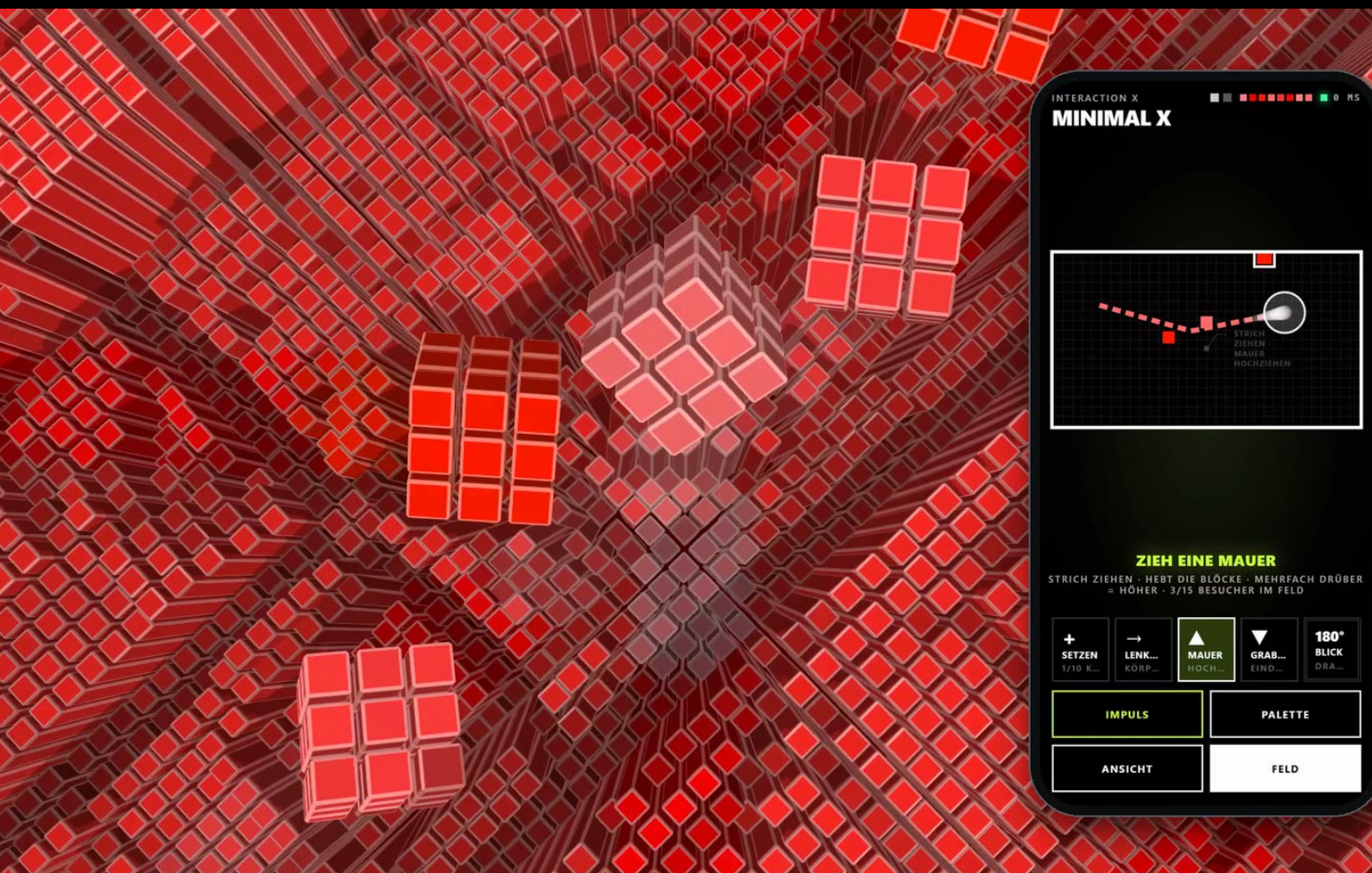




TALLER · 2026

MINIMAL X INTERACTION

Sobrevolar la ciudad, colocar piedras, trazar muros

TOBIAS POST

Pintura · Arte lumínico digital · Escultura · Proyectos curatoriales
Actualizado 22 de octubre de 2026 · Documento 2026.10.209

CUBE4ARTS.DE/ES



RESUMEN

Minimal X abre la ciudad de bloques a los visitantes: en el móvil, su suelo aparece como un plano – desplazarlo, girarlo, inclinarlo, colocar y empujar piedras, trazar muros y zanjas. La obra real sigue cada gesto, también con joystick y escáner.

CONTEXTO

Minimal X es la versión interactiva de Minimal. Como siempre, la ciudad de columnas en retícula transcurre en tiempo real en la pared, y unos cubos ruedan por las calles abriendo surcos en los bloques. Lo nuevo es que los visitantes también construyen y vuelan: con su propio móvil, un iPad, un joystick o simplemente estando delante de la pared.

La historia empieza en el escáner. Un sensor LiDAR detecta a las personas que están delante de la pared, y su silueta aparece como humo luminoso sobre la ciudad. Si alguien se detiene y en ese momento nadie está controlando, aparece discretamente una invitación con un código QR. Un escaneo abre el controlador en el navegador – sin aplicación, sin registro.

Se empieza por el plano. En el móvil aparece el suelo de la ciudad, visto en oblicuo desde arriba, en la misma retícula que los demás controladores; en el centro, el marco blanco muestra lo que se ve en ese momento en la pared. El suelo está fijo en el mundo: quien lo arrastra sobrevuela la ciudad, y la obra sigue al dedo con exactitud. El anillo alrededor del marco gira la vista; con dos dedos se hace zoom y se gira. Sobre el marco flota una esfera que siempre permanece en el centro: es la superficie tal como la ve la cámara – arrastrada hacia arriba, la vista se vuelve más rasante hasta el horizonte; hacia abajo, más vertical hasta la vista cenital; hacia los lados, gira. En el borde de la ciudad el suelo se detiene, como en la obra.

Un doble toque coloca una piedra justo donde está el dedo. Las piedras son los cuerpos de los visitantes: cubos en los colores de la paleta que ruedan por las calles y aran los bloques. La piedra propia se agarra y se suelta con impulso –

entonces sale empujada en esa dirección y sigue rodando cada vez más despacio.

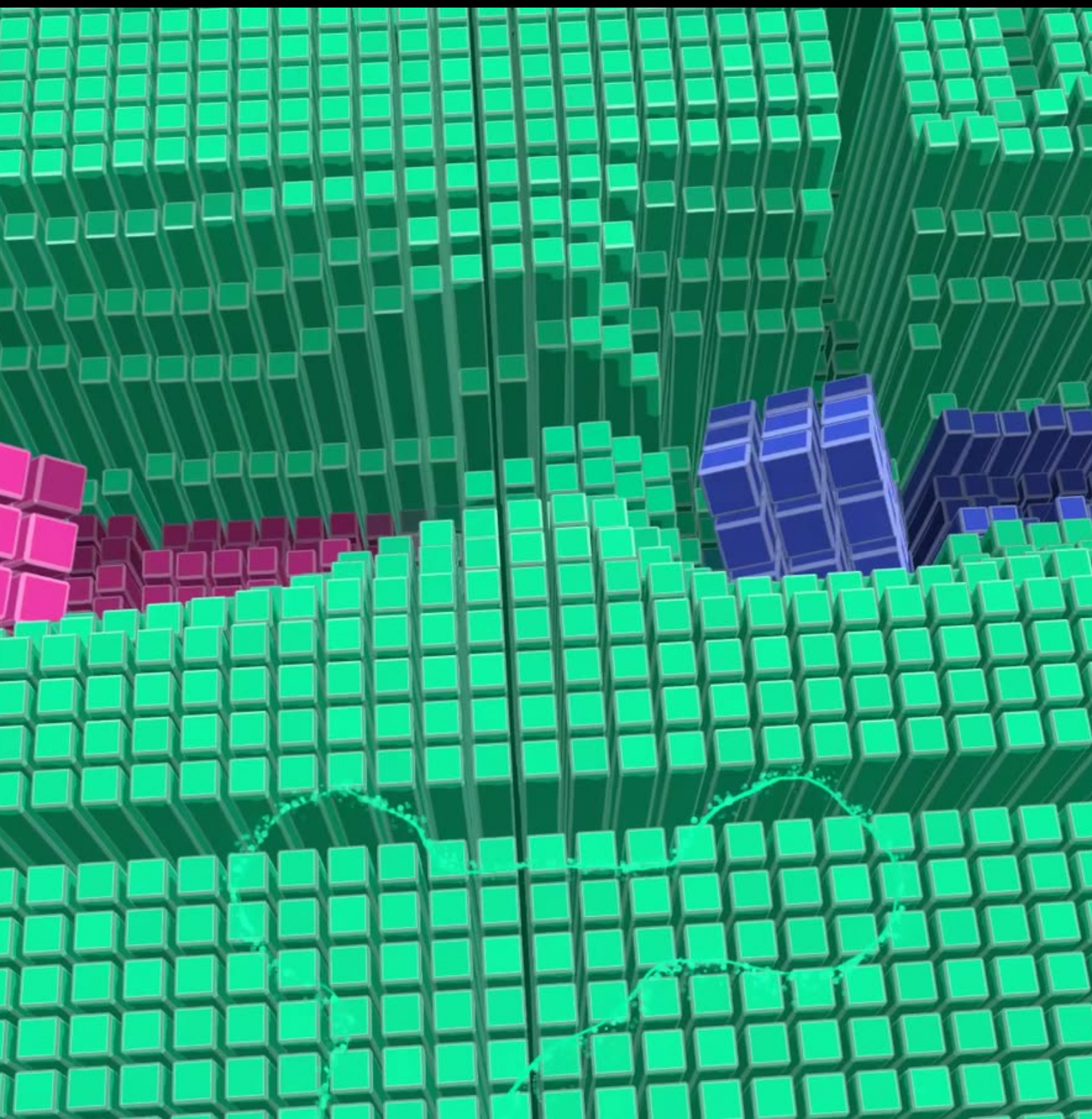
En el campo se dibuja sobre la ciudad: un muro levanta los bloques a lo largo del trazo, una zanja los hunde; pasando varias veces, el muro crece y la zanja se hace más honda. La esfera del campo es el globo de la vista cenital: se sobrevuela, se gira con el anillo exterior, se hace zoom con el anillo interior y se inclina con dos dedos.

El joystick funciona como un mando de Xbox directamente sobre la obra: la palanca izquierda sobrevuela la ciudad, la derecha gira e inclina la vista, los gatillos hacen zoom, X coloca un cuerpo, A da un impulso, Y cambia el mundo de color. En el navegador existe como simulador tridimensional que activa exactamente lo mismo que el real.

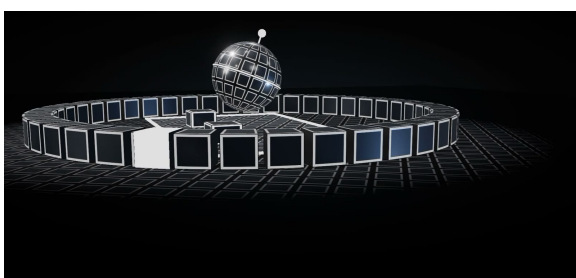
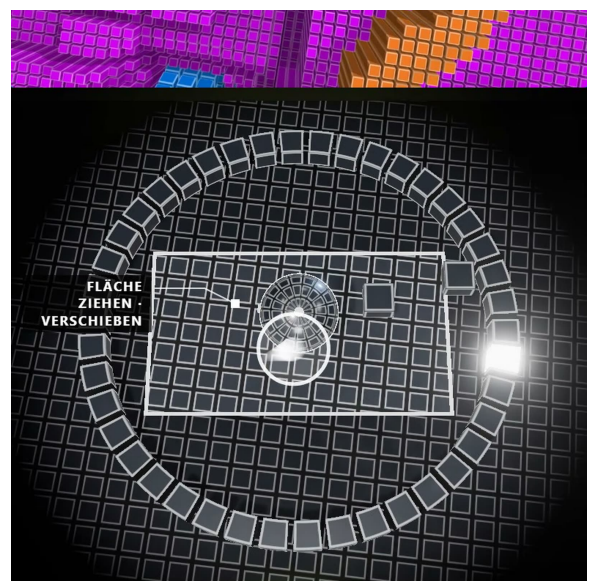
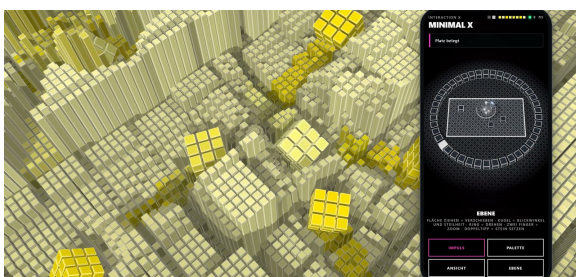
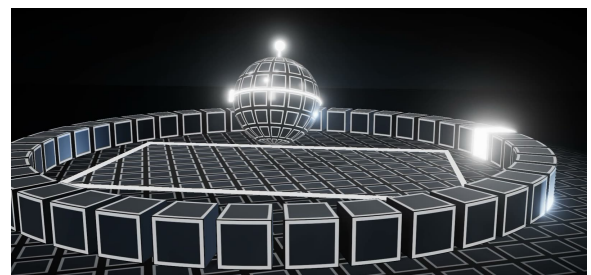
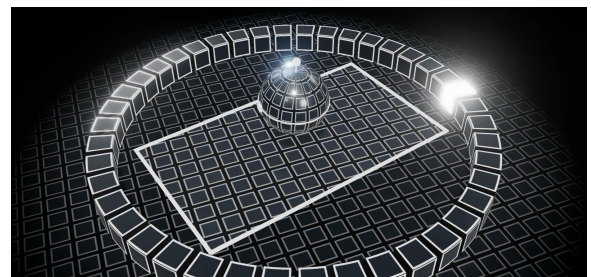
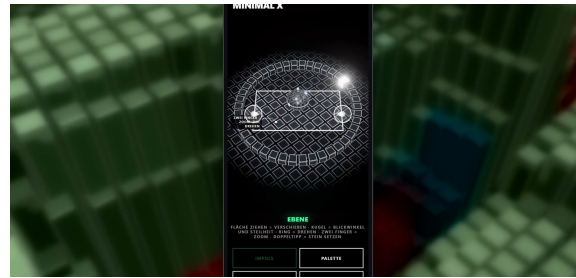
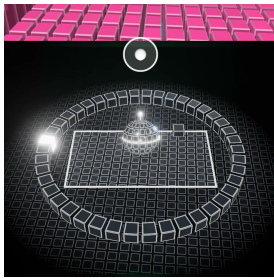
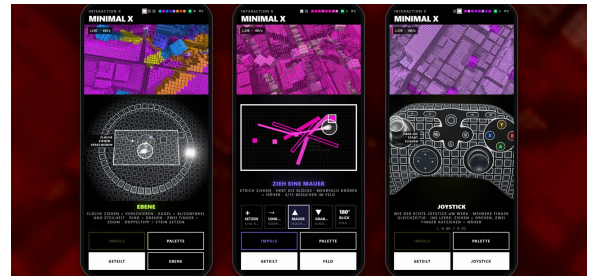
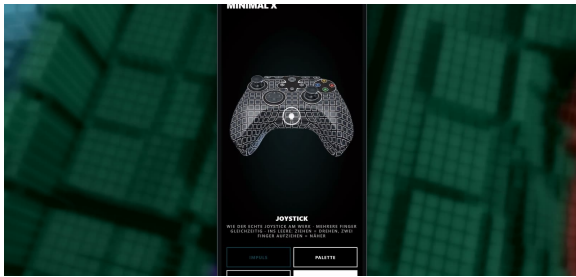
Varias personas construyen a la vez: una vuela, otra traza muros, alguien está delante del escáner. La vista la tiene siempre una sola persona; piedras, muros y zanjas funcionan para todos a la vez. En la parte superior de la obra aparecen pequeñas marcas para cada persona activa. Tras un rato sin intervención, vuelve a tomar el relevo el movimiento de cámara de la obra, y muros y zanjas se allanan lentamente.

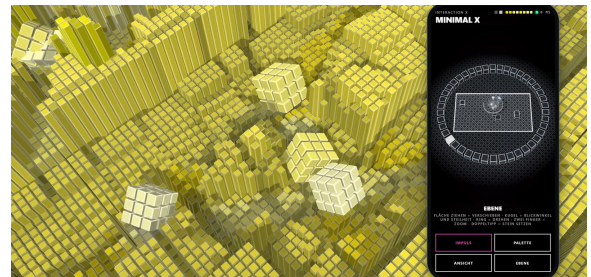
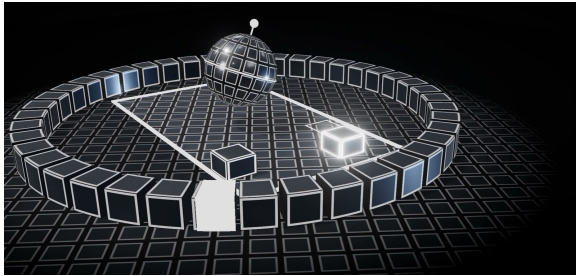
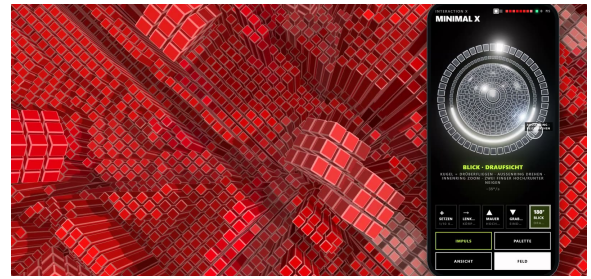
Todos los controladores están renderizados en tres dimensiones, con luz suave, sombras y un resplandor residual en las aristas blancas – el plano con su anillo de bloques y la esfera flotante, la esfera de vista del campo, el joystick hasta la cruceta. Las piedras colocadas aparecen como pequeños cubos sobre el suelo, cada botón se ilumina al pulsarlo. Los primeros planos los muestran desde todos los ángulos.

Técnicamente, un servidor Qt propio en la red local conecta controladores, joystick, escáner y obra. Lo que se controla es siempre el motor de renderizado real, no un vídeo. Unas finas líneas guía explican cada elemento de control en cuanto se toca por primera vez.



IMÁGENES





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 22 de octubre de 2026

CUBE4ARTS

TOBIAS POST

Pintura · Arte lumínico digital · Escultura · Proyectos curatoriales

CUBE4ARTS.DE/ES



cube4arts.de/es/taller/minimal-x-interaction



cube4arts.de/es

Imágenes: © 2026 Tobias Post

Dossier · Actualizado 22 de octubre de 2026

Documento 2026.10.209 · CC BY-NC-ND 4.0 · Libre para leer y compartir, sin modificaciones ni venta