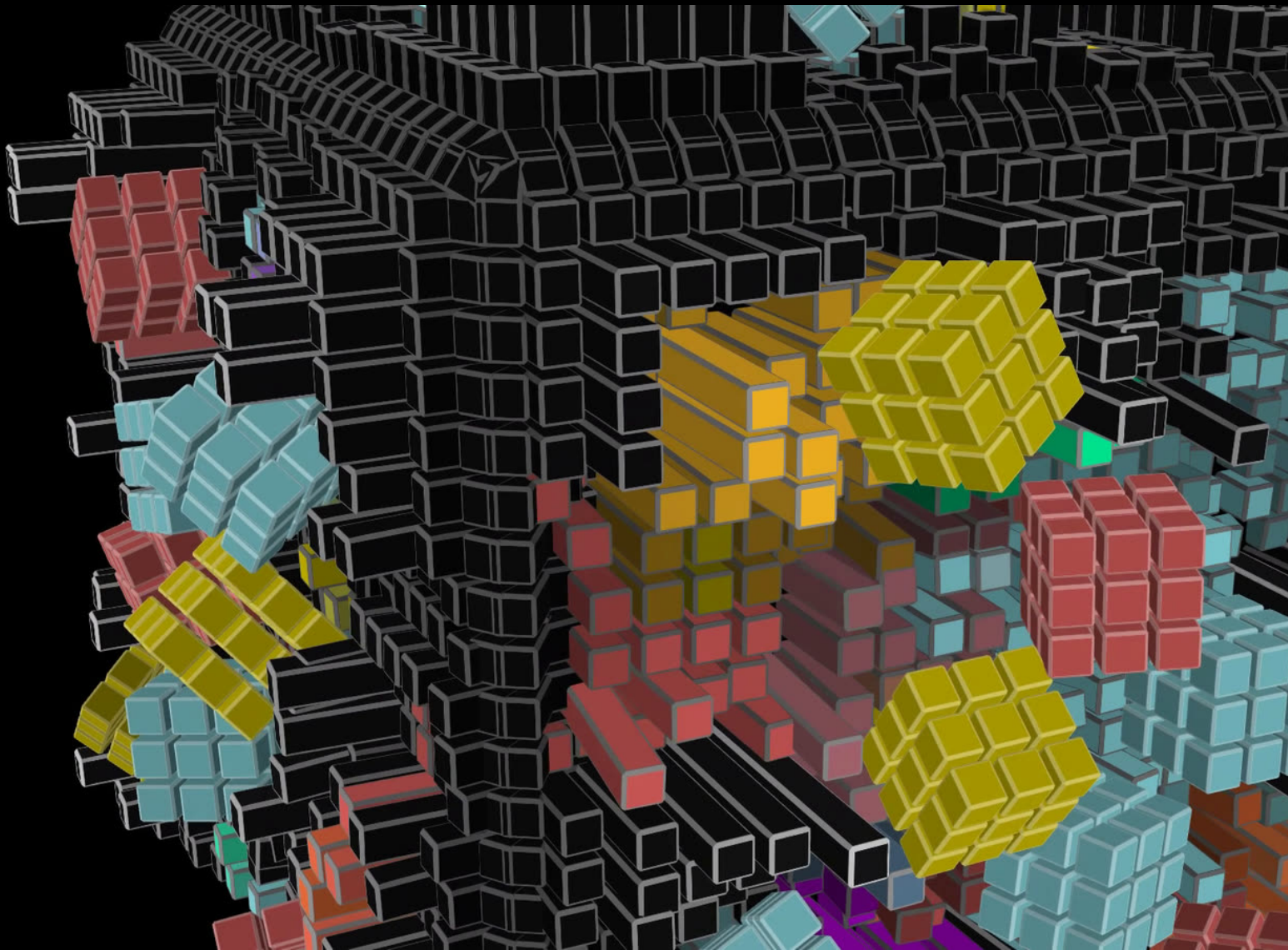




SÉRIE DE L'ATELIER · 2026

RAW CUBE

12 Œuvres · Graphisme numérique en temps réel

TOBIAS POST

Peinture · Art lumineux numérique · Sculpture · Projets curatoriaux
Mise à jour 24 octobre 2026 · Document 2026.10.202

CUBE4ARTS.DE/FR



REPÈRES

ŒUVRES	12
ANNÉE	2026
NUMÉROS DE CATALOGUE	2026.00.244 – 2026.00.255
MÉDIUM	Graphisme numérique en temps réel

LA SÉRIE

« Raw Cube – Spalten » est la forme de base de la série Raw Cube et sa référence. On trouve ici la construction que partagent toutes les autres œuvres.

La sphère devient cube. Six faces plates, chacune une grille carrée de barres, noires à gris foncé et dessinées par leurs seules arêtes : plus une barre est haute, plus son arête est claire – blanche en haut, atténuée vers le sol. Ainsi le paysage se dessine même lorsqu'on regarde une face de front. La figure de l'œuvre se trouve exactement au centre de chaque face. Aux douze arêtes du grand cube, les barres deviennent plus courtes et basculent autour de l'arête, de sorte que son contour reste calme et régulier.

Seuls les objets – des cubes faits de cubes – et leur trace sont colorés. Ils tournent sans fin sur chaque face autour de son centre et creusent à travers les barres un sillon étroit, qui se referme vite derrière eux et garde un moment leur couleur. Le cube se meut lui-même : il s'enclenche par rotations et se balance en retour, est dévié comme retenu par un élastique ou se berce, et les barres ressentent l'accélération de leur sol et suivent en ressort. La caméra a sa propre chorégraphie, faite de glissements, d'arrêts et de rapides séquences de rotations. Le cube est si grand qu'il déborde souvent de l'image ; ce n'est que parfois que la caméra recule en plan d'ensemble. Qui touche un objet poinçonne autour de lui un trou carré dans le sol.

Raw Cube est la troisième série après Minimal Quaderspuren et Minimal Sphere : les mêmes douze œuvres – mais chacune a ici sa propre grille, ses propres objets, ses propres gestes du cube et sa propre cadence de caméra.

Le paysage de cette œuvre est construit à partir d'une figure : des bandes de piliers, chacune à sa propre hauteur. Elle se trouve exactement au centre de chacune des six faces.

Grille : 24 barres par arête du cube. Objets : cubes de trois sur trois sur trois, un à deux cercles par face. Gestes : enclenchement calme par quarts de tour.
Caméra : glissement, arrêt et séquences à la cadence de base.

SITUATION DANS LE MODÈLE POSTDIGITAL DE LA POSITION

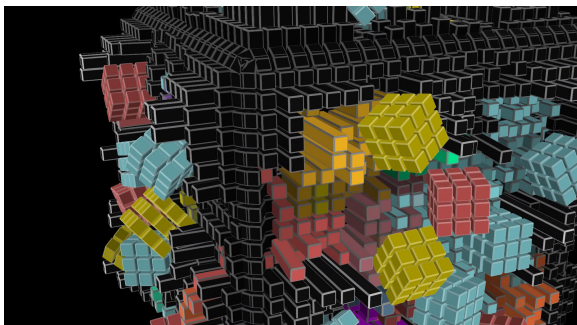
La forme de base de la série : un cercle autour du centre de chaque face, tour après tour, rien d'autre.

La série travaille avec la grille, le rythme et la répétition. L'écart naît de la hauteur à laquelle chaque barre se tient dans le sol, et de la succession : des cubes qui tournent l'un derrière l'autre se trouvent à des phases différentes de leur rotation. À la différence des deux séries sœurs, chaque œuvre a ici sa propre grille, ses propres objets et sa propre cadence – la variance se situe aussi entre les œuvres.

Le carré et la barre sont des formes concrètes, et le grand cube est la plus concrète de toutes. Le sol est réduit à l'extrême : sombre, dessiné par ses seules arêtes ; seuls les objets et leur trace portent de la couleur. Ce n'est que là où le mouvement trace un sillon à travers les barres qu'il reçoit une impulsion informelle, et le cube en ajoute une propre lorsqu'il se balance en retour et que les barres 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, l'objet qui trace ses cercles, le sillon qui se referme vite, la couleur qui y demeure 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 cube si grand qu'il déborde souvent de l'image. La série est ainsi, à proprement parler, une sculpture virtuelle en mouvement – une animation numérique sculpturale.

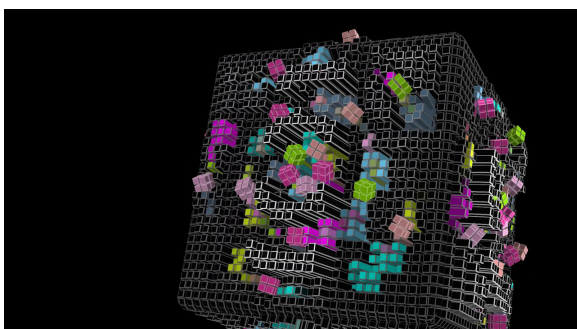
LES ŒUVRES



RAW CUBE – SPALTEN

2026.00.244 · 2026

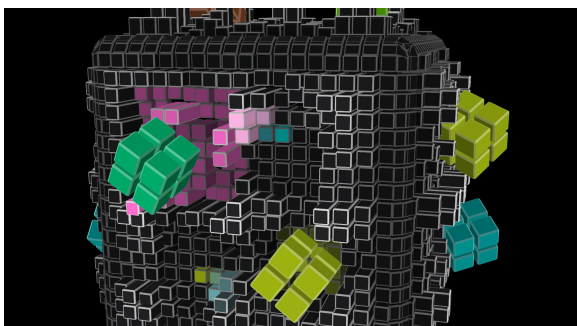
Sur chaque face du cube, des cubes tracent leurs cercles autour du centre, tour après tour, au-dessus de bandes de piliers. La référence de la série : grille moyenne, enclenchement calme, caméra à la cadence de base.



RAW CUBE – GEGENLAUF

2026.00.245 · 2026

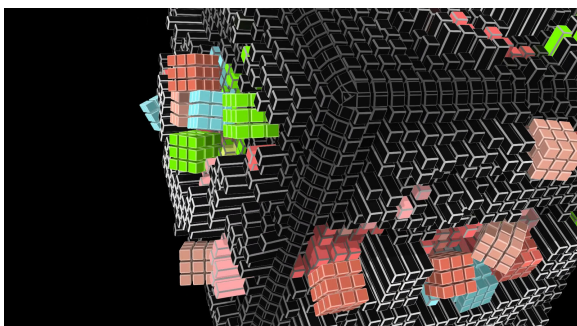
Trois cercles sur chaque face, chacun dans sa propre direction, densément occupés par de petits cubes rapides. Le grand cube oscille longtemps, comme retenu par un élastique ; la caméra glisse librement, sans cadence.



RAW CUBE – TAKT

2026.00.246 · 2026

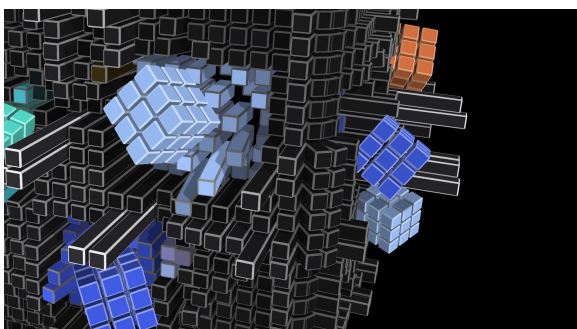
Les cubes avancent à pas durs autour du centre. Le grand cube répond par un staccato de quatre quarts de tour rapides, et la caméra danse sur une cadence brève.



RAW CUBE – SCHIENE

2026.00.247 · 2026

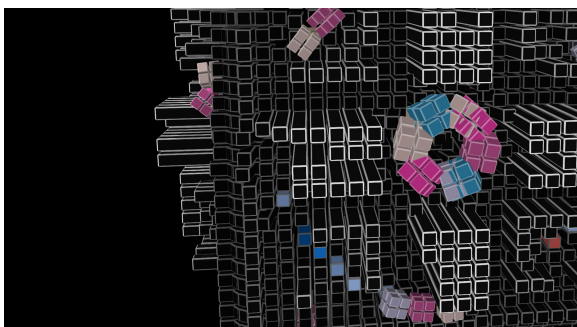
Sous les cercles se soulèvent des anneaux de rails faits de barres. Les cubes y circulent régulièrement comme des trains ; le grand cube tourne lentement par demi-tours, la caméra décrit d'amples mouvements.



RAW CUBE – KREUZ

2026.00.248 · 2026

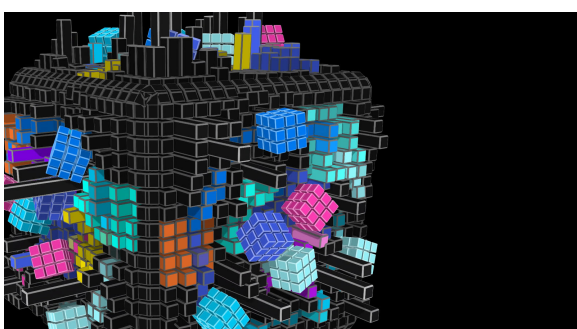
Au centre de chaque face se trouve une grande cuvette, surmontée d'une croix de rails. Quelques grands cubes tournent lentement autour d'elle ; le grand cube s'enclenche résolument et se balance longtemps.



RAW CUBE – REIHE

2026.00.249 · 2026

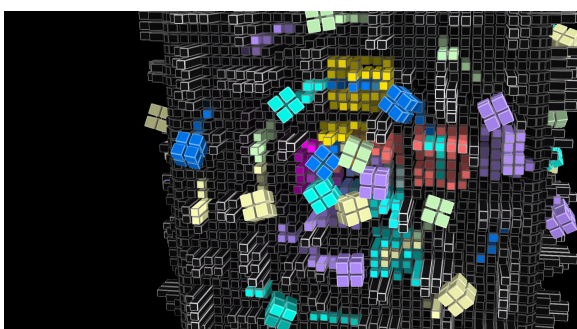
Sur chaque face, une spirale s'enroule vers l'intérieur. De petits cubes la parcourent en trains, plus grands sur le cercle intérieur que sur le cercle extérieur ; le grand cube continue de rouler par doubles rotations.



RAW CUBE – SCHWELLE

2026.00.250 · 2026

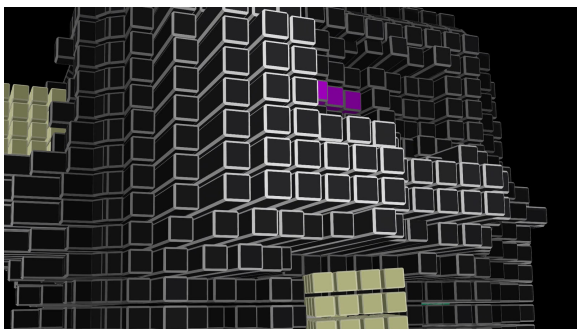
Autour d'une pyramide à degrés sur chaque face, les cubes s'arrêtent au même endroit, puis repartent. Longtemps il ne se passe rien – puis le cube s'enclenche d'une secousse rapide.



RAW CUBE – RASTER

2026.00.251 · 2026

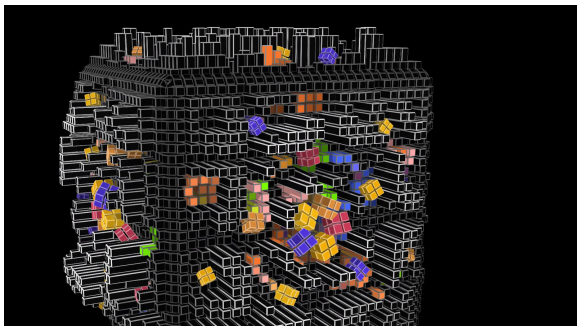
La grille la plus fine de la série. Près d'une centaine de petits cubes massifs sautent cellule par cellule sur quatre cercles par face, et le grand cube se balance sans relâche.



RAW CUBE – PULS

2026.00.252 · 2026

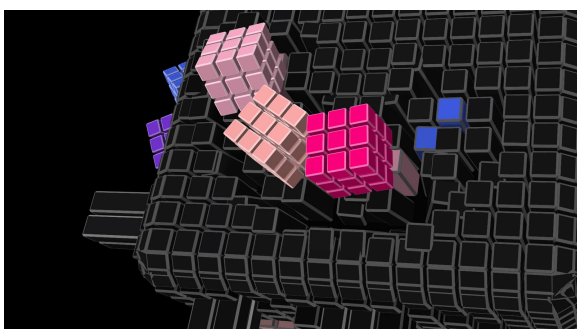
Grille grossière, un puits en chaque centre et seulement quelques très grands cubes qui tournent autour de lui dans une pulsation commune. Le grand cube pulse avec eux, comme retenu par un élastique.



RAW CUBE – VERSATZ

2026.00.253 · 2026

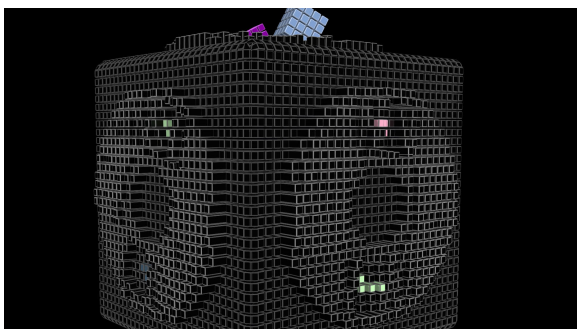
Trois cercles décalés les uns par rapport aux autres sur chaque face, au-dessus d'une grille de cours. Le grand cube bascule par séquences de trois rotations, tantôt autour du même axe, tantôt autour d'un nouvel axe.



RAW CUBE – STAPEL

2026.00.254 · 2026

La grille la plus grossière de la série, de hautes tours, des cubes trapus qui se resserrent sur leur tour. Le grand cube est lourd : souplement suspendu et plein d'inertie, et tout suit longtemps en ressort.



RAW CUBE – LEERE

2026.00.255 · 2026

Trois faces seulement portent chacune un ou deux cubes qui tournent très lentement. Le grand cube flotte, petit, dans l'obscurité et tourne rarement ; la caméra est presque immobile.

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



cube4arts.de/fr/atelier/raw-cube



cube4arts.de/fr

Images: © 2026 Tobias Post

Dossier · Mise à jour 24 octobre 2026

Document 2026.10.202 · CC BY-NC-ND 4.0 · Libre de lire et de partager — sans modification ni vente