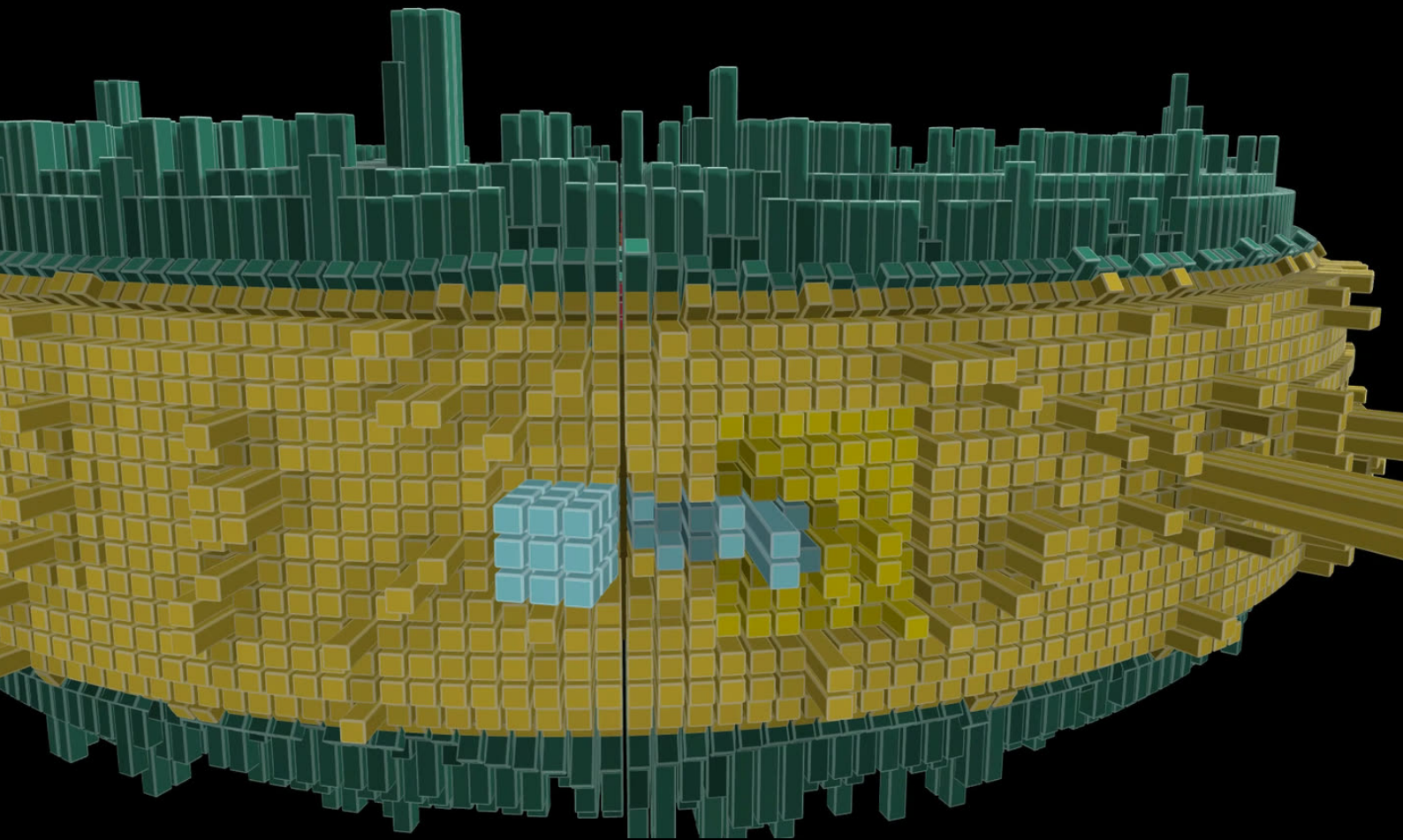




STUDIO · 2026

RING QUADER – PFEILER

Hohe Stäbe, langsamer Vorbeiflug

TOBIAS POST

Artist · Digital Light Art · Painting · Curatorial Projects

CUBE4ARTS.COM

As of September 25, 2026

SUMMARY

Sehr hohe Pfeiler stehen auf dem Außenring, Zinnen am Innenring, Türme auf dem Quader. Die Kamera gleitet langsam dicht an den Pfeilern vorbei.

BACKGROUND

Die Landschaften dieser Arbeit: außen wenige sehr hohe Pfeiler, innen Zinnen, auf dem Quader Türme.

Die Arbeit gehört zur Reihe Ring Quader, der fünften nach Minimal Quaderspuren, Minimal Sphere, Raw Cube und Minimal Ring: drei ineinander geschachtelte Körper aus Stäben – ein Ring, ein kleinerer Ring, ein bunter Quader –, die wie Federn aneinander hängen und miteinander schwingen. Der Aufbau ist bei „Ring Quader – Gleichlauf“ beschrieben, der ersten Arbeit der Reihe.

EINORDNUNG IM POSTDIGITALEN SETZUNGSMODELL

Wenige sehr hohe Pfeiler gliedern den Umlauf. Das Gewicht liegt hier im Grund, nicht in der Bewegung.

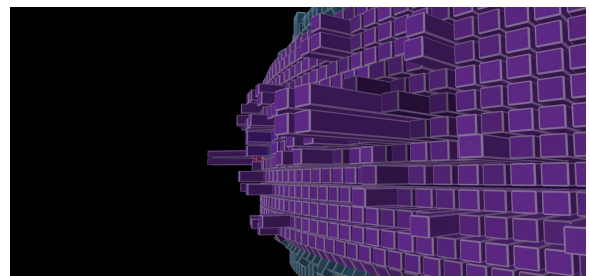
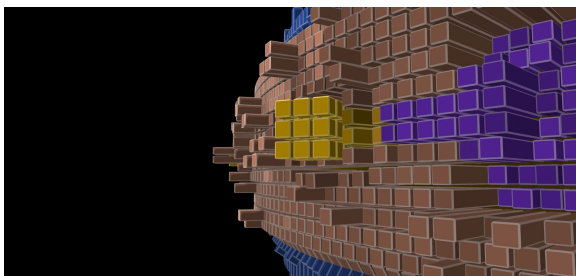
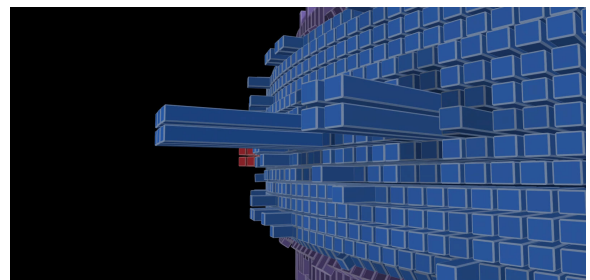
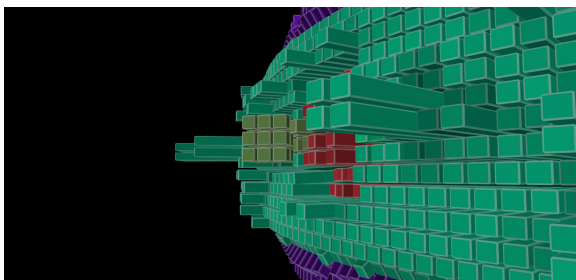
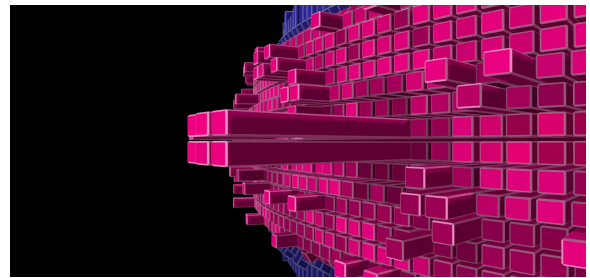
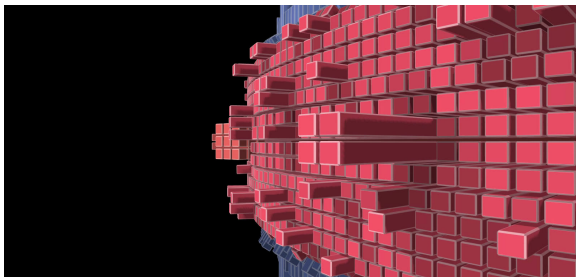
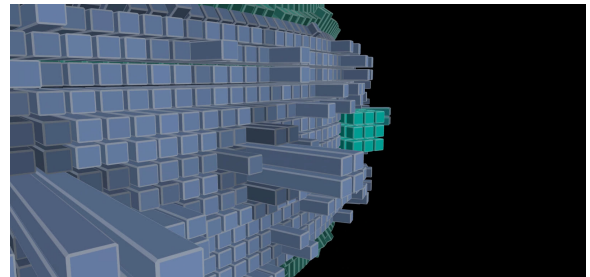
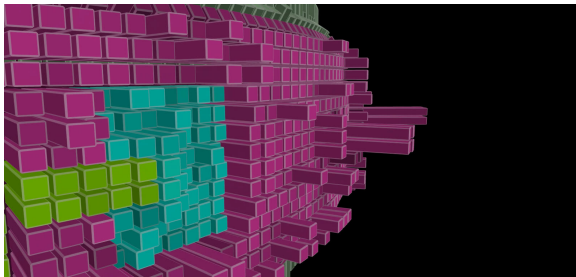
Die Reihe arbeitet mit Raster, Rhythmus und Wiederholung. Abweichung entsteht über die Höhe, in der jeder Stab im Grund steht, und über die Zeit: Die Bewegung des Außenrings erreicht den Innenring und den Quader erst verzögert, sodass drei Körper denselben Impuls in unterschiedlichen Phasen tragen.

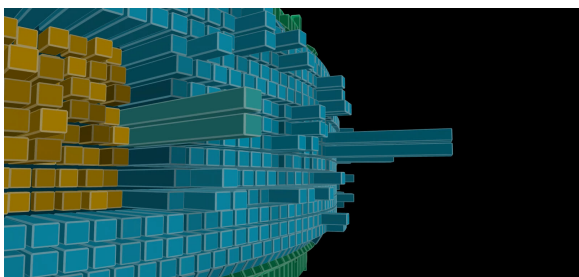
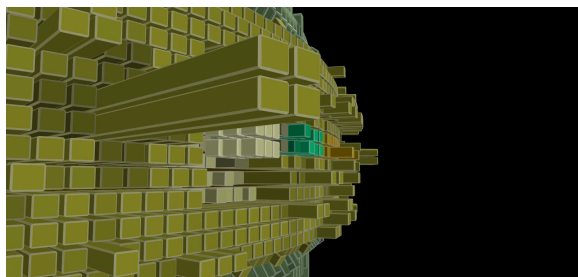
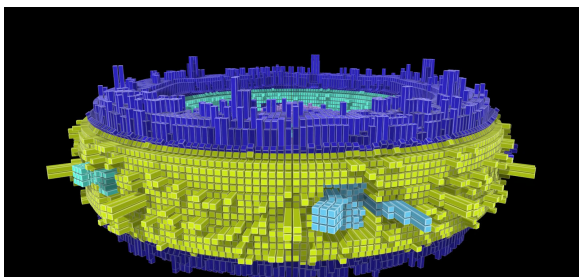
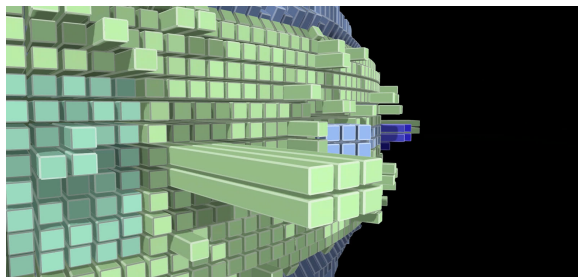
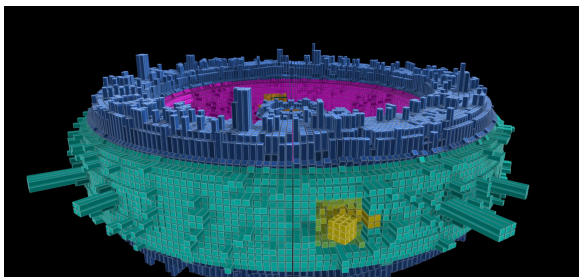
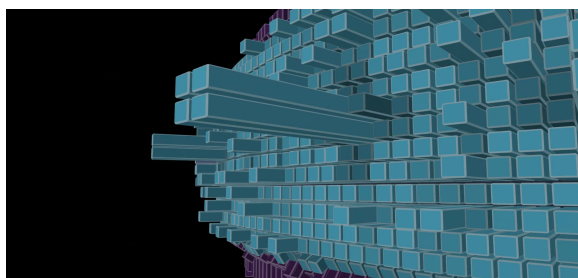
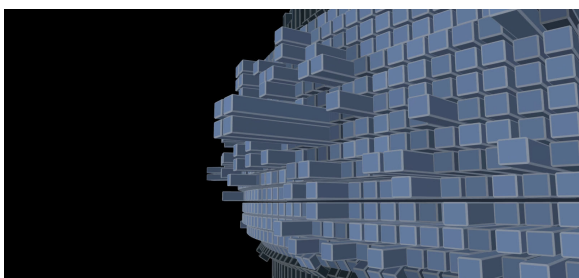
Ring, Ring und Quader sind konkrete Formen, im Grund wie in den Körpern darauf. Erst in ihrer Kopplung – wie Federn, die aneinander hängen – bekommt die Bewegung einen informellen Impuls: Sie schwingt nach, überlagert sich und kommt nie ganz zur Ruhe. Drei konkrete Strukturen, deren Wechselwirkung eine informelle Folge hat – darin liegt wieder das Spannungsfeld zwischen konkret und informell.

Zwischen ungegenständlich und gegenständlich gilt: Schon die räumliche

Ansicht stellt die konkreten Formen gegenständlich dar, als Körper im Raum – hier als drei ineinander geschachtelte, die Schatten aufeinander werfen. Damit ist die Reihe eigentlich eine virtuelle Skulptur in Bewegung – eine skulpturale Digitalanimation.

IMAGES





ARTIST

TOBIAS POST

Artist · Digital Light Art · Painting · Curatorial Projects

BORN

1969 · Bochum

MEMBER

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

ROLE

Spokesperson, Western Ruhr (2026)

CONTACT

cube4arts.com

Images: © 2026 Tobias Post

Dossier · As of September 25, 2026

CUBE4ARTS

TOBIAS POST

Artist · Digital Light Art · Painting · Curatorial Projects

CUBE4ARTS.COM