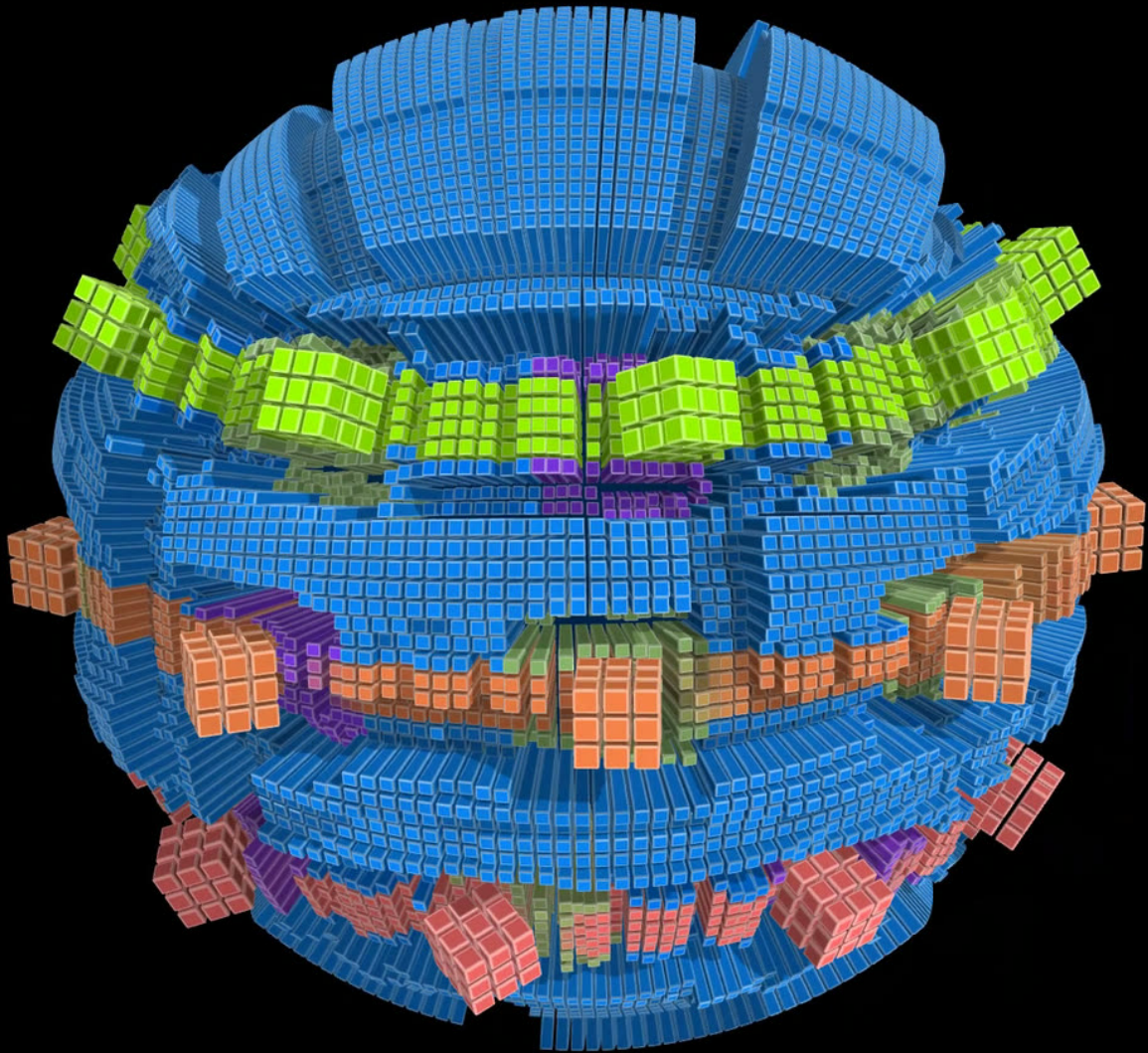




SÉRIE DE L'ATELIER · 2026

MINIMAL SPHERE

12 Œuvres · Graphisme numérique en temps réel

TOBIAS POST

Peinture · Art lumineux numérique · Sculpture · Projets curatoriaux

Mise à jour 24 octobre 2026 · Document 2026.10.203

[CUBE4ARTS.DE/FR](https://cube4arts.de/fr)



REPÈRES

ŒUVRES	12
ANNÉE	2026
NUMÉROS DE CATALOGUE	2026.00.232 – 2026.00.243
MÉDIUM	Graphisme numérique en temps réel

LA SÉRIE

« Sphere – Spalten » est la forme de base de la série Minimal Sphere. On trouve ici la construction que partagent toutes les autres œuvres ; chacune d'elles y change exactement une règle.

La ville de pavés repose sur une sphère. La sphère est gonflée à partir d'un cube : six champs portant chacun une grille carrée, et chaque ligne de la grille est un grand cercle. Sur les douze arêtes du cube courent des avenues, aux huit sommets se trouvent des places – les coutures de la sphère deviennent des rues. Chaque pavé se tient dans sa cellule, séparé de ses voisins par un étroit interstice, et s'évase légèrement en coin vers le haut, afin que l'interstice reste le même à toute hauteur. Chaque surface porte exactement une couleur de la palette, la lumière ne pose que des paliers : toit, côté ensoleillé, côté ombragé. Elle reste fixe dans l'espace – quand la caméra tourne autour de la sphère, la face nocturne se déplace avec elle.

Les objets sont des cubes faits de cubes. Ils roulent sans fin autour de la sphère sur des voies fermées, chacun sur ses arêtes à sa propre cadence, et surgissent derrière l'horizon au lieu de venir de nulle part. Le sol s'écarte devant eux, revient élastiquement derrière eux et garde un moment leur couleur – même sur la face cachée, de sorte que les traces reviennent vers l'avant. La sphère se meut elle-même : elle s'enclenche par quarts de tour et se balance en retour, est déviée comme retenue par un élastique et revient en oscillant, et les pavés ressentent l'accélération de leur sol et suivent en ressort. Qui touche un objet poinçonne autour de lui un trou carré dans le sol – il porte la couleur du cube et ne se referme que lentement.

Minimal Sphere est la série sœur de Minimal Quaderspuren : les mêmes douze

œuvres, les mêmes figures et les mêmes mouvements – à ceci près que la surface est désormais une sphère, fermée de toutes parts.

Le paysage de cette œuvre est construit à partir d'une figure : des bandes, chacune à sa propre hauteur. Chacun des six champs de la sphère en montre une autre portion.

SITUATION DANS LE MODÈLE POSTDIGITAL DE LA POSITION

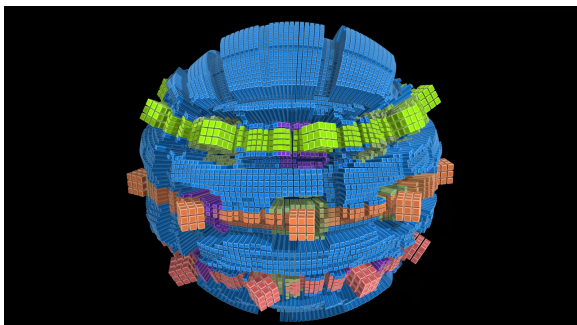
La forme de base de la série : une voie autour de la sphère, tour après tour, rien d'autre. Tout le reste y change exactement une règle.

La série travaille avec la grille, le rythme et la répétition. L'écart naît de la hauteur à laquelle chaque pavé se tient dans le sol, et de la succession : des cubes qui roulent l'un derrière l'autre se trouvent à des phases différentes de leur rotation. Sur la sphère, chaque voie revient sur elle-même ; la répétition n'a plus de fin et ne vit que de cette variance.

Le carré et le rectangle sont des formes concrètes, dans le sol comme dans les corps qui s'y trouvent – même la sphère est construite à partir d'un cube. Ce n'est que là où le mouvement rencontre le sol qu'il reçoit une impulsion informelle, et la sphère en ajoute une propre lorsqu'elle se balance en retour et que les pavés suivent en ressort. Deux structures concrètes dont l'interaction a une conséquence informelle – là réside de nouveau le champ de tension entre concret et informel. Entre les deux pôles, on peut suivre ici des degrés : la grille fixe, le cube qui roule arête après arête, le sol qui s'écarte et revient élastiquement, la trace qui ne garde sa couleur qu'un moment.

Entre non figuratif et figuratif, ceci vaut : la vue spatiale représente déjà les formes concrètes de façon figurative, comme des corps dans l'espace – ici comme un corps unique autour duquel tourne la caméra. La série est ainsi, à proprement parler, une sculpture virtuelle en mouvement – une animation numérique sculpturale.

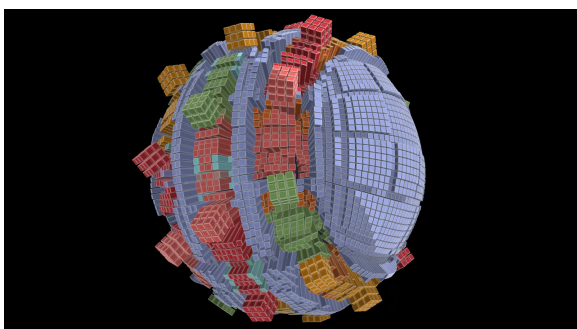
LES ŒUVRES



SPHERE – SPALTEN

2026.00.232 · 2026

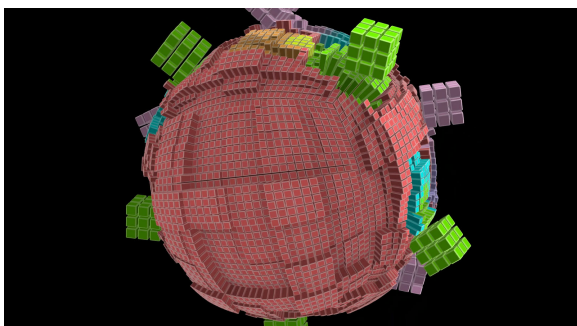
Des cubes avancent sur des voies parallèles autour de la sphère, tour après tour. Rien de plus – et c'est précisément de là que naît tout ce qui suit.



SPHERE – GEGENLAUF

2026.00.233 · 2026

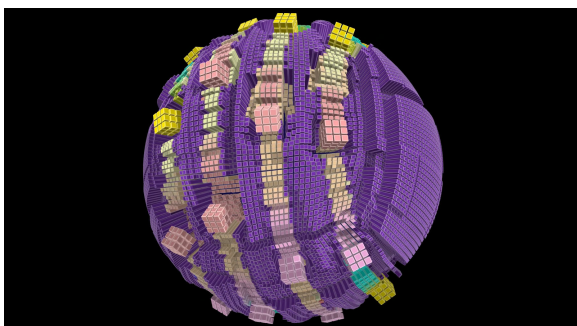
Côte à côte, les voies font le tour de la sphère, chacune dans sa propre direction. De l'opposition naît la cadence.



SPHERE – TAKT

2026.00.234 · 2026

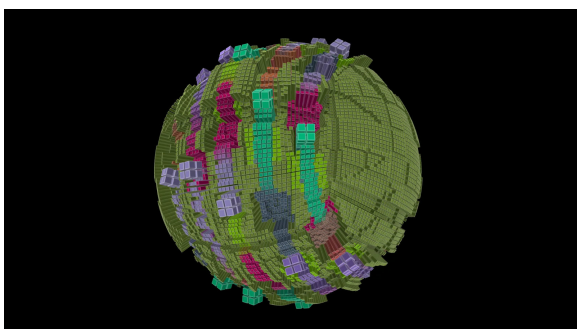
Le mouvement ne s'écoule pas régulièrement autour de la sphère, il avance par pas : accélérer et relâcher en alternance.



SPHERE – SCHIENE

2026.00.235 · 2026

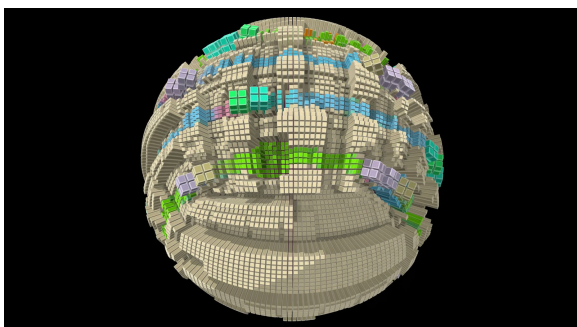
Sous chaque voie se soulève une bande de pavés, qui fait une fois tout le tour de la sphère. Les cubes y roulent comme sur un rail.



SPHERE – KREUZ

2026.00.236 · 2026

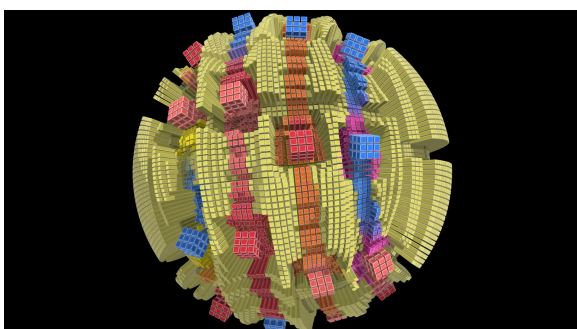
Des bandes le long des voies et des grands cercles perpendiculaires posent un réseau sur la sphère. Les cubes y circulent comme dans les rues d'une ville.



SPHERE – REIHE

2026.00.237 · 2026

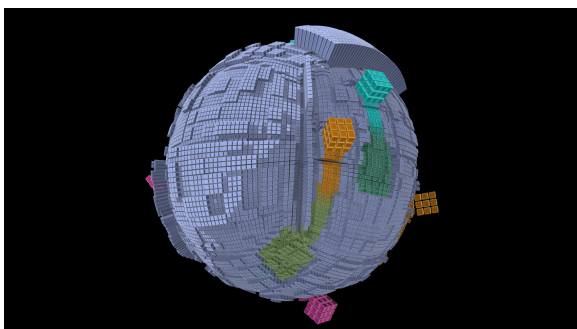
Les cubes ne font pas le tour de la sphère seuls, mais par groupes de deux, trois, quatre – et entre eux, le vide dure longtemps.



SPHERE – SCHWELLE

2026.00.238 · 2026

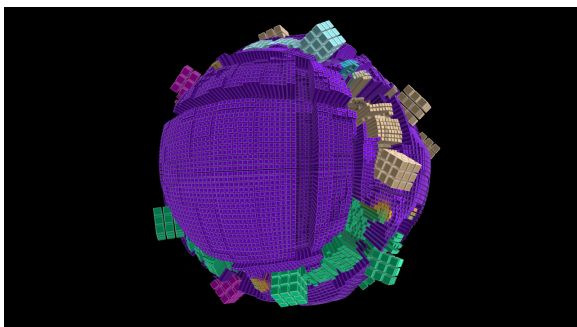
Au même point du tour, tous ralentissent, presque jusqu'à l'arrêt – puis repartent. L'hésitation porte la scène.



SPHERE – RASTER

2026.00.239 · 2026

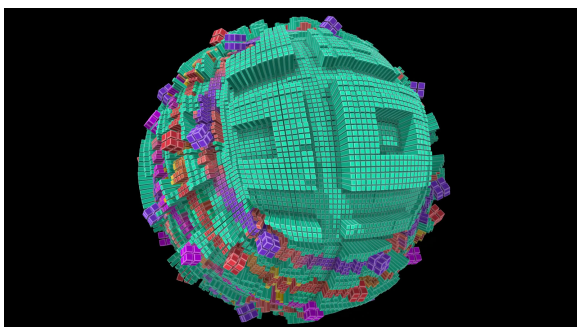
De petits cubes avancent cellule par cellule autour de la sphère, entre de longs murs élevés. Tout reste dans la grille.



SPHERE – PULS

2026.00.240 · 2026

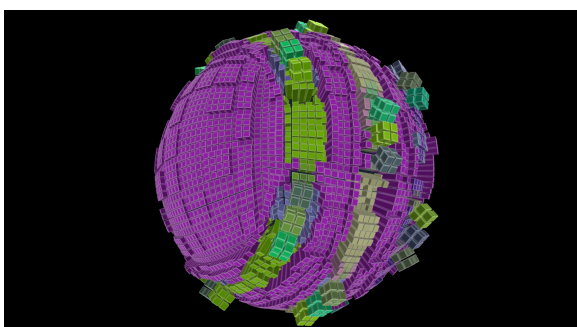
Tous les cubes font le tour de la sphère selon la même pulsation lente : ils accélèrent, ralentissent, accélèrent de nouveau.



SPHERE – VERSATZ

2026.00.241 · 2026

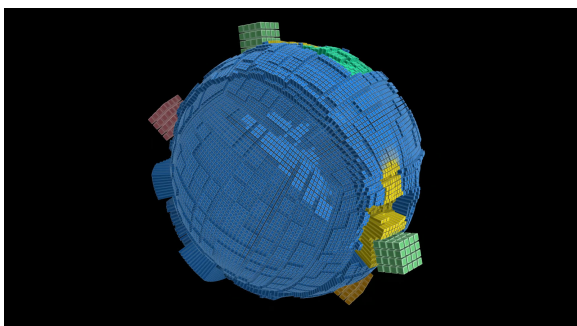
Chaque voie est décalée par rapport à la suivante. De tours tous parallèles naissent des obliques et des vagues qui courent autour de la sphère.



SPHERE – STAPEL

2026.00.242 · 2026

En un point de chaque tour, les cubes ralentissent et se rapprochent – ils s'empilent, puis s'écartent de nouveau.



SPHERE – LEERE

2026.00.243 · 2026

Presque rien ne bouge. Un, deux cubes font leur tour, et la sphère elle-même devient image.

ARTISTE

TOBIAS POST

Peinture · Art lumineux numérique · Sculpture · Projets curatoriaux

NÉ	1969 · Bochum
MEMBRE	WBK e.V. (2026) · BBK Westfalen e.V. (2025) · VERA e.V. · VG Bild-Kunst
FONCTION	Délégué auprès du BBK NRW (2026) · Porte-parole régional Ouest de la Ruhr (2026)
CONTACT	cube4arts.de/fr

Images: © 2026 Tobias Post

Dossier · Mise à jour 24 octobre 2026

CUBE4ARTS

TOBIAS POST

Peinture · Art lumineux numérique · Sculpture · Projets curatoriaux

[CUBE4ARTS.DE/FR](https://cube4arts.de/fr)



cube4arts.de/fr/atelier/minimal-sphere



cube4arts.de/fr

Images: © 2026 Tobias Post

Dossier · Mise à jour 24 octobre 2026

Document 2026.10.203 · CC BY-NC-ND 4.0 · Libre de lire et de partager — sans modification ni vente