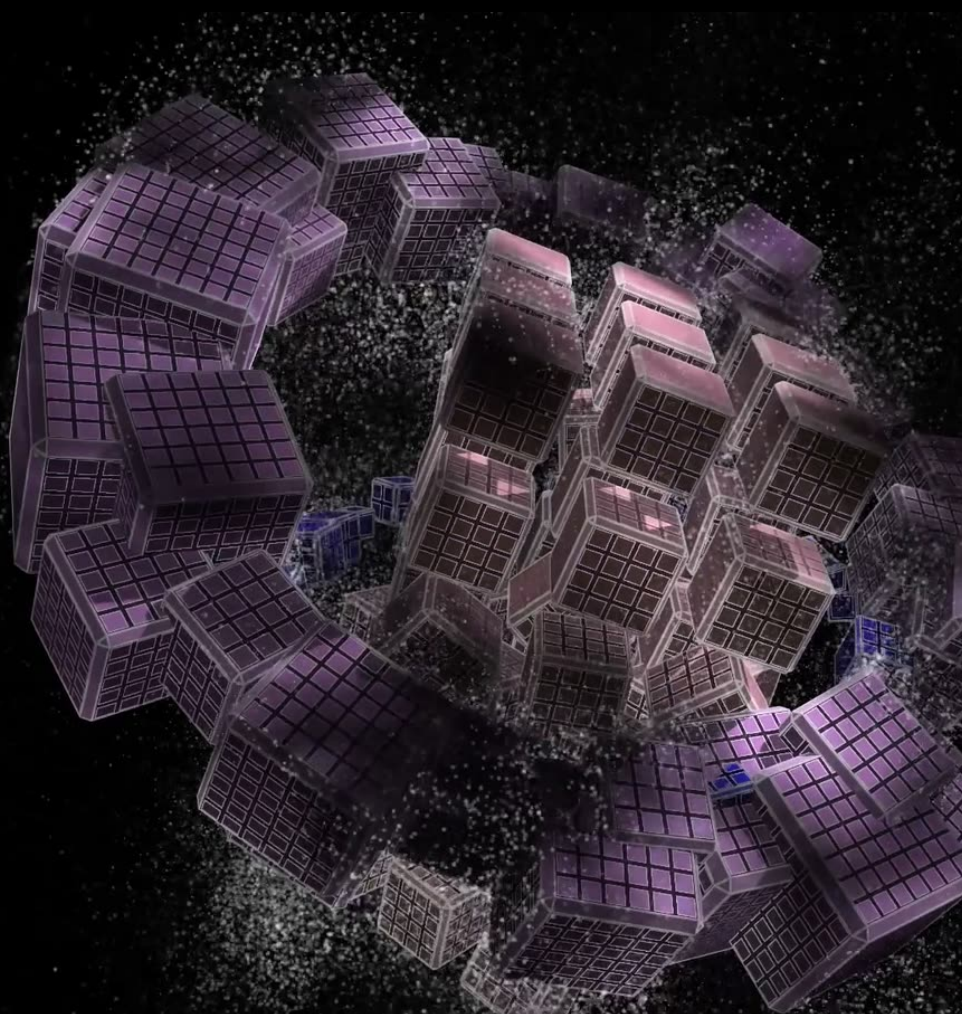




ATELIER · 2026

SCULPT X INTERACTION

La sculpture en main – anneau, sphère, joystick et scanner

TOBIAS POST

Peinture · Art lumineux numérique · Sculpture · Projets curatoriaux

Mise à jour 22 octobre 2026 · Document 2026.10.208

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

EN BREF

Sculpt X rend la sculpture manipulable : sur le smartphone, chaque élément devient un anneau que l'on saisit, fait tourner et relâche avec élan – aussitôt sur l'œuvre réelle, dans le navigateur sans application, à plusieurs aussi, avec joystick et scanner.

CONTEXTE

Sculpt X est la version interactive des sculptures Sculpt. Comme toujours, l'œuvre se déroule en temps réel au mur – des anneaux, des sphères et des cubes qui tournent et s'inclinent selon leurs propres rythmes. La nouveauté, c'est que les visiteurs interviennent : 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 dans l'œuvre sous forme de fumée lumineuse. 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, et au bout d'une seconde le premier geste agit.

On commence par l'anneau. Sur le smartphone, chaque élément de la sculpture est un anneau : l'élément extérieur à l'extérieur, le noyau à l'intérieur, autant d'anneaux que la sculpture compte d'éléments. Chaque anneau est orienté comme son élément l'est à cet instant dans l'œuvre – le contrôleur est une petite copie vivante de la sculpture. Saisir et tirer un anneau fait tourner l'élément à l'identique dans toutes les directions ; tiré le long de l'anneau, il pivote sur son propre axe. Relâché avec élan, il accélère, continue de tourner comme un volant d'inertie et reflue jusqu'au repos en une vague de ping-pong. Plusieurs doigts tiennent plusieurs éléments à la fois, un deuxième doigt en change la taille. La petite sphère au centre fait tourner la vue autour de la sculpture.

Qui veut aller plus loin change de mode. La sphère est un trackball adhérent pour l'élément choisi : son anneau extérieur le fait pivoter sur son propre axe,

l'anneau intérieur en change la taille. Dans la vue à 360°, on fait le tour de toute la sculpture et l'on zoome ; relâchée, la vue continue de tourner sur son élan, puis le travelling de l'œuvre reprend la main. Une impulsion donne à un élément un coup d'accélération, la palette fait déferler dans l'œuvre, comme une vague, l'un des seize univers de couleurs du système.

Le joystick agit comme une manette Xbox directement sur l'œuvre : le stick gauche fait tourner et incline l'élément, les gâchettes le rapetissent et l'agrandissent, LB et RB changent d'élément, le stick droit guide la vue, A donne une impulsion, Y change d'univers de couleurs. Dans le navigateur, il existe sous forme de simulateur en trois dimensions – mesuré sur l'original, utilisable avec plusieurs doigts à la fois, que l'on peut faire pivoter librement et agrandir à deux doigts. Il déclenche exactement la même chose que le vrai joystick.

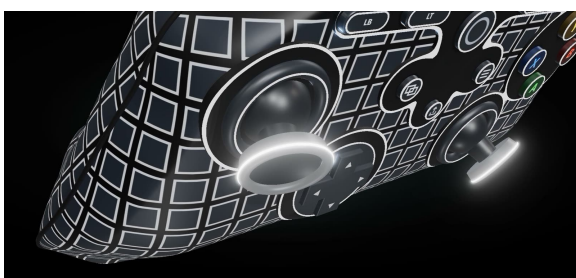
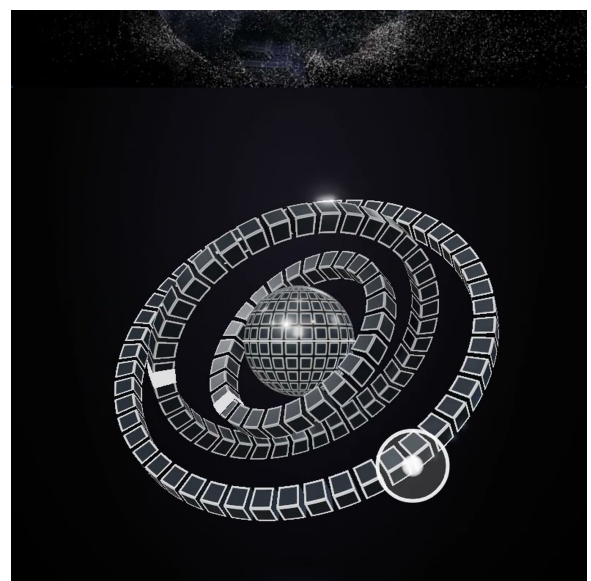
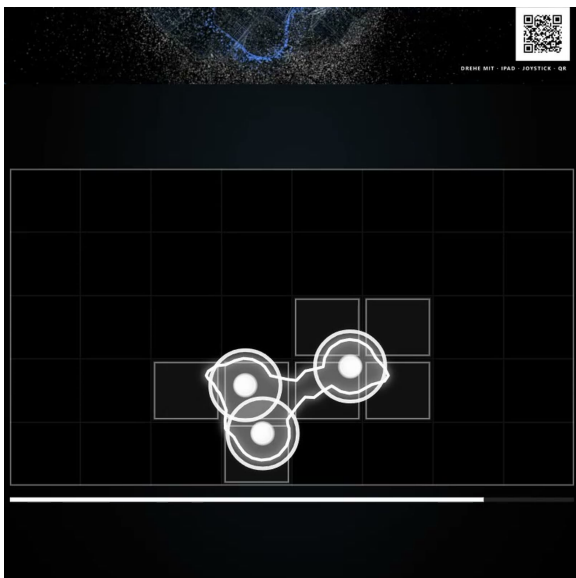
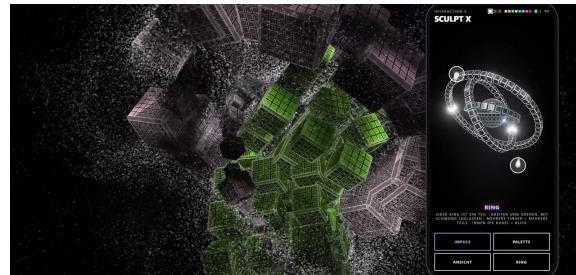
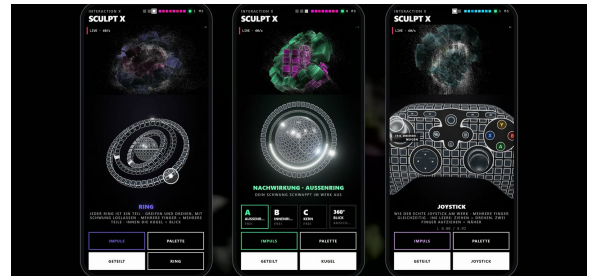
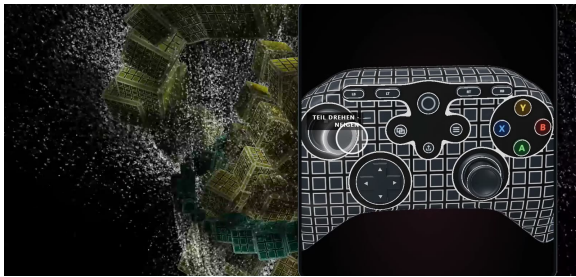
Plusieurs personnes peuvent jouer en même temps. Chaque élément a exactement un propriétaire : qui le saisit le garde ; les autres voient « occupé » et se voient proposer un élément libre. En haut de l'œuvre apparaissent de petites marques pour chaque personne active. Smartphone, iPad, joystick et scanner fonctionnent en parallèle. Une fois relâché, tout continue d'osciller, puis le mode automatique reprend la main – l'œuvre reste une œuvre, pas un jeu.

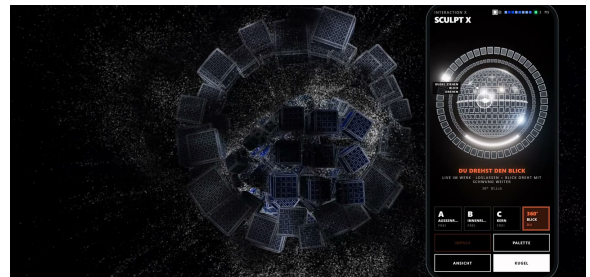
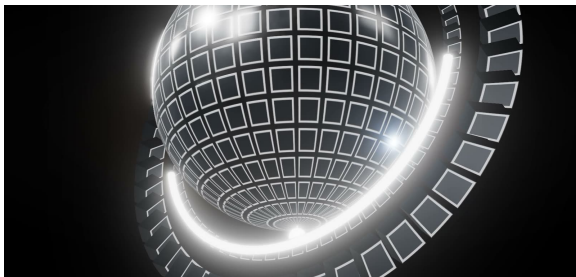
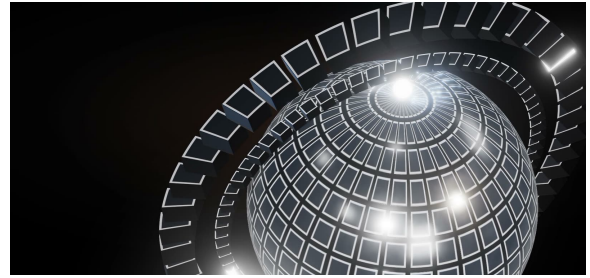
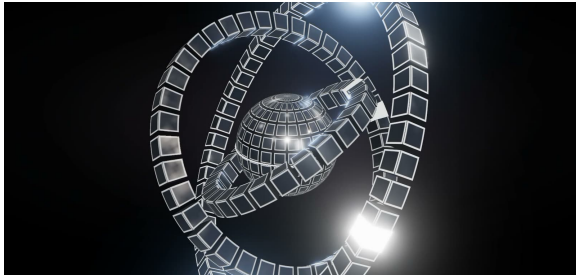
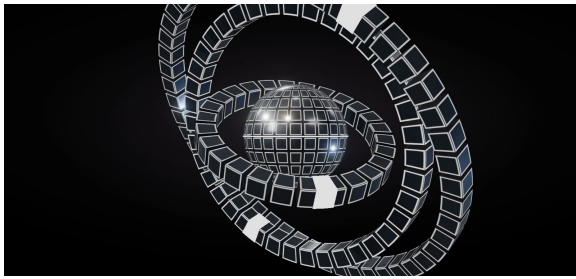
Tous les contrôleurs sont rendus en trois dimensions, avec une lumière douce, des ombres et une rémanence lumineuse des arêtes blanches – les anneaux faits de pavés, la sphère avec ses anneaux extérieur et intérieur, le joystick jusqu'à la croix directionnelle. Chaque mouvement de l'œuvre s'y reflète, 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, avec des règles claires pour la possession, le changement de main et l'expiration. 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/sculpt-x-interaction



cube4arts.de/fr

Images: © 2026 Tobias Post

Dossier · Mise à jour 22 octobre 2026

Document 2026.10.208 · CC BY-NC-ND 4.0 · Libre de lire et de partager — sans modification ni vente