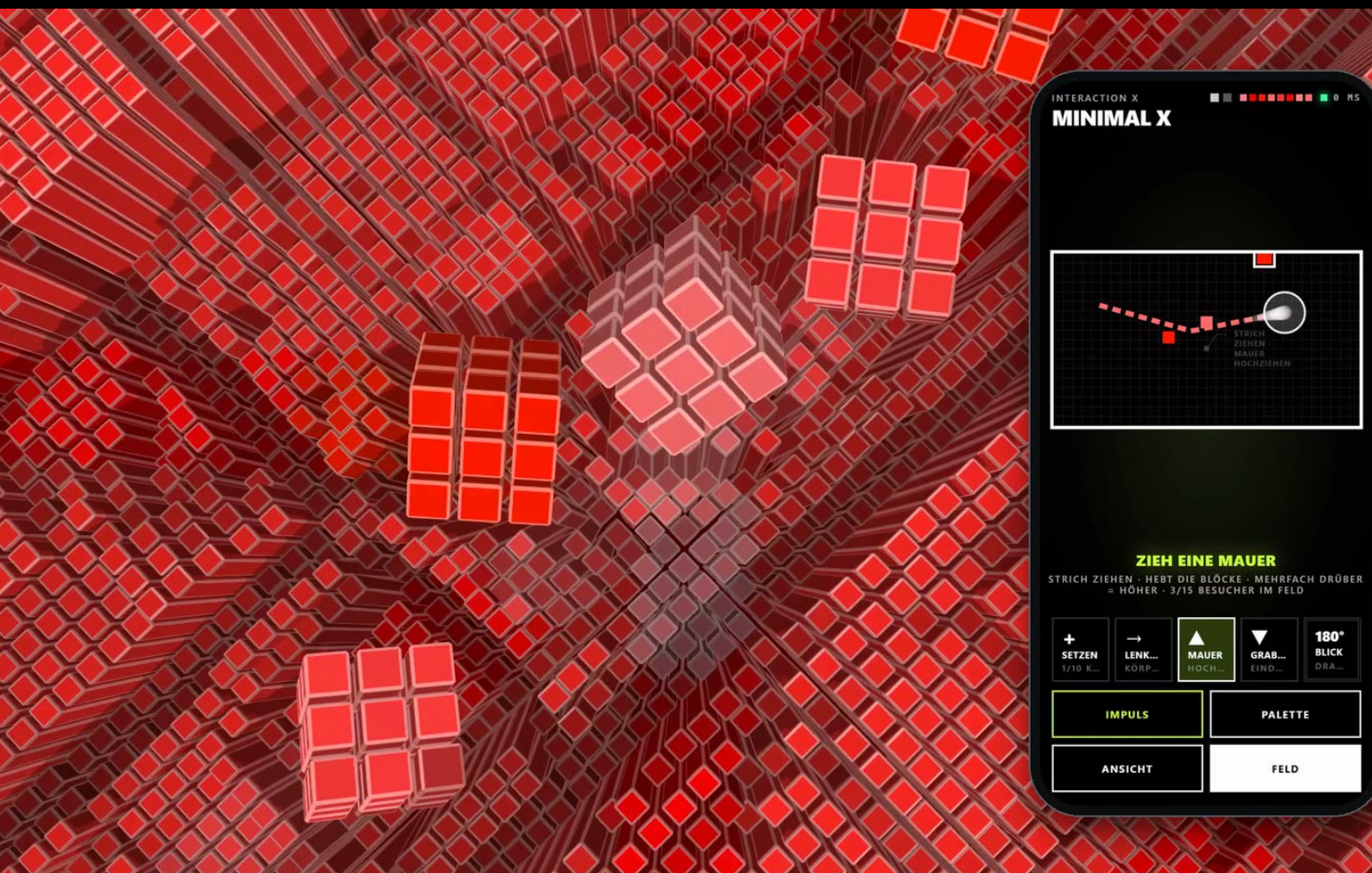




ATELIER · 2026

MINIMAL X INTERACTION

Survoler la ville, poser des pierres, tracer des murs

TOBIAS POST

Peinture · Art lumineux numérique · Sculpture · Projets curatoriaux
Mise à jour 22 octobre 2026 · Document 2026.10.209

CUBE4ARTS.DE/FR



EN BREF

Minimal X ouvre la ville de blocs aux visiteurs : sur le smartphone, son sol s'étend comme un plan – le déplacer, le tourner, l'incliner, poser et pousser des pierres, tracer des murs et des fossés. L'œuvre réelle suit chaque geste, avec joystick et scanner aussi.

CONTEXTE

Minimal X est la version interactive de Minimal. Comme toujours, la ville de colonnes alignées sur une trame se déroule en temps réel au mur, et des cubes roulent dans les rues en traçant des sillons dans les blocs. La nouveauté, c'est que les visiteurs construisent et survolent eux aussi : avec leur propre smartphone, un iPad, un joystick ou simplement en se tenant devant le mur.

Tout commence par le scanner. Un capteur LiDAR détecte les personnes devant le mur, et leur silhouette apparaît sous forme de fumée lumineuse au-dessus de la ville. Si quelqu'un s'arrête et que personne ne pilote à ce moment-là, une invitation avec un QR code apparaît discrètement. Un scan ouvre le contrôleur dans le navigateur – pas d'application, pas d'inscription.

On commence par le plan. Sur le smartphone s'étend le sol de la ville, vu en oblique d'en haut, dans la même trame que les autres contrôleurs ; au milieu, le cadre blanc montre ce que l'on voit en ce moment au mur. Le sol est fixe dans le monde : qui le fait glisser survole la ville, et l'œuvre suit le doigt à l'identique. L'anneau autour du cadre fait tourner la vue ; à deux doigts, on zoome et on tourne. Au-dessus du cadre flotte une sphère qui reste toujours au centre : elle est la surface telle que la caméra la voit – tirée vers le haut, la vue devient plus rasante jusqu'à l'horizon, vers le bas plus plongeante jusqu'à la vue de dessus, sur le côté elle tourne. Au bord de la ville, le sol s'arrête, comme dans l'œuvre.

Un double appui pose une pierre exactement là où se trouve le doigt. Les pierres sont les corps des visiteurs : des cubes aux couleurs de la palette qui roulent dans les rues et labourent les blocs. On saisit sa propre pierre et on la relâche avec élan – elle est alors poussée dans cette direction et continue de rouler en ralentissant peu à peu.

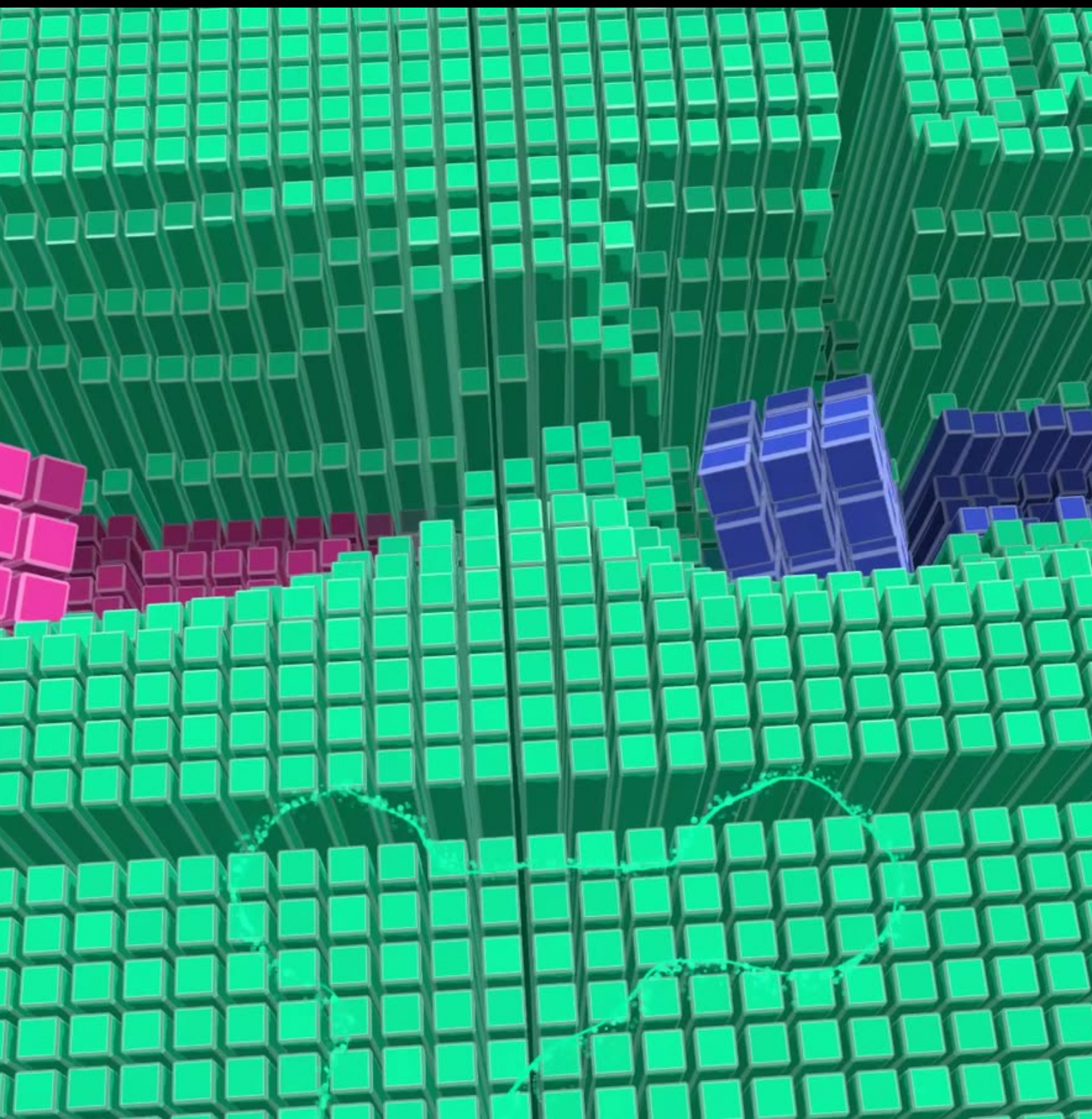
Dans le champ, on dessine dans la ville : un mur soulève les blocs le long du trait, un fossé les enfonce ; en repassant plusieurs fois, le mur s'élève et le fossé se creuse davantage. La sphère du champ est le globe de la vue de dessus : on le survole, on le tourne avec l'anneau extérieur, on zoome avec l'anneau intérieur, on l'incline à deux doigts.

Le joystick agit comme une manette Xbox directement sur l'œuvre : le stick gauche fait survoler la ville, le droit fait tourner et incline la vue, les gâchettes zooment, X pose un corps, A donne une impulsion, Y change d'univers de couleurs. Dans le navigateur, il existe sous forme de simulateur en trois dimensions qui déclenche exactement la même chose que le vrai.

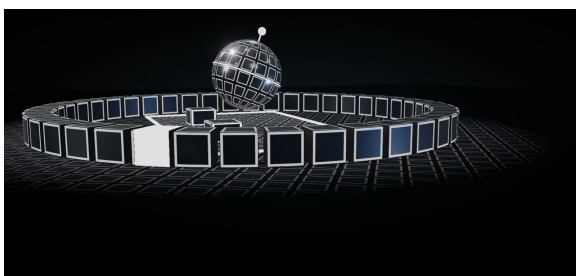
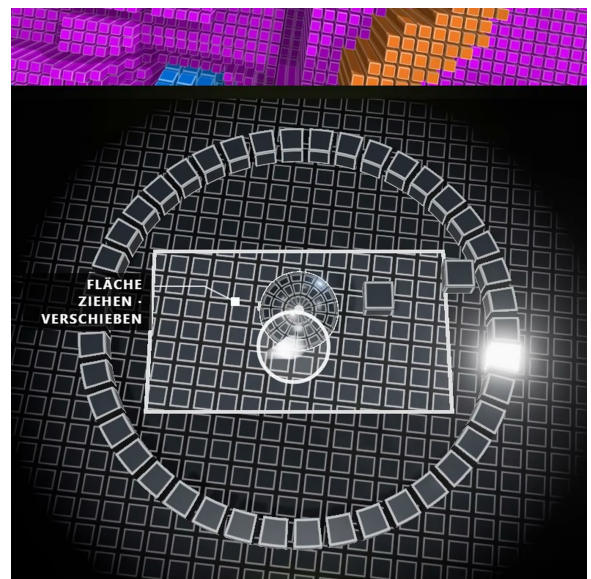
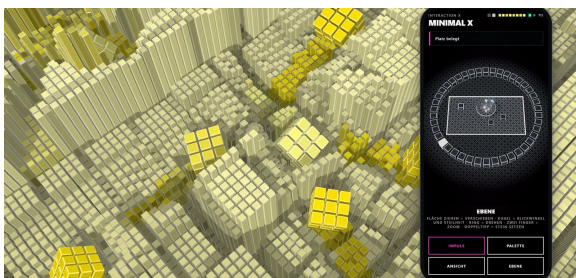
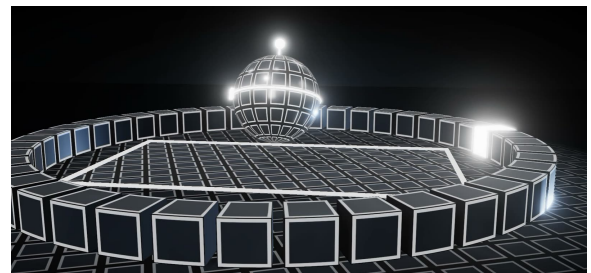
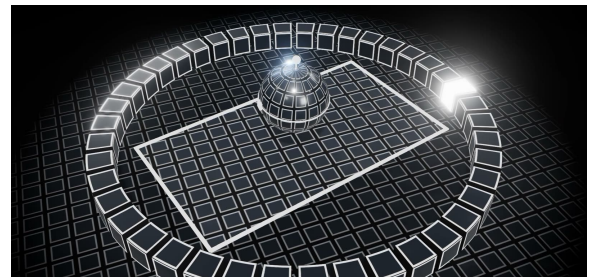
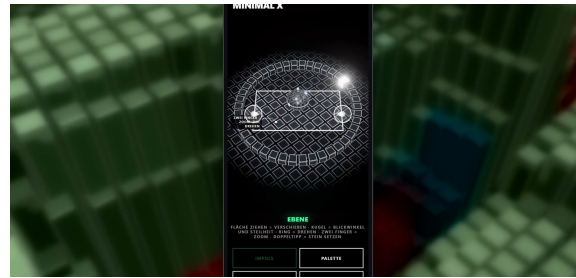
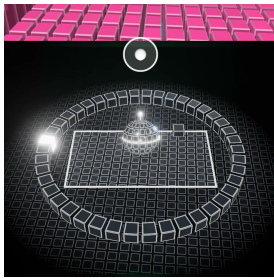
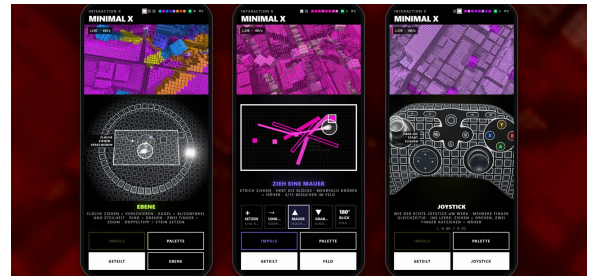
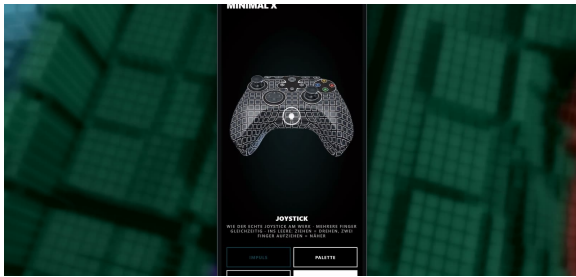
Plusieurs personnes construisent en même temps : l'une vole, une autre trace des murs, quelqu'un se tient devant le scanner. La vue est toujours tenue par une seule personne ; pierres, murs et fossés fonctionnent pour tous à la fois. En haut de l'œuvre apparaissent de petites marques pour chaque personne active. Après un moment sans intervention, le travelling de l'œuvre reprend la main, et murs et fossés se résorbent lentement.

Tous les contrôleurs sont rendus en trois dimensions, avec une lumière douce, des ombres et une rémanence lumineuse des arêtes blanches – le plan avec son anneau de pavés et la sphère flottante, la sphère de vue du champ, le joystick jusqu'à la croix directionnelle. Les pierres posées apparaissent comme de petits cubes sur le sol, chaque touche s'allume à la pression. Les gros plans les montrent sous tous les angles.

Techniquement, un serveur Qt dédié sur le réseau local relie contrôleurs, joystick, scanner et œuvre. Ce qui est piloté, c'est toujours le vrai moteur de rendu, pas une vidéo. De fines lignes de repère expliquent chaque commande dès qu'on la touche pour la première fois.



IMAGES



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 22 octobre 2026

CUBE4ARTS

TOBIAS POST

Peinture · Art lumineux numérique · Sculpture · Projets curatoriaux

CUBE4ARTS.DE/FR



cube4arts.de/fr/atelier/minimal-x-interaction



cube4arts.de/fr

Images: © 2026 Tobias Post

Dossier · Mise à jour 22 octobre 2026

Document 2026.10.209 · CC BY-NC-ND 4.0 · Libre de lire et de partager — sans modification ni vente