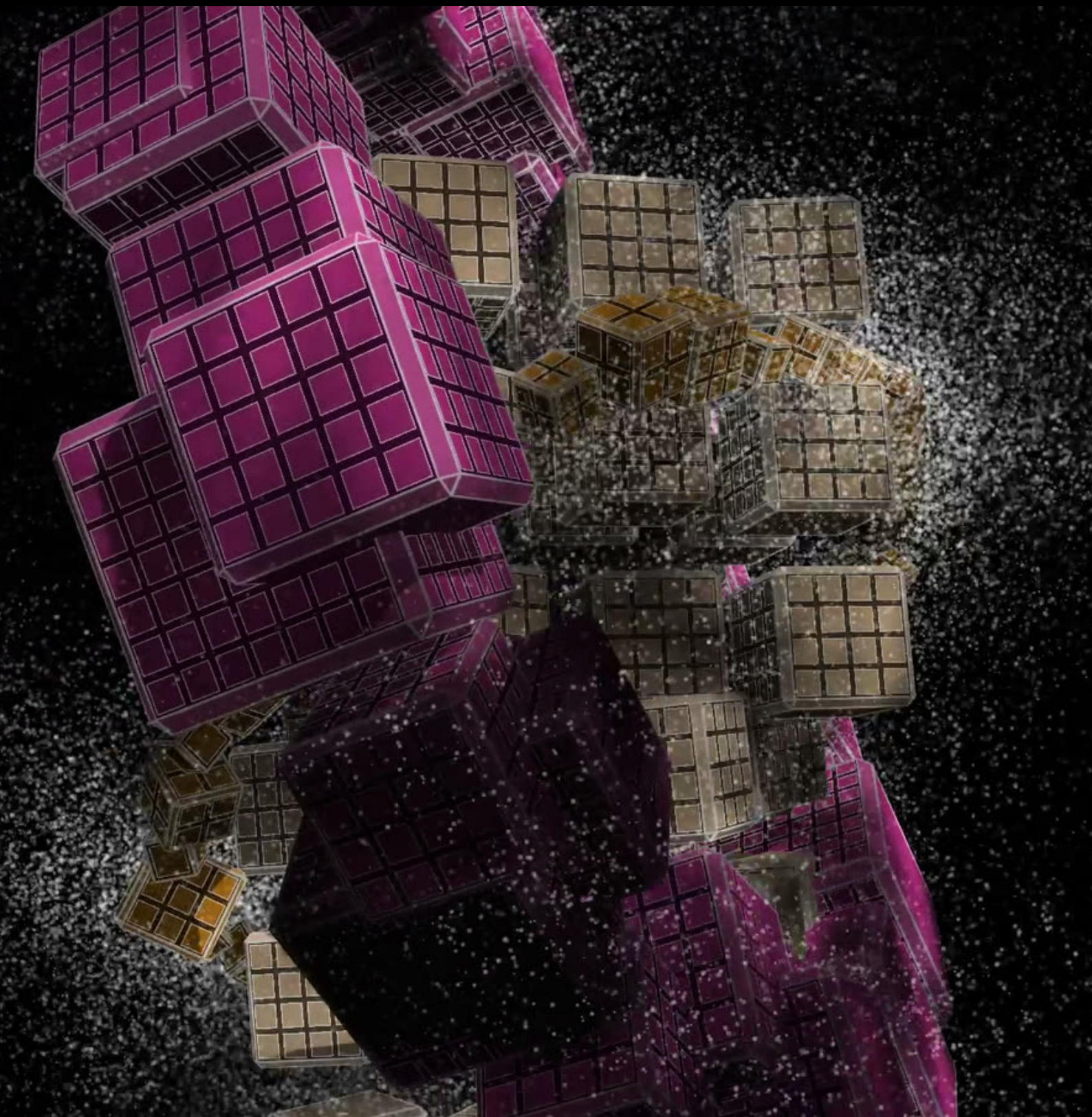
Die Grundform der Reihe: Ringkern in Farbe – jede Ebene trägt einen eigenen Ton, und nach kurzen Anstößen schwingen Ringe und Kern elastisch aus, während fraktale Wolken über die Flächen ziehen.

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

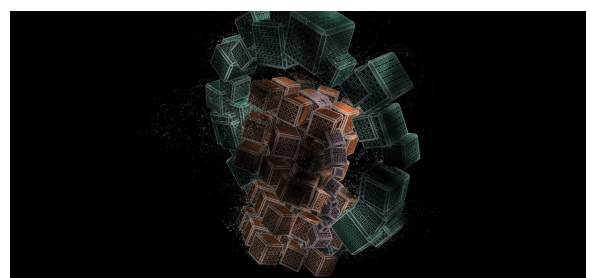
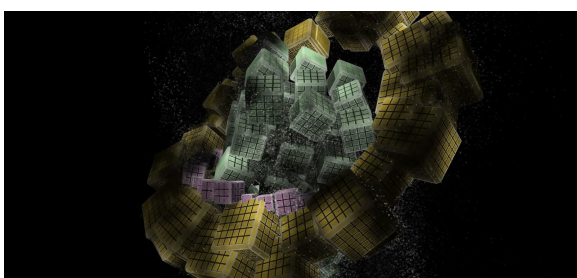
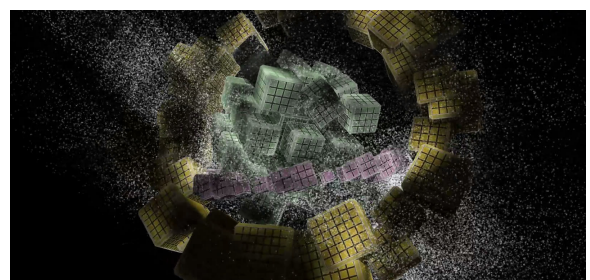
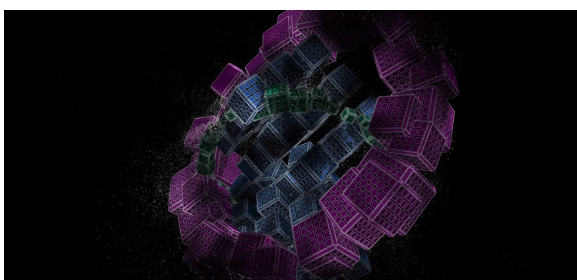
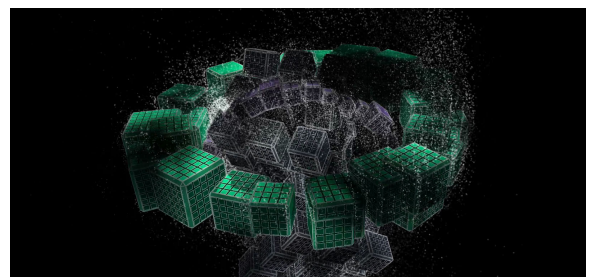
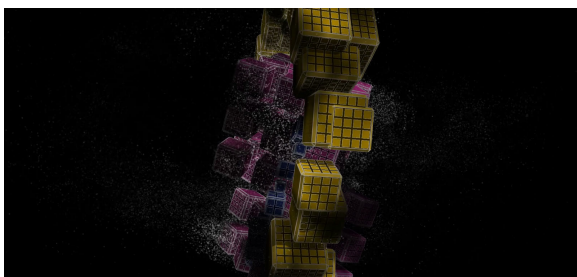
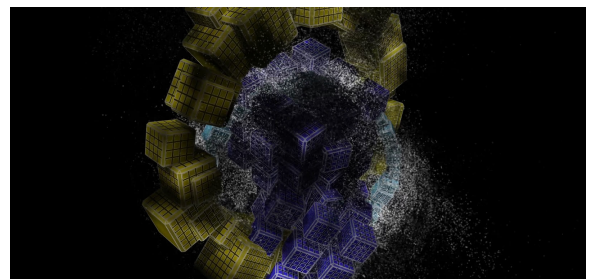
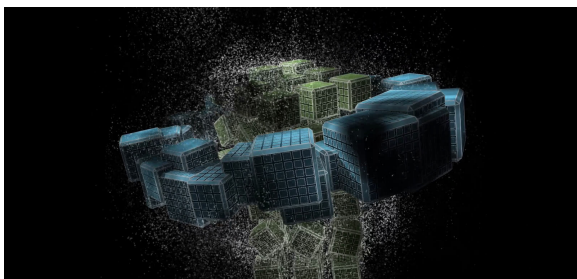
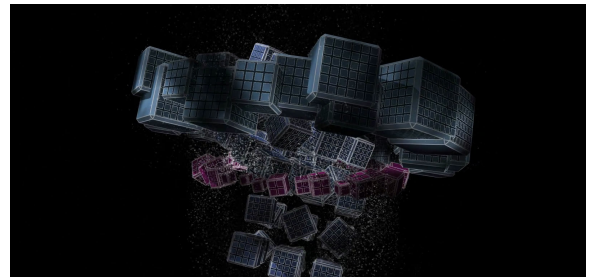
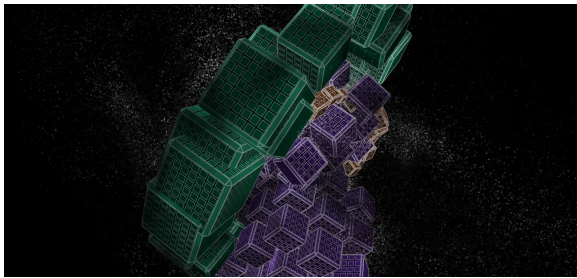
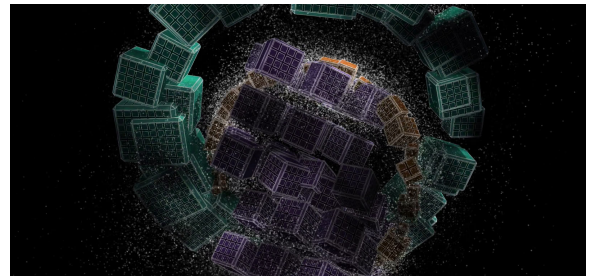
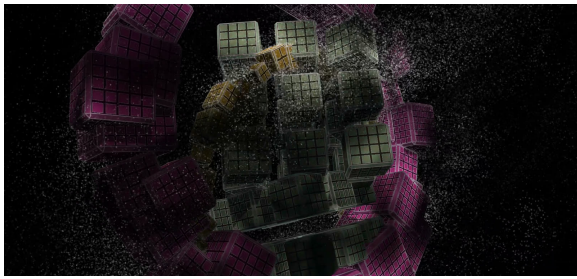
trägt einen eigenen Ton aus der Palette der Minimal-Reihen. Abweichung entsteht über die Zeit: Nach kurzen Anstößen schwingt jeder Teil in eigener Phase aus.

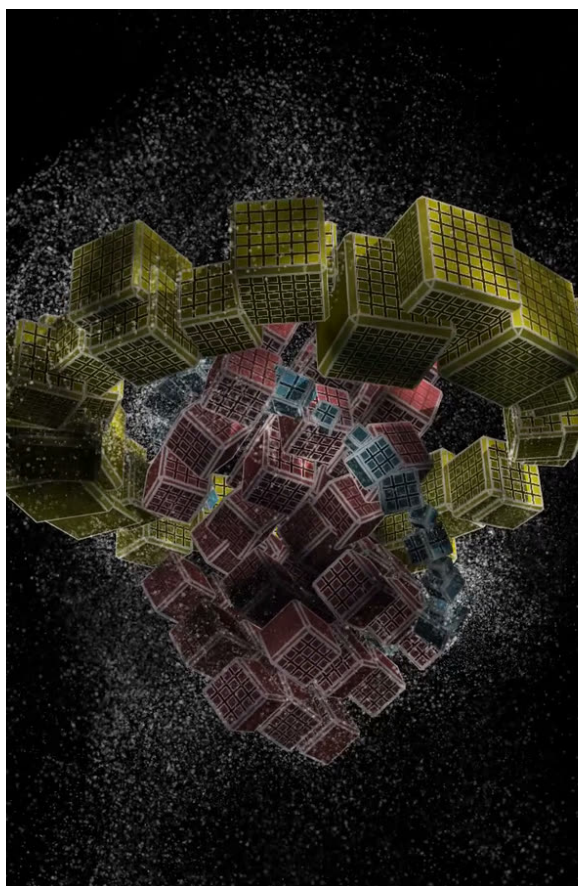
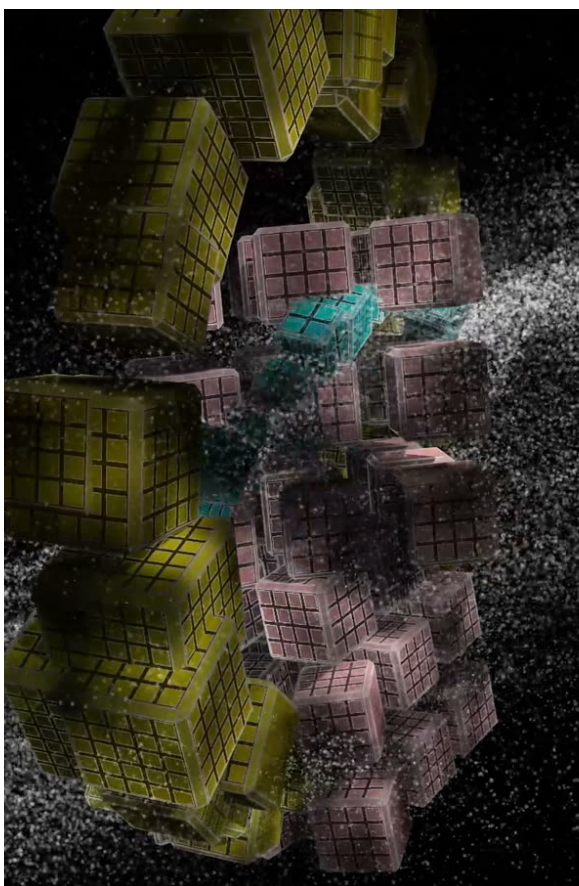
Würfel, Ring und Farbfläche sind konkrete Formen; das Raster liegt als helle Linie auf der Farbe. Einen informellen Impuls bekommen sie aus der Bewegung und aus dem Raum: fraktale Wolken, die die Flächen abdunkeln und weiterziehen, und weiße Punkte, die wie Wasser in den Raum fließen und sich zu fraktalen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



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