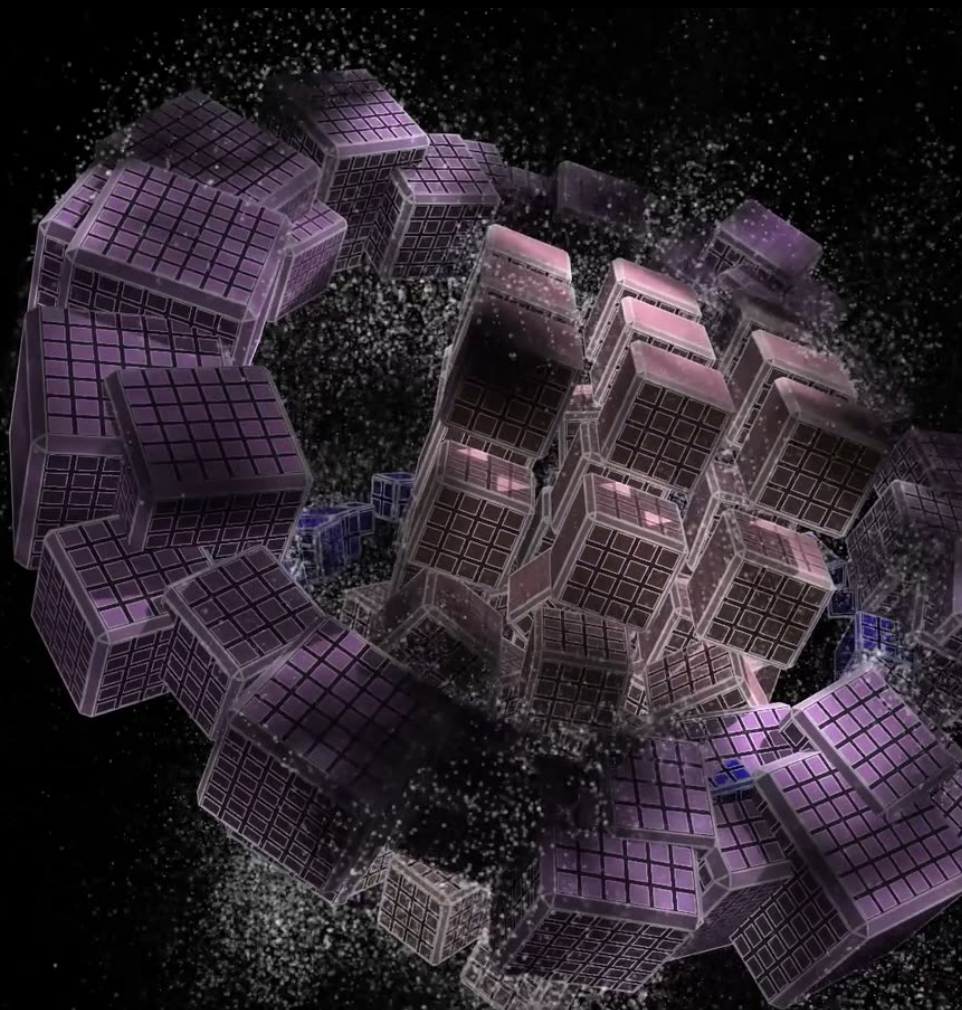




WERKRAUM · 2026

SCULPT X INTERACTION

Die Skulptur in der Hand – Ring, Kugel, Joystick und Scanner

TOBIAS POST

Malerei · Digitale Lichtkunst · Skulptur · Kuratorische Projekte
Stand 22. Oktober 2026 · Dokument 2026.10.208

CUBE4ARTS.DE



KURZFASSUNG

Sculpt X macht die Skulptur bedienbar: Jedes Teil wird auf dem Handy zu einem Ring, den man greift, dreht und mit Schwung loslässt – sofort am echten Werk, im Browser ohne App, auch zu mehreren, mit Joystick und Scanner.

HINTERGRUND

Sculpt X ist die bedienbare Fassung der Sculpt-Skulpturen. Das Werk läuft wie immer in Echtzeit an der Wand – Ringe, Kugeln und Würfel, die sich in ihren eigenen Rhythmen drehen und neigen. Neu ist, dass Besucher eingreifen: 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 im Werk. 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, nach einer Sekunde wirkt die erste Geste.

Der Einstieg ist der Ring. Jedes Teil der Skulptur ist auf dem Handy ein Ring: das äußere Teil außen, der Kern innen, so viele Ringe, wie die Skulptur Teile hat. Jeder Ring steht so, wie sein Teil gerade im Werk liegt – der Controller ist eine kleine, lebende Kopie der Skulptur. Ring greifen und ziehen dreht das Teil eins zu eins in jede Richtung, entlang des Rings gezogen dreht es sich um die eigene Achse. Mit Schwung losgelassen beschleunigt es, läuft als Schwungrad weiter und schwappt mit einer Ping-Pong-Welle in seine Ruhe zurück. Mehrere Finger halten mehrere Teile zugleich, ein zweiter Finger verändert die Größe. Die kleine Kugel in der Mitte dreht den Blick um die Skulptur.

Wer tiefer will, schaltet um. Die Kugel ist ein haftender Trackball für ein gewähltes Teil, ihr Außenring dreht es um die eigene Achse, der Innenring verändert seine Größe. Im 360°-Blick umkreist man die ganze Skulptur und zoomt heran; losgelassen dreht der Blick mit Schwung weiter, dann übernimmt wieder die Kamerafahrt des Werks. Ein Impuls gibt einem Teil einen

Tempo-Stoß, die Palette lässt eine der sechzehn Farbwelten des Systems als Welle ins Werk laufen.

Der Joystick wirkt wie ein Xbox-Controller direkt am Werk: der linke Hebel dreht und neigt das Teil, die Trigger machen es kleiner und größer, LB und RB wechseln das Teil, der rechte Hebel führt den Blick, A gibt einen Impuls, Y wechselt die Farbwelt. Im Browser gibt es ihn als räumlichen Simulator – nach dem Original vermessen, mit mehreren Fingern zugleich bedienbar, frei drehbar und mit zwei Fingern heranzuzoomen. Er löst genau dasselbe aus wie der echte Joystick.

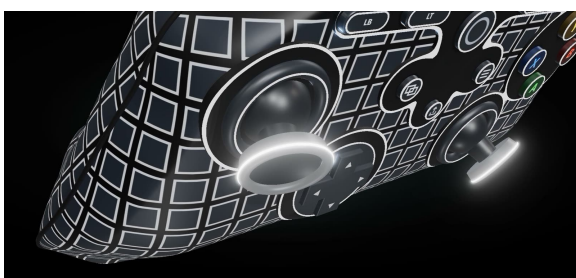
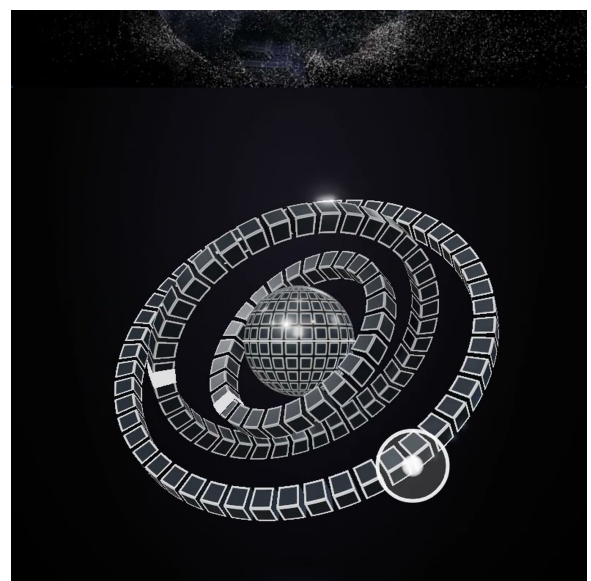
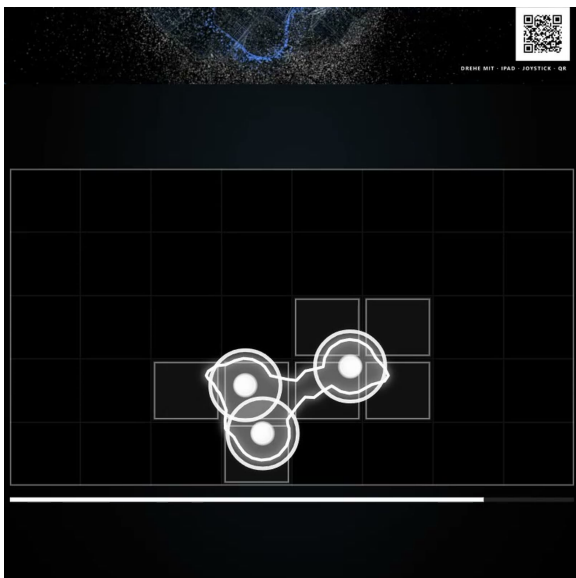
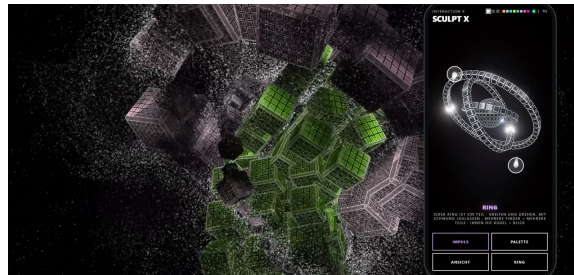
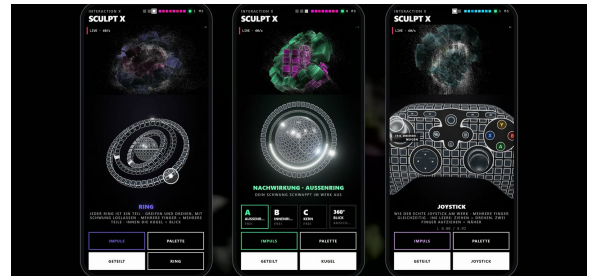
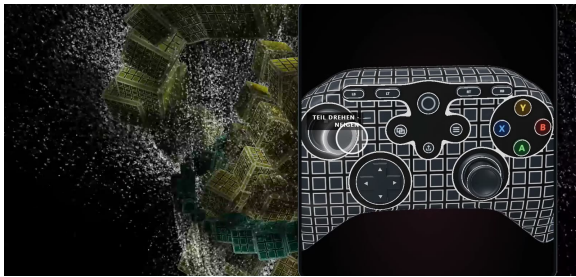
Mehrere Menschen können gleichzeitig spielen. Jedes Teil hat genau einen Besitzer: Wer es greift, hält es; andere sehen „belegt“ und bekommen ein freies Teil angeboten. Oben im Werk erscheinen kleine Marken für jede aktive Person. Handy, iPad, Joystick und Scanner arbeiten parallel. Nach dem Loslassen schwingt alles nach, dann übernimmt wieder der Autolauf – das Werk bleibt ein Werk, kein Spiel.

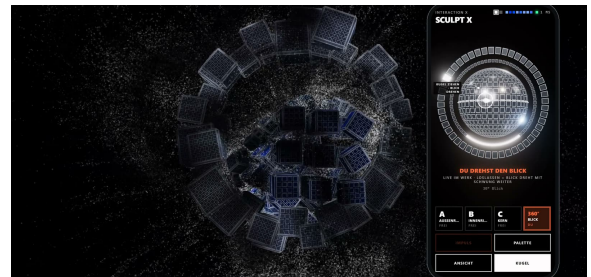
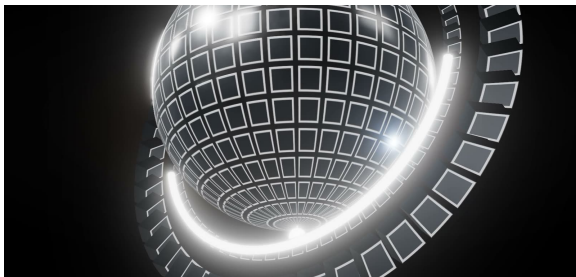
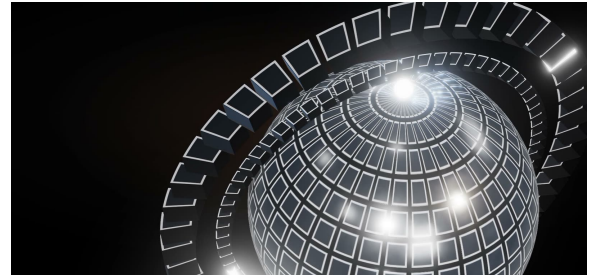
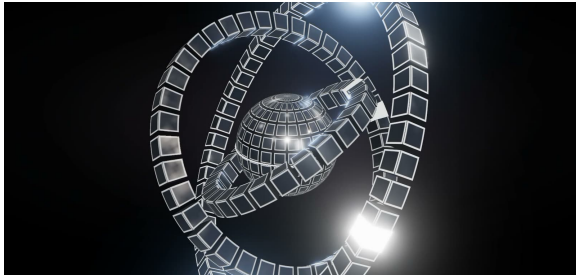
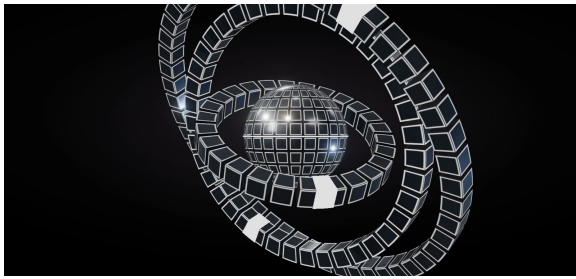
Alle Controller sind räumlich gerendert, mit weichem Licht, Schatten und Nachleuchten der weißen Kanten – die Ringe aus Quadern, die Kugel mit Außen- und Innenring, der Joystick bis zum Steuerkreuz. Jede Bewegung des Werks spiegelt sich in ihnen, jede Taste leuchtet beim Drücken. Die Nahaufnahmen zeigen sie aus allen Winkeln.

Technisch verbindet ein eigener Qt-Server im lokalen Netz Controller, Joystick, Scanner und Werk, mit klaren Regeln für Besitz, Wechsel und Ablauf. 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/sculpt-x-interaction



cube4arts.de

Abbildungen: © 2026 Tobias Post

Dossier · Stand 22. Oktober 2026

Dokument 2026.10.208 · CC BY-NC-ND 4.0 · Frei zum Lesen und Weitergeben — nicht verändern, nicht verkaufen