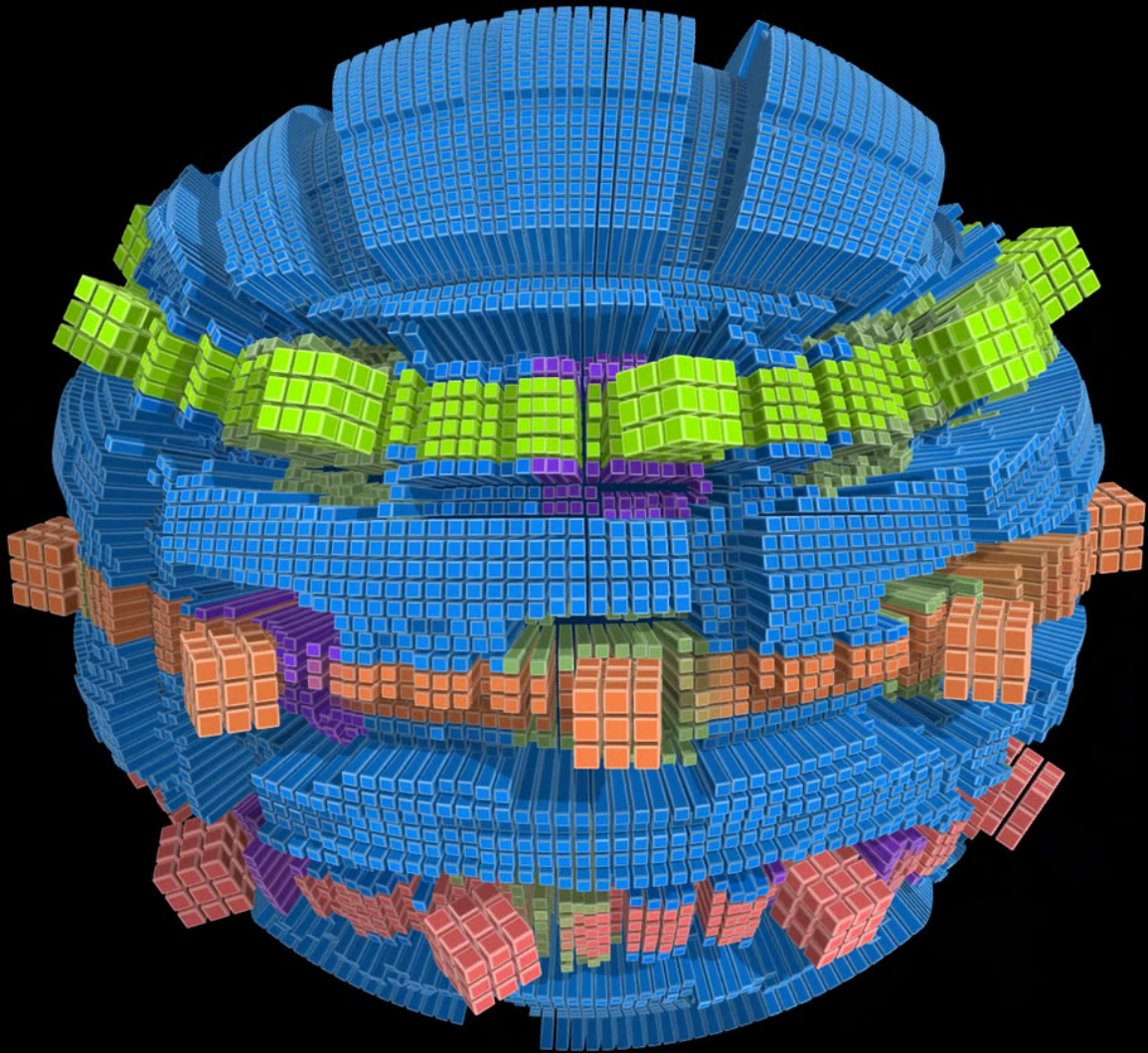




SERIE DEL TALLER · 2026

MINIMAL SPHERE

12 Obras · Gráfico digital en tiempo real

TOBIAS POST

Pintura · Arte lumínico digital · Escultura · Proyectos curatoriales

Actualizado 23 de octubre de 2026 · Documento 2026.10.203

CUBE4ARTS.DE/ES



DATOS

OBRAS	12
AÑO	2026
NÚMEROS DE CATÁLOGO	2026.00.232 – 2026.00.243
MEDIO	Gráfico digital en tiempo real

LA SERIE

«Sphere – Spalten» es la forma básica de la serie Minimal Sphere. Aquí se describe la construcción que comparten todas las demás obras; cada una de ellas cambia exactamente una regla.

La ciudad de bloques yace sobre una esfera. La esfera está inflada a partir de un cubo: seis campos, cada uno con una retícula cuadrada, y cada línea de la retícula es un círculo máximo. Sobre las doce aristas del cubo discurren avenidas, en las ocho esquinas hay plazas – las costuras de la esfera se convierten en calles. Cada bloque está en su celda, con una estrecha separación respecto a sus vecinos, y se ensancha ligeramente en cuña hacia arriba para que la separación sea igual a cualquier altura. Cada superficie lleva exactamente un color de la paleta; la luz solo marca escalones: techo, lado soleado, lado en sombra. Permanece fija en el espacio – si la cámara gira alrededor de la esfera, el lado nocturno se desplaza con ella.

Los objetos son cubos hechos de cubos. Ruedan sin fin por trayectorias cerradas alrededor de la esfera, cada uno sobre sus aristas a su propio compás, y aparecen tras el horizonte en lugar de surgir de la nada. El suelo se aparta a su paso, vuelve elásticamente tras ellos y conserva durante un rato su color – también en la cara oculta, de modo que los rastros vuelven a aparecer por delante. La esfera se mueve por sí misma: encaja en cuartos de giro y rebota, se desvía como sujeta a una goma elástica y oscila de vuelta, y los bloques notan la aceleración de su suelo y ceden elásticamente con ella. Quien toca un objeto perfora en el fondo un agujero cuadrado a su alrededor – lleva el color del cubo y solo se cierra de nuevo poco a poco.

Minimal Sphere es la serie hermana de Minimal Quaderspuren: las mismas

doce obras, las mismas figuras y movimientos – solo que la superficie es ahora una esfera cerrada por todos lados.

El paisaje de esta obra está construido a partir de una figura: bandas, cada una a su propia altura. Cada uno de los seis campos de la esfera muestra un fragmento distinto de ella.

UBICACIÓN EN EL MODELO POSTDIGITAL DE LA POSICIÓN

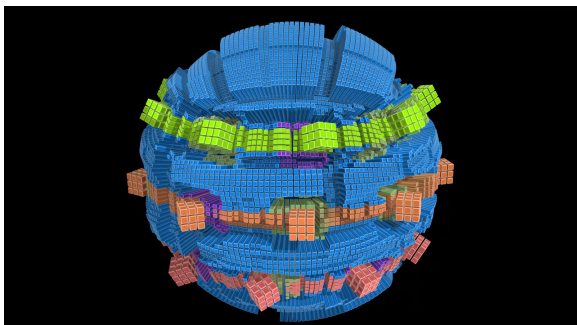
La forma básica de la serie: una trayectoria alrededor de la esfera, vuelta tras vuelta, nada más. Todo lo demás cambia exactamente una regla.

La serie trabaja con retícula, ritmo y repetición. La desviación nace de la altura a la que cada bloque está en el fondo y de la sucesión: los cubos que ruedan uno tras otro están en fases distintas de su giro. En la esfera, cada trayectoria vuelve sobre sí misma; la repetición ya no tiene fin y vive únicamente de esa variación.

El cuadrado y el rectángulo son formas concretas, tanto en el fondo como en los cuerpos que hay sobre él – incluso la esfera está construida a partir de un cubo. Solo donde el movimiento se encuentra con el fondo recibe un impulso informal, y la esfera añade uno propio cuando rebota y los bloques ceden elásticamente con ella. Dos estructuras concretas cuya interacción tiene una consecuencia informal – en ello reside de nuevo el campo de tensión entre lo concreto y lo informal. Entre ambos polos pueden seguirse aquí gradaciones: la retícula fija, el cubo que rueda arista tras arista, el fondo que se aparta y vuelve elásticamente, el rastro que solo conserva su color un rato.

Entre lo no figurativo y lo figurativo vale lo siguiente: ya la vista espacial representa las formas concretas de manera figurativa, como cuerpos en el espacio – aquí como un único cuerpo que la cámara rodea. Con ello, la serie es en realidad una escultura virtual en movimiento – una animación digital escultórica.

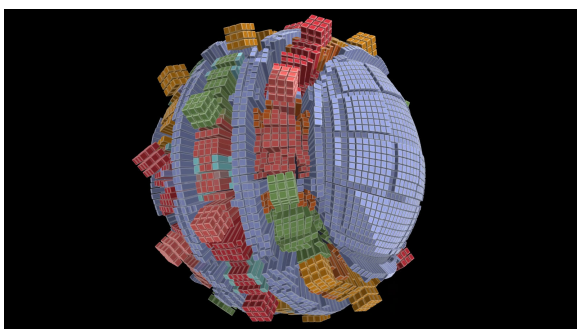
LAS OBRAS



SPHERE – SPALTEN

2026.00.232 · 2026

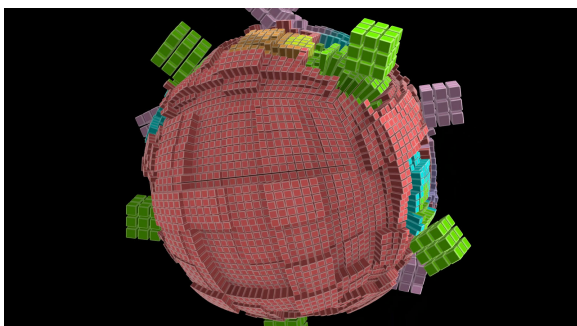
Los cubos avanzan en trayectorias paralelas alrededor de la esfera, vuelta tras vuelta. Nada más – y justo de ahí nace todo lo que sigue.



SPHERE – GEGENLAUF

2026.00.233 · 2026

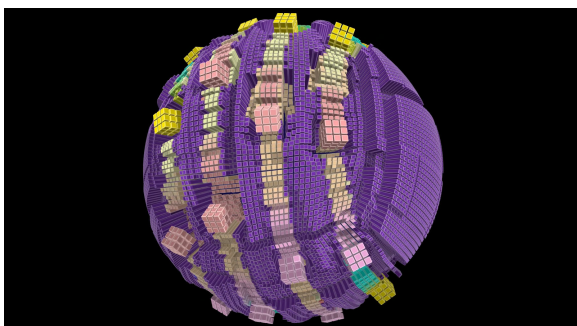
Una junto a otra, las trayectorias rodean la esfera, cada una en su propia dirección. Del movimiento contrario nace el compás.



SPHERE – TAKT

2026.00.234 · 2026

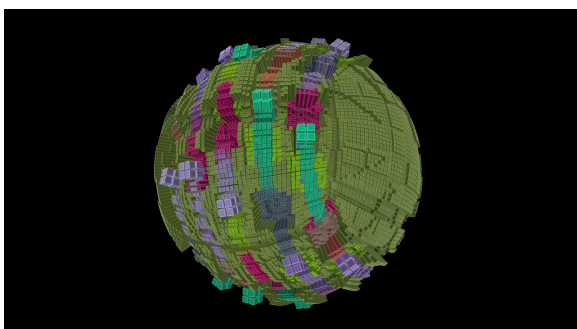
El movimiento no fluye de manera uniforme alrededor de la esfera, avanza a pasos: acelerar y aflojar, alternativamente.



SPHERE – SCHIENE

2026.00.235 · 2026

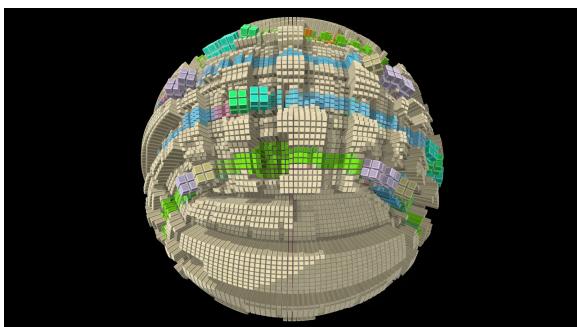
Bajo cada trayectoria se eleva una banda de bloques que da una vuelta completa a la esfera. Los cubos ruedan en ella como sobre un raíl.



SPHERE – KREUZ

2026.00.236 · 2026

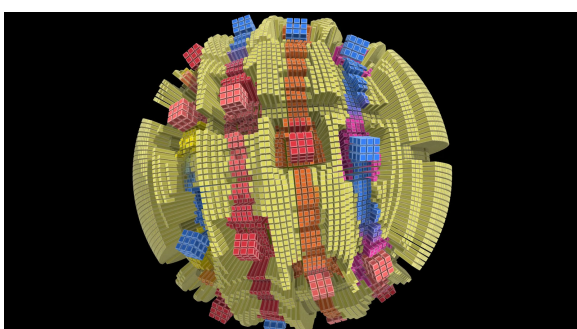
Bandas a lo largo de las trayectorias y círculos máximos transversales a ellas tienden una red sobre la esfera. Los cubos circulan por ella como por las calles de una ciudad.



SPHERE – REIHE

2026.00.237 · 2026

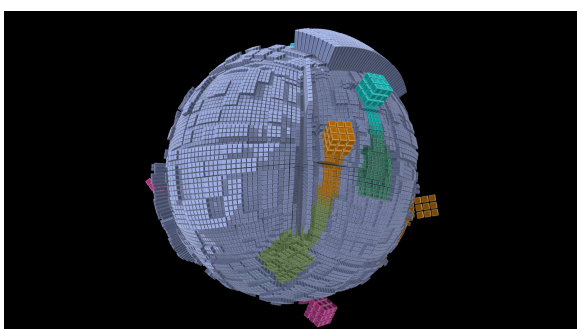
Los cubos no rodean la esfera de uno en uno, sino en grupos de dos, tres, cuatro – y entre ellos queda un largo vacío.



SPHERE – SCHWELLE

2026.00.238 · 2026

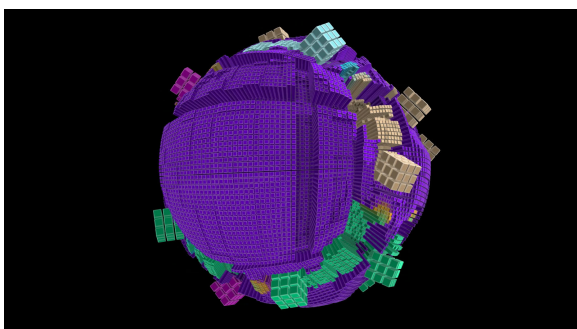
En el mismo punto de la vuelta, todos se ralentizan, casi hasta detenerse – y luego vuelven a acelerar. La vacilación sostiene la escena.



SPHERE – RASTER

2026.00.239 · 2026

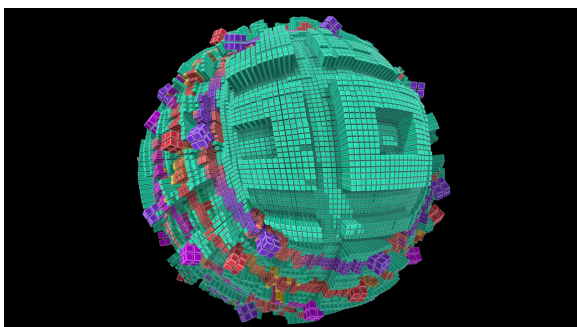
Pequeños cubos avanzan celda a celda alrededor de la esfera, entre muros largos y altos. Todo permanece en la retícula.



SPHERE – PULS

2026.00.240 · 2026

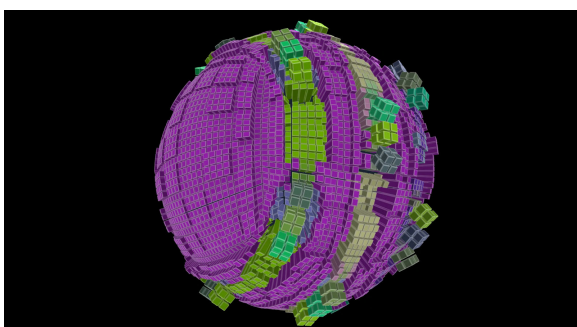
Todos los cubos rodean la esfera al mismo pulso lento: aceleran, se ralentizan, vuelven a acelerar.



SPHERE – VERSATZ

2026.00.241 · 2026

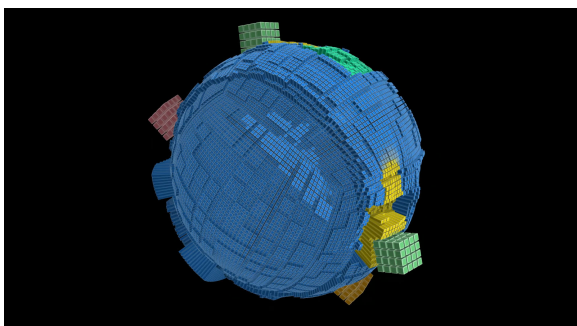
Cada trayectoria está desplazada respecto a la siguiente. De vueltas todas paralelas surgen diagonales y ondas que recorren la esfera.



SPHERE – STAPEL

2026.00.242 · 2026

En un punto de cada vuelta, los cubos se ralentizan y se juntan – se apilan y luego vuelven a separarse.



SPHERE – LEERE

2026.00.243 · 2026

Casi nada se mueve. Uno o dos cubos dan su vuelta, y la propia esfera se convierte en imagen.

ARTISTA

TOBIAS POST

Pintura · Arte lumínico digital · Escultura · Proyectos curatoriales

NACIDO	1969 · Bochum
MIEMBRO	WBK e.V. (2026) · BBK Westfalen e.V. (2025) · VERA e.V. · VG Bild-Kunst
FUNCIÓN	Delegado ante el BBK NRW (2026) · Portavoz regional del Ruhr Occidental (2026)
CONTACTO	cube4arts.de/es

Imágenes: © 2026 Tobias Post

Dossier · Actualizado 23 de octubre de 2026

CUBE4ARTS

TOBIAS POST

Pintura · Arte lumínico digital · Escultura · Proyectos curatoriales

CUBE4ARTS.DE/ES



cube4arts.de/es/taller/minimal-sphere



cube4arts.de/es

Imágenes: © 2026 Tobias Post

Dossier · Actualizado 23 de octubre de 2026

Documento 2026.10.203 · CC BY-NC-ND 4.0 · Libre para leer y compartir, sin modificaciones ni venta