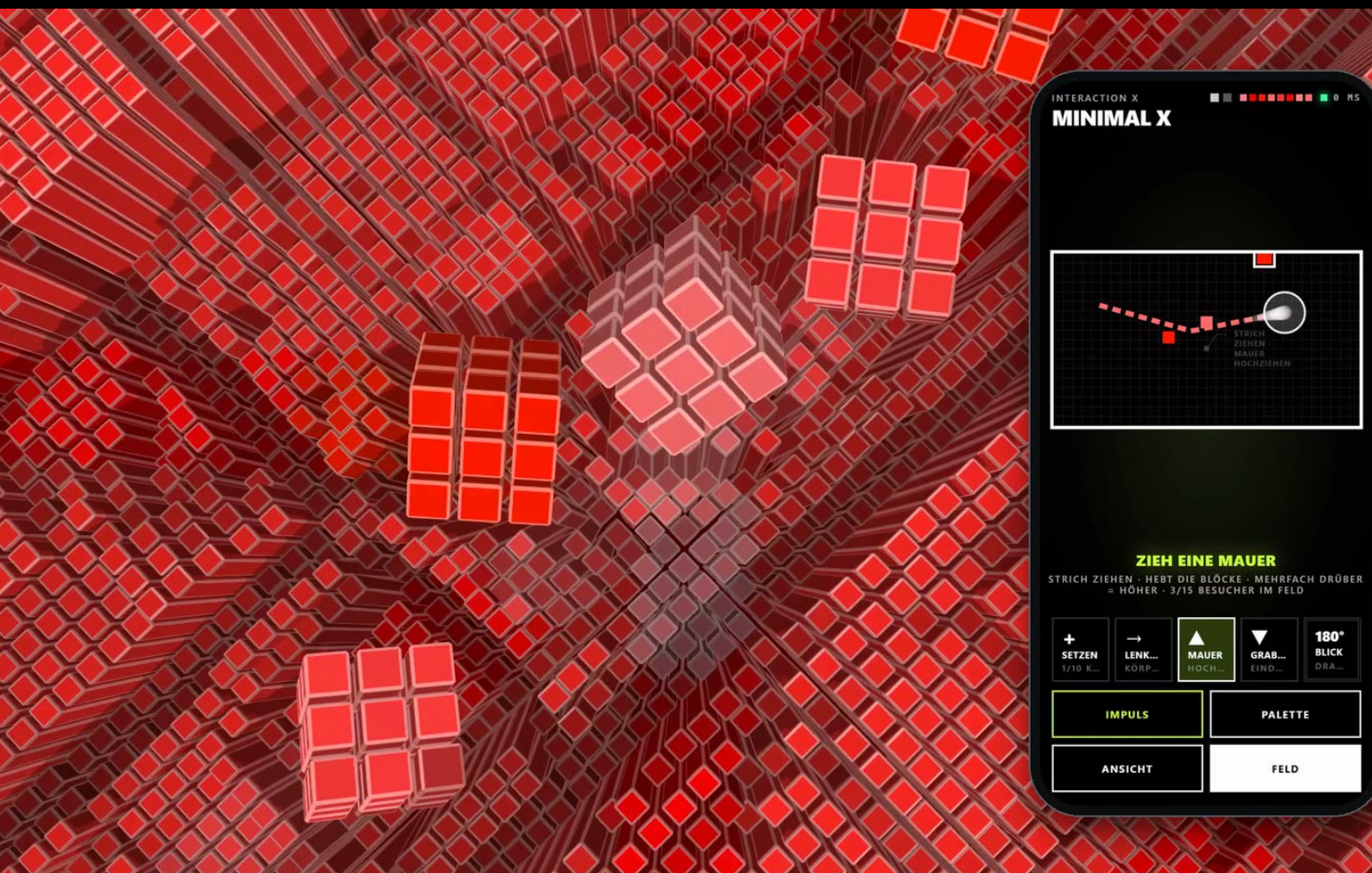




LABORATORIO · 2026

MINIMAL X INTERACTION

Sorvolare la città, posare pietre, tracciare muri

TOBIAS POST

Pittura · Arte luminosa digitale · Scultura · Progetti curatoriali
Aggiornato 22 ottobre 2026 · Documento 2026.10.209

CUBE4ARTS.DE/IT



IN BREVE

Minimal X apre ai visitatori la città di blocchi: sullo smartphone il suo suolo si stende come un piano – spostare, ruotare, inclinare, posare e spingere pietre, tracciare muri e fossati. L'opera reale segue ogni gesto, anche con joystick e scanner.

CONTESTO

Minimal X è la versione comandabile di Minimal. La città di colonne disposte in griglia scorre come sempre in tempo reale sulla parete, cubi rotolano per le strade e scavano solchi nei blocchi. La novità è che i visitatori costruiscono e volano anch'essi: con il proprio smartphone, un iPad, un joystick o semplicemente stando davanti alla parete.

La storia comincia dallo scanner. Un sensore LiDAR rileva le persone davanti alla parete, e la loro silhouette appare come fumo luminoso sopra la città. Se qualcuno si ferma e in quel momento nessuno sta comandando, compare discretamente un invito con codice QR. Una scansione apre il controller nel browser – nessuna app, nessuna registrazione.

Si comincia dal piano. Sullo smartphone si stende il suolo della città, visto obliquamente dall'alto, nella stessa griglia degli altri controller; al centro la cornice bianca mostra ciò che si vede in quel momento sulla parete. Il suolo è ancorato al mondo: chi lo trascina sorvola la città, e l'opera segue il dito uno a uno. L'anello intorno alla cornice ruota lo sguardo, due dita zoomano e ruotano. Sopra la cornice fluttua una sfera che resta sempre al centro: è la superficie come la vede la camera – trascinata verso l'alto, lo sguardo si fa più radente fino all'orizzonte, verso il basso più ripido fino alla vista dall'alto, lateralmente ruota. Al margine della città il suolo si ferma, come nell'opera.

Un doppio tocco posa una pietra, esattamente dove si trova il dito. Le pietre sono i corpi dei visitatori: cubi nei colori della tavolozza che rotolano per le strade e solcano i blocchi. La propria pietra la si afferra e la si lascia andare con slancio – allora viene spinta in quella direzione e continua a rotolare con velocità decrescente.

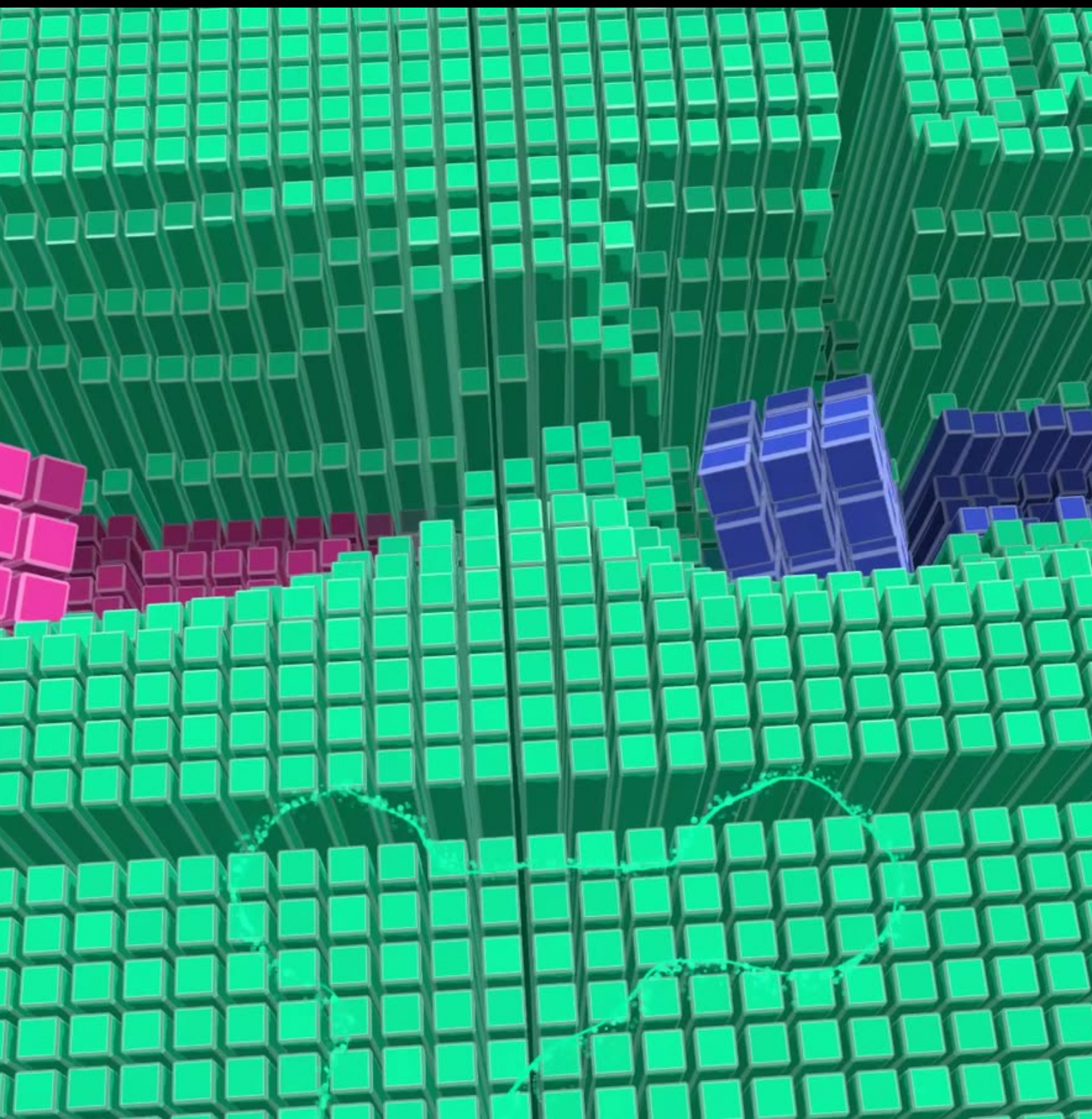
Nel campo si disegna nella città: un muro solleva i blocchi lungo il tratto, un fossato li abbassa, ripassandoci più volte diventa più alto o più profondo. La sfera del campo è il globo della vista dall'alto: ci si vola sopra, si ruota sull'anello esterno, si zooma sull'anello interno, si inclina con due dita.

Il joystick agisce come un controller Xbox direttamente sull'opera: la levetta sinistra sorvola la città, la destra ruota e inclina lo sguardo, i grilletti zoomano, X posa un corpo, A dà un impulso, Y cambia il mondo cromatico. Nel browser esiste come simulatore tridimensionale, che produce esattamente gli stessi effetti di quello reale.

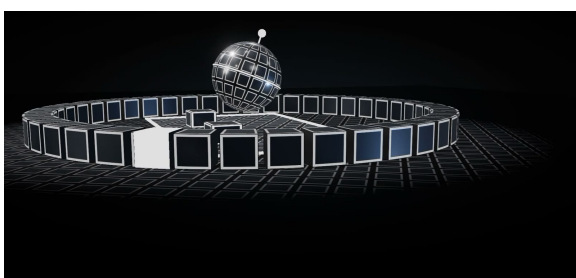
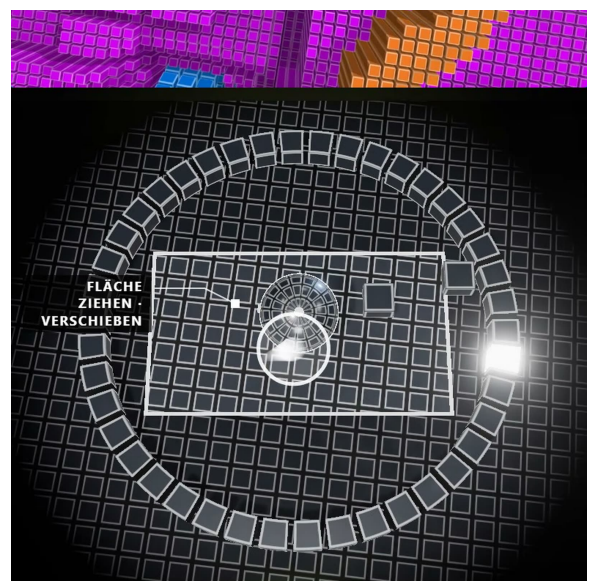
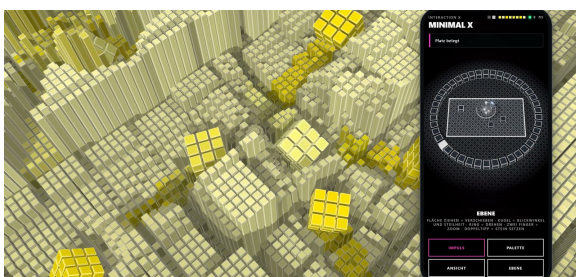
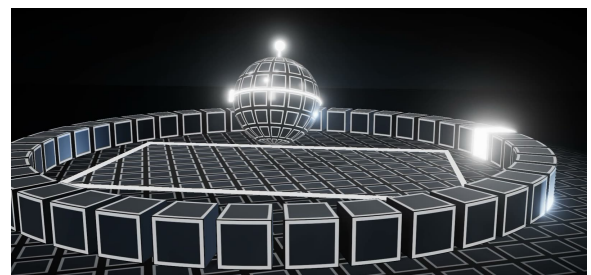
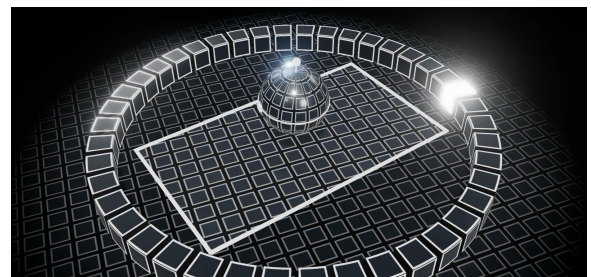
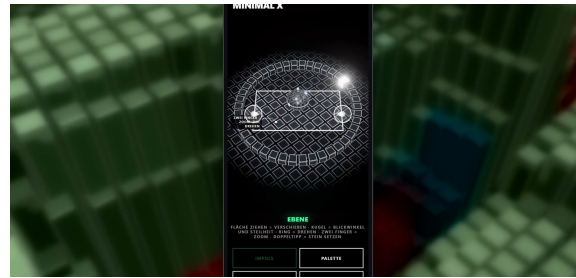
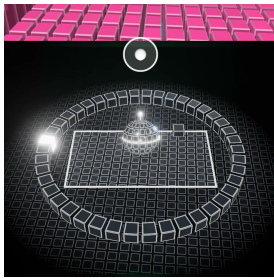
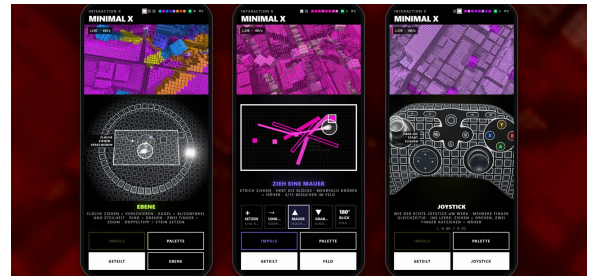
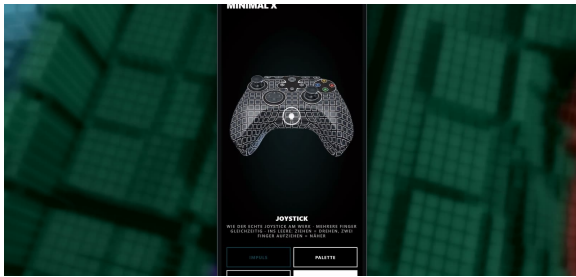
Più persone costruiscono contemporaneamente: uno vola, un'altra traccia muri, qualcuno sta davanti allo scanner. Lo sguardo è sempre in mano a una sola persona; pietre, muri e fossati funzionano per tutti allo stesso tempo. In alto nell'opera compaiono piccoli contrassegni per ogni persona attiva. Dopo un po' senza comandi riprende il movimento di camera dell'opera, e muri e fossati si appianano lentamente.

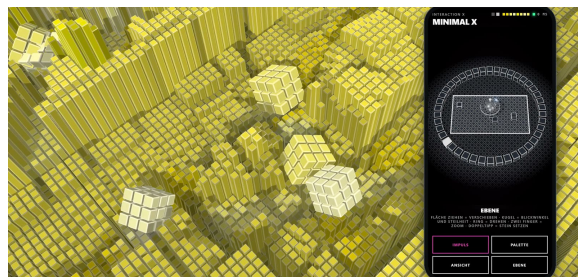
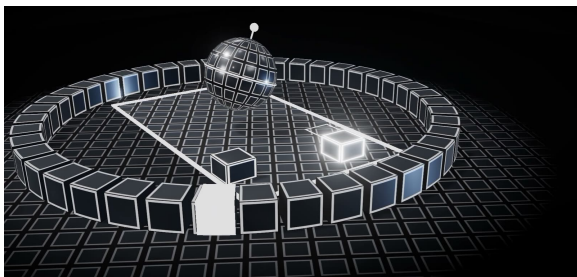
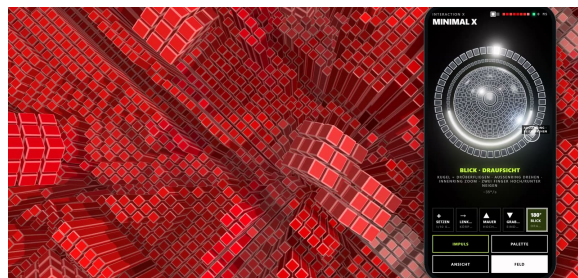
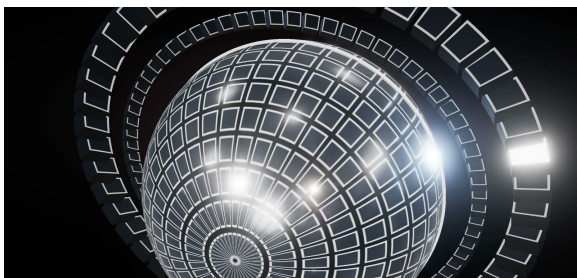
Tutti i controller sono resi in tre dimensioni, con luce morbida, ombre e il bagliore residuo degli spigoli bianchi – il piano con il suo anello di parallelepipedi e la sfera fluttuante, la sfera di vista del campo, il joystick, croce direzionale compresa. Le pietre posate appaiono come piccoli cubi sul suolo, ogni tasto si illumina quando viene premuto. I primi piani li mostrano da tutte le angolazioni.

Dal punto di vista tecnico, un server Qt dedicato nella rete locale collega controller, joystick, scanner e opera. Si comanda sempre il vero motore di rendering, mai un video. Sottili linee guida spiegano ogni elemento di comando non appena lo si tocca per la prima volta.



IMMAGINI





ARTISTA

TOBIAS POST

Pittura · Arte luminosa digitale · Scultura · Progetti curatoriali

NATO

1969 · Bochum

MEMBRO

WBK e.V. (2026) · BBK Westfalen e.V. (2025) · VERA e.V. · VG
Bild-Kunst

FUNZIONE

Delegato presso il BBK NRW (2026) · Portavoce regionale Ruhr Ovest
(2026)

CONTATTO

cube4arts.de/it

Immagini: © 2026 Tobias Post

Dossier · Aggiornato 22 ottobre 2026

CUBE4ARTS

TOBIAS POST

Pittura · Arte luminosa digitale · Scultura · Progetti curatoriali

CUBE4ARTS.DE/IT



cube4arts.de/it/laboratorio/minimal-x-interaction



cube4arts.de/it

Immagini: © 2026 Tobias Post

Dossier · Aggiornato 22 ottobre 2026

Documento 2026.10.209 · CC BY-NC-ND 4.0 · Libero da leggere e condividere — senza modifiche né vendita