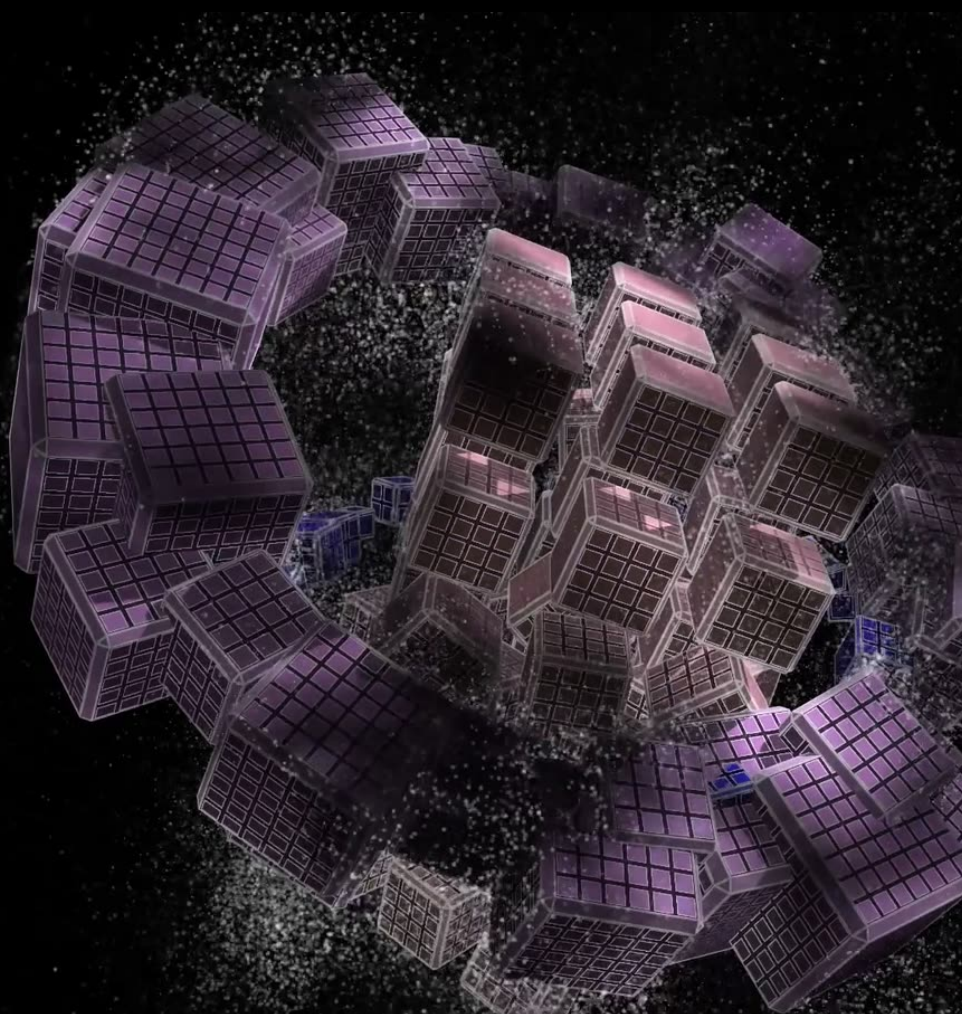




TALLER · 2026

SCULPT X INTERACTION

La escultura en la mano – anillo, esfera, joystick y escáner

TOBIAS POST

Pintura · Arte lumínico digital · Escultura · Proyectos curatoriales
Actualizado 22 de octubre de 2026 · Documento 2026.10.208

[CUBE4ARTS.DE/ES](https://cube4arts.de/es)

RESUMEN

Sculpt X permite manejar la escultura: en el móvil, cada pieza se convierte en un anillo que se agarra, se gira y se suelta con impulso – al instante en la obra real, en el navegador sin aplicación, también entre varias personas, con joystick y escáner.

CONTEXTO

Sculpt X es la versión interactiva de las esculturas Sculpt. Como siempre, la obra transcurre en tiempo real en la pared – anillos, esferas y cubos que giran y se inclinan siguiendo sus propios ritmos. Lo nuevo es que los visitantes intervienen: 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 en la obra como humo luminoso. 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; al cabo de un segundo, el primer gesto surte efecto.

Se empieza por el anillo. En el móvil, cada pieza de la escultura es un anillo: la pieza exterior por fuera, el núcleo por dentro, tantos anillos como piezas tenga la escultura. Cada anillo está orientado tal como su pieza se encuentra en ese momento en la obra – el controlador es una pequeña copia viva de la escultura. Agarrar y arrastrar un anillo gira la pieza con exactitud en cualquier dirección; arrastrada a lo largo del anillo, gira sobre su propio eje. Soltada con impulso, acelera, sigue girando como un volante de inercia y vuelve oscilando a su reposo en una onda de ping-pong. Varios dedos sujetan varias piezas a la vez, un segundo dedo cambia el tamaño. La pequeña esfera del centro hace girar la vista alrededor de la escultura.

Quien quiera profundizar cambia de modo. La esfera es un trackball adherente para la pieza elegida: su anillo exterior la gira sobre su propio eje, el anillo interior cambia su tamaño. En la vista de 360° se rodea toda la escultura y se

acerca con el zoom; al soltarla, la vista sigue girando con impulso y luego vuelve a tomar el relevo el movimiento de cámara de la obra. Un impulso da a una pieza un empujón de velocidad; la paleta hace entrar en la obra, como una ola, uno de los dieciséis mundos de color del sistema.

El joystick funciona como un mando de Xbox directamente sobre la obra: la palanca izquierda gira e inclina la pieza, los gatillos la hacen más pequeña y más grande, LB y RB cambian de pieza, la palanca derecha dirige la vista, A da un impulso, Y cambia el mundo de color. En el navegador existe como simulador tridimensional – medido a partir del original, manejable con varios dedos a la vez, de giro libre y con zoom de dos dedos. Activa exactamente lo mismo que el joystick real.

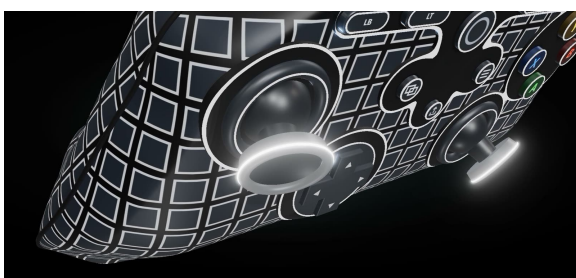
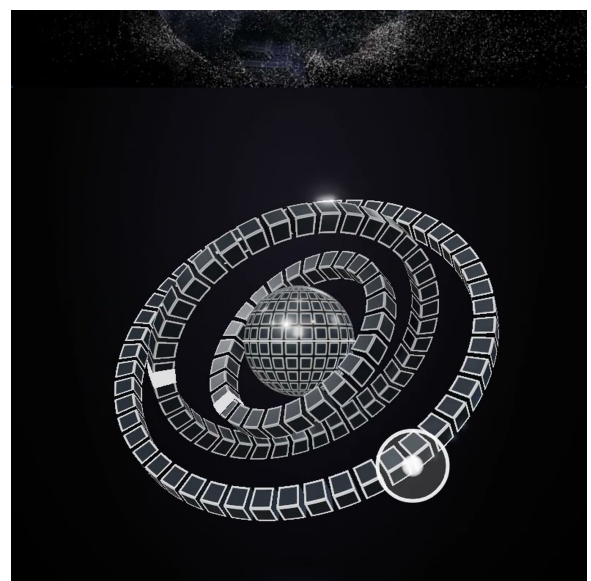
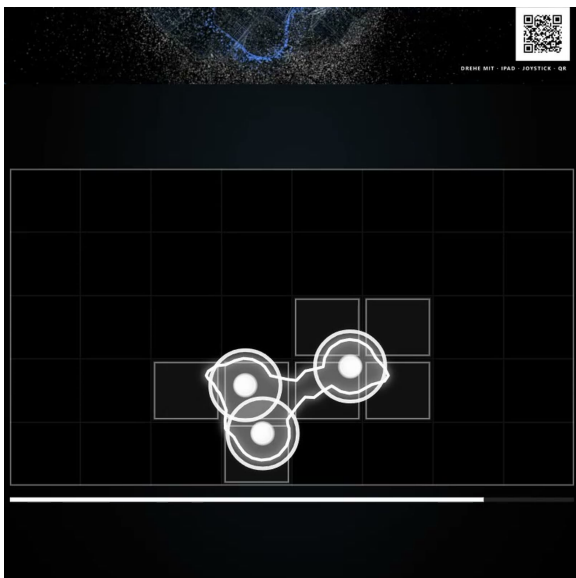
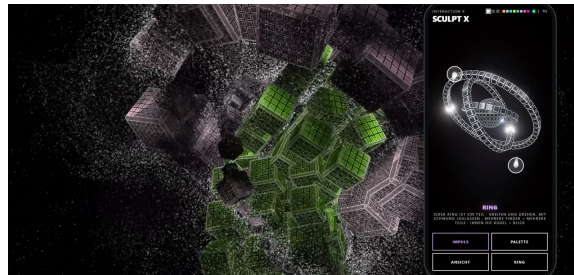
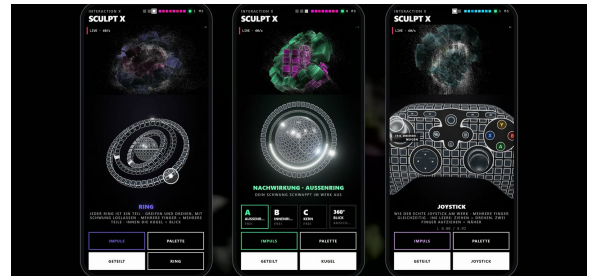
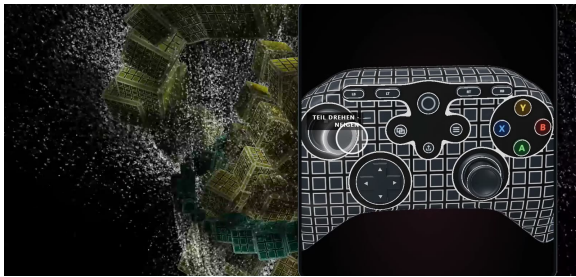
Varias personas pueden jugar a la vez. Cada pieza tiene exactamente un dueño: quien la agarra, la sujeta; los demás ven «ocupada» y se les ofrece una pieza libre. En la parte superior de la obra aparecen pequeñas marcas para cada persona activa. Móvil, iPad, joystick y escáner funcionan en paralelo. Tras soltar, todo sigue oscilando y luego vuelve a tomar el control el modo automático – la obra sigue siendo una obra, no un juego.

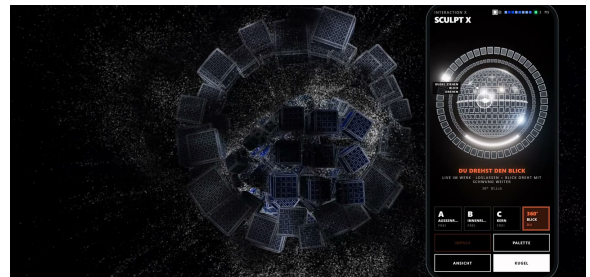
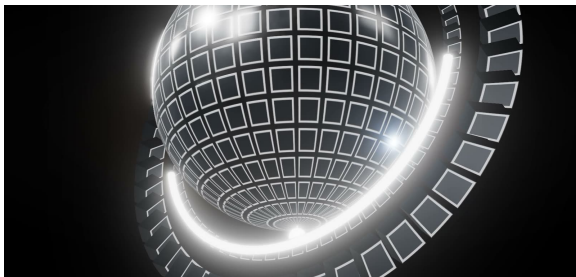
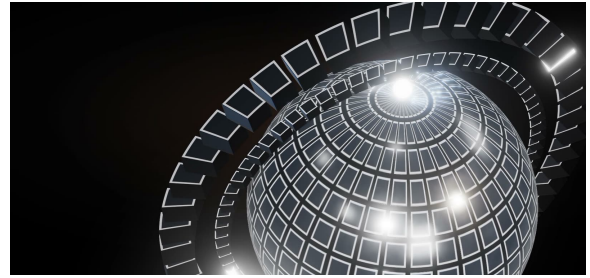
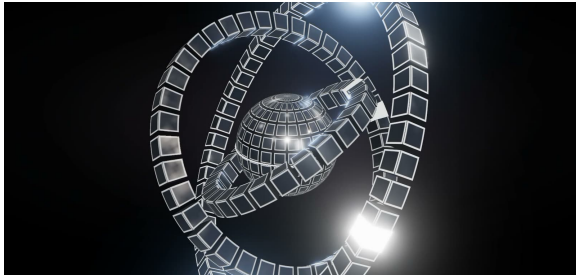
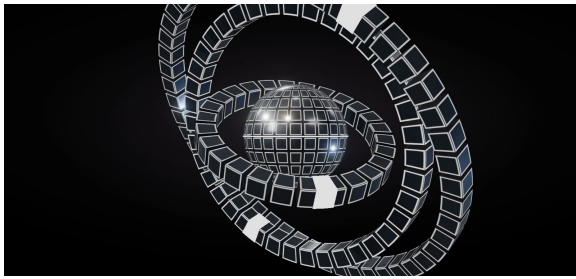
Todos los controladores están renderizados en tres dimensiones, con luz suave, sombras y un resplandor residual en las aristas blancas – los anillos hechos de bloques, la esfera con su anillo exterior e interior, el joystick hasta la cruceta. Cada movimiento de la obra se refleja en ellos, cada botón 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, con reglas claras de propiedad, cambio y expiración. 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/sculpt-x-interaction



cube4arts.de/es

Imágenes: © 2026 Tobias Post

Dossier · Actualizado 22 de octubre de 2026

Documento 2026.10.208 · CC BY-NC-ND 4.0 · Libre para leer y compartir, sin modificaciones ni venta