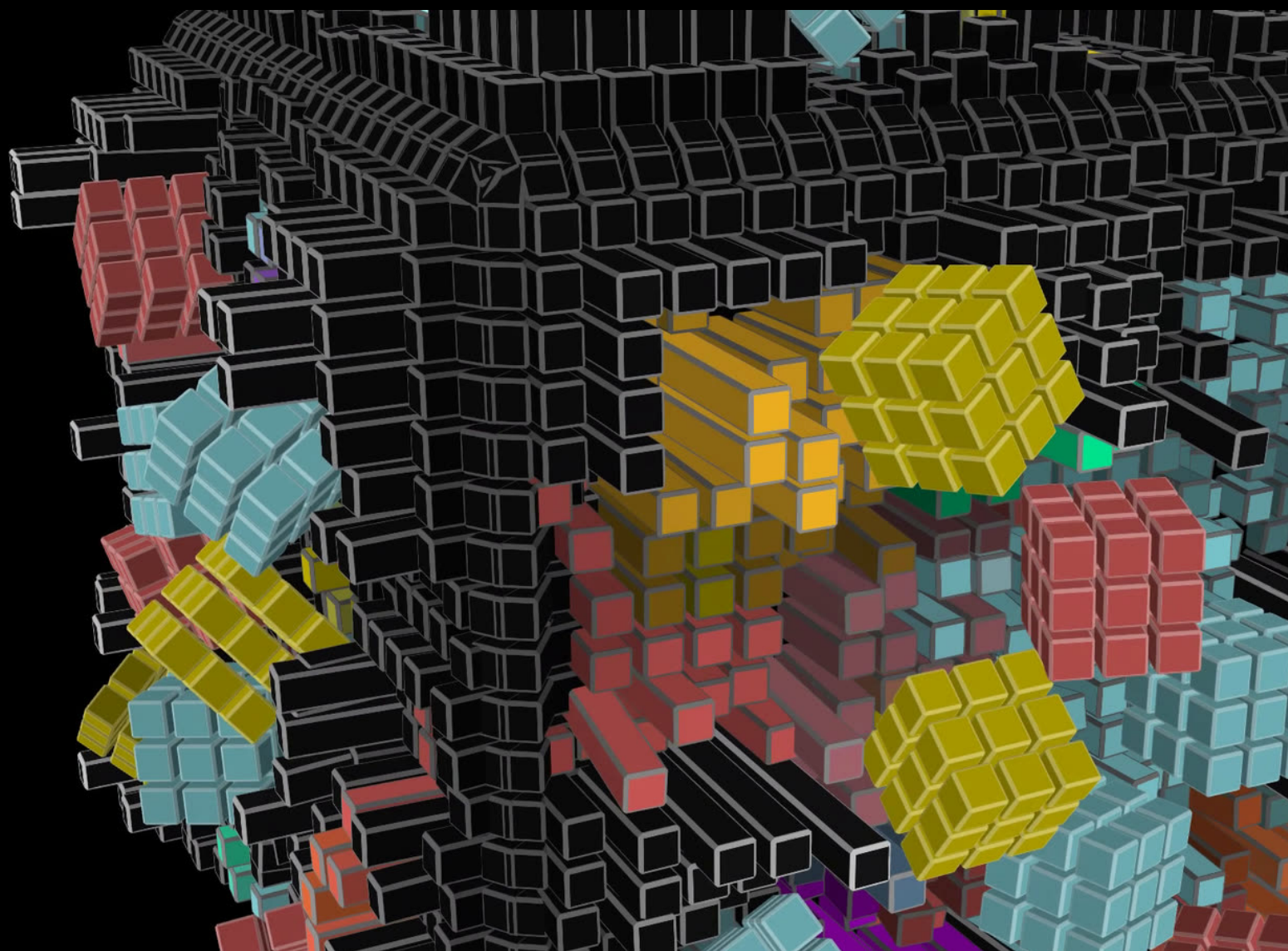




SERIE DEL LABORATORIO · 2026

RAW CUBE

12 Opere · Grafica digitale in tempo reale

TOBIAS POST

Pittura · Arte luminosa digitale · Scultura · Progetti curatoriali
Aggiornato 23 ottobre 2026 · Documento 2026.10.202

CUBE4ARTS.DE/IT



INQUADRAMENTO

OPERE	12
ANNO	2026
NUMERI DI CATALOGO	2026.00.244 – 2026.00.255
MEZZO	Grafica digitale in tempo reale

LA SERIE

“Raw Cube – Spalten” è la forma base della serie Raw Cube e il suo riferimento. Qui è descritta la struttura che tutte le altre opere condividono.

La sfera diventa un cubo. Sei facce piate, ciascuna una griglia quadrata di aste, da nere a grigio scuro e disegnate soltanto dai loro spigoli: più un’asta è alta, più chiaro è il suo spigolo – bianco in cima, attenuato verso il fondo. Così il paesaggio si delinea anche quando si guarda una faccia frontalmente. La figura dell’opera si trova esattamente al centro di ogni faccia. Sui dodici spigoli del grande cubo le aste si accorciano e si piegano intorno allo spigolo, così che il suo contorno resti calmo e regolare.

Colorati sono solo gli oggetti – cubi fatti di cubi – e la loro traccia. Su ogni faccia girano all’infinito intorno al suo centro e arano un solco stretto tra le aste, che dietro di loro si richiude in fretta e ne conserva per un po’ il colore. Il cubo stesso si muove: scatta in posizione a rotazioni e oscilla, viene deviato come da un elastico oppure ondeggia, e le aste sentono l’accelerazione del loro suolo e molleggiano con essa. La camera ha una propria coreografia fatta di scivolamenti, soste e rapide sequenze di rotazioni. Il cubo è così grande da uscire spesso dall’immagine; solo a volte la camera arretra in campo lungo. Chi tocca un oggetto punzona nel fondo un foro quadrato intorno a esso.

Raw Cube è la terza serie dopo Minimal Quaderspuren e Minimal Sphere: le stesse dodici opere – ma qui ognuna ha la propria griglia, i propri oggetti, i propri gesti del cubo e la propria cadenza della camera.

Il paesaggio di quest’opera è costruito a partire da una figura: fasce di colonne, ciascuna alla propria altezza. Si trova esattamente al centro di ciascuna delle sei facce.

Griglia: 24 aste per spigolo del cubo. Oggetti: cubi di tre per tre per tre, uno o due cerchi per faccia. Gestì: scatti tranquilli in posizione a quarti di giro.
Camera: scivolamenti, soste e sequenze nella cadenza di base.

COLLOCAZIONE NEL MODELLO POSTDIGITALE DELLA POSIZIONE

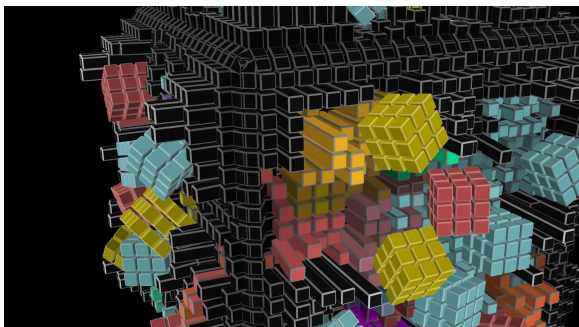
La forma base della serie: un cerchio intorno al centro di ogni faccia, giro dopo giro, nient'altro.

La serie lavora con griglia, ritmo e ripetizione. Lo scarto nasce dall'altezza a cui ogni asta sta nel fondo e dalla sequenza: cubi che girano uno dietro l'altro si trovano in fasi diverse della loro rotazione. A differenza delle due serie sorelle, qui ogni opera ha la propria griglia, i propri oggetti e la propria cadenza – la varianza sta anche tra un'opera e l'altra.

Quadrato e asta sono forme concrete, e il grande cubo è la più concreta di tutte. Il fondo è ridotto all'estremo: scuro, disegnato soltanto dai suoi spigoli; il colore lo portano solo gli oggetti e la loro traccia. Solo dove il movimento traccia un solco tra le aste riceve un impulso informale, e il cubo ne aggiunge uno proprio quando oscilla e le aste molleggiano con lui. Due strutture concrete la cui interazione ha una conseguenza informale – qui si ritrova il campo di tensione tra concreto e informale. Tra i due poli si possono seguire dei gradi: la griglia fissa, l'oggetto che descrive i suoi cerchi, il solco che si richiude in fretta, il colore che vi resta per un po'.

Tra non figurativo e figurativo vale: già la veduta spaziale rappresenta le forme concrete in modo figurativo, come corpi nello spazio – qui come un cubo così grande da uscire spesso dall'immagine. Così la serie è in realtà una scultura virtuale in movimento – un'animazione digitale scultorea.

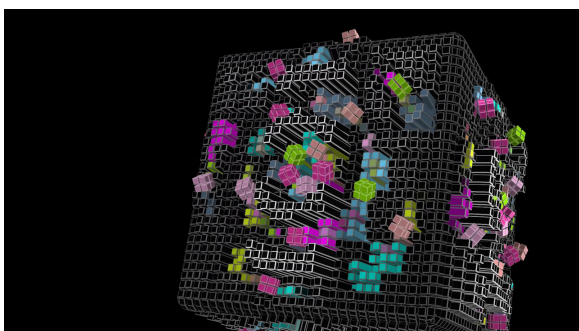
LE OPERE



RAW CUBE – SPALTEN

2026.00.244 · 2026

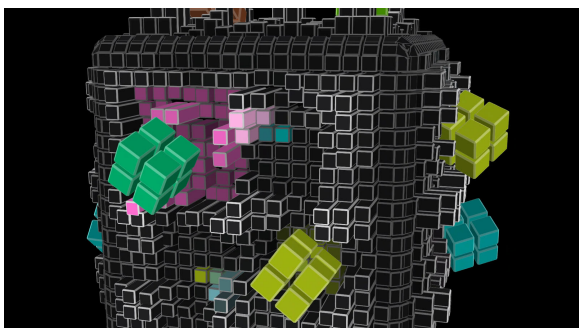
Su ogni faccia del cubo, cubi descrivono i loro cerchi intorno al centro, giro dopo giro, sopra fasce di colonne. Il riferimento della serie: griglia media, scatti tranquilli in posizione, la camera nella cadenza di base.



RAW CUBE – GEGENLAUF

2026.00.245 · 2026

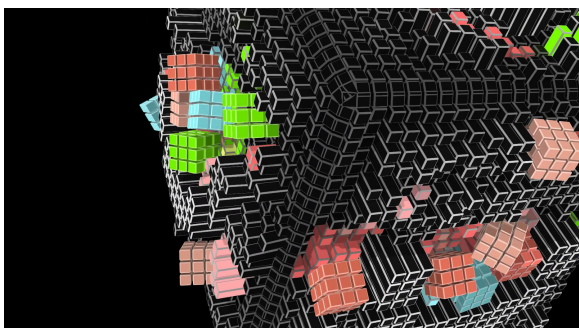
Tre cerchi su ogni faccia, ognuno nella propria direzione, fitti di piccoli cubi veloci. Il grande cubo continua a lungo a oscillare, come appeso a un elastico, la camera scivola libera senza cadenza.



RAW CUBE – TAKT

2026.00.246 · 2026

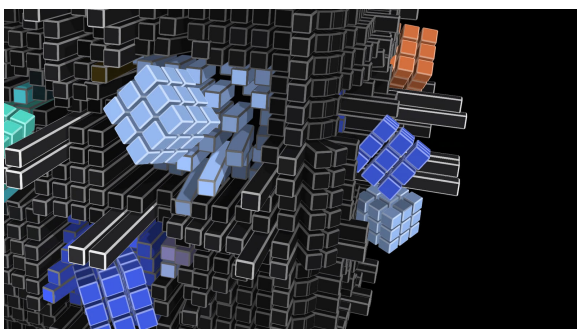
I cubi girano a passi duri intorno al centro. Il grande cubo risponde con uno staccato di quattro rapidi quarti di giro, e la camera danza a cadenza breve.



RAW CUBE – SCHIENE

2026.00.247 · 2026

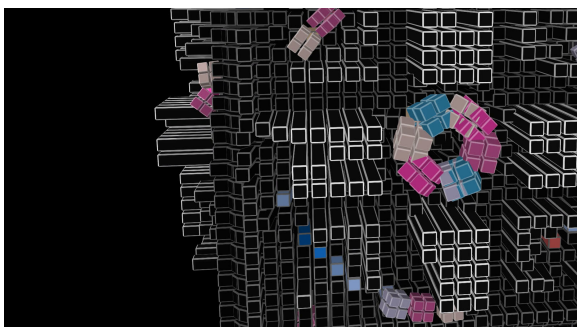
Sotto i cerchi si sollevano anelli di binari fatti di aste. I cubi vi scorrono sopra regolari come treni; il grande cubo ruota lentamente di mezzo giro in mezzo giro, la camera compie ampie oscillazioni.



RAW CUBE – KREUZ

2026.00.248 · 2026

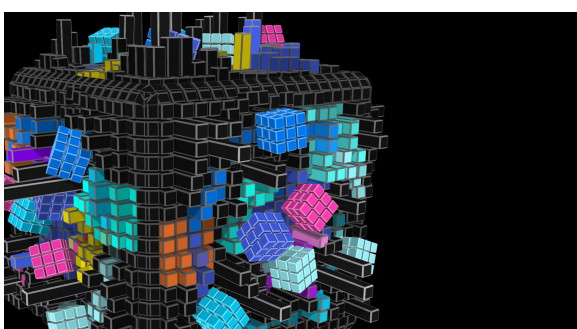
Al centro di ogni faccia si trova una grande conca, sopra una croce di binari. Pochi grandi cubi le girano lentamente intorno; il grande cubo scatta deciso in posizione e continua a lungo a oscillare.



RAW CUBE – REIHE

2026.00.249 · 2026

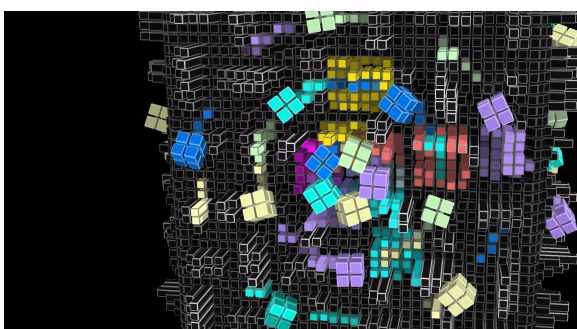
Su ogni faccia una spirale si avvolge verso l'interno. Piccoli cubi la percorrono in convogli, più grandi sul cerchio interno che su quello esterno; il grande cubo continua a rotolare in doppie rotazioni.



RAW CUBE – SCHWELLE

2026.00.250 · 2026

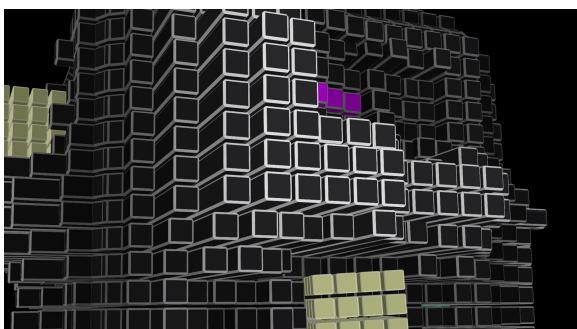
Intorno a una piramide a gradoni su ogni faccia i cubi si fermano nello stesso punto e poi ripartono. A lungo non accade nulla – poi il cubo scatta in posizione con un colpo rapido.



RAW CUBE – RASTER

2026.00.251 · 2026

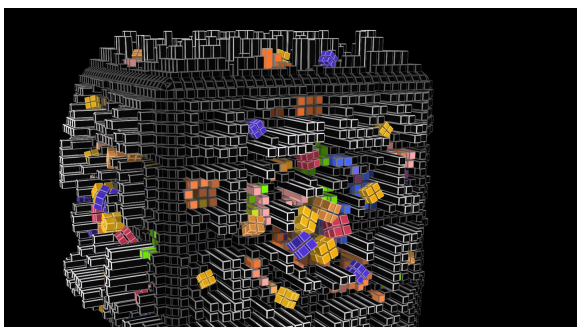
La griglia più fine della serie. Quasi cento piccoli cubi massicci saltano cella dopo cella su quattro cerchi per faccia, e il grande cubo ondeggia senza sosta.



RAW CUBE – PULS

2026.00.252 · 2026

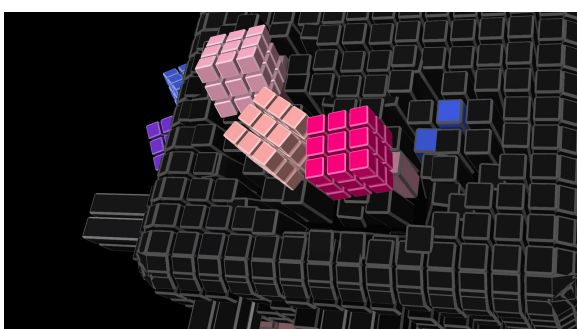
Griglia grossolana, un pozzo in ogni centro e solo pochi cubi molto grandi che gli girano intorno in una pulsazione comune. Il grande cubo pulsa con loro, come appeso a un elastico.



RAW CUBE – VERSATZ

2026.00.253 · 2026

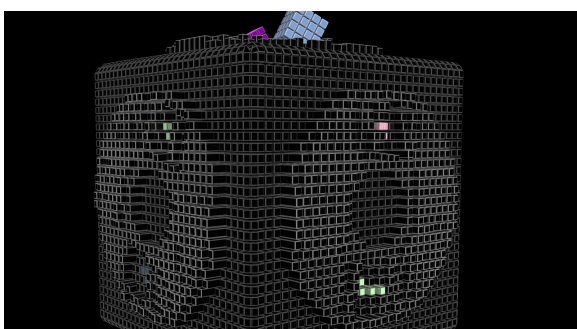
Tre cerchi spostati l'uno rispetto all'altro su ogni faccia, sopra una griglia di cortili. Il grande cubo si ribalta in sequenze di tre rotazioni, ora intorno allo stesso asse, ora intorno a uno nuovo.



RAW CUBE – STAPEL

2026.00.254 · 2026

La griglia più grossolana della serie, torri alte, cubi tozzi che durante il giro si ammassano. Il grande cubo è pesante: morbidamente molleggiato e lento, e tutto continua a lungo a molleggiare con lui.



RAW CUBE – LEERE

2026.00.255 · 2026

Solo tre facce portano ciascuna uno o due cubi che girano lentissimi. Il grande cubo fluttua piccolo nel buio e ruota di rado, la camera è quasi ferma.

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 23 ottobre 2026

CUBE4ARTS

TOBIAS POST

Pittura · Arte luminosa digitale · Scultura · Progetti curatoriali

CUBE4ARTS.DE/IT



cube4arts.de/it/laboratorio/raw-cube



cube4arts.de/it

Immagini: © 2026 Tobias Post

Dossier · Aggiornato 23 ottobre 2026

Documento 2026.10.202 · CC BY-NC-ND 4.0 · Libero da leggere e condividere — senza modifiche né vendita