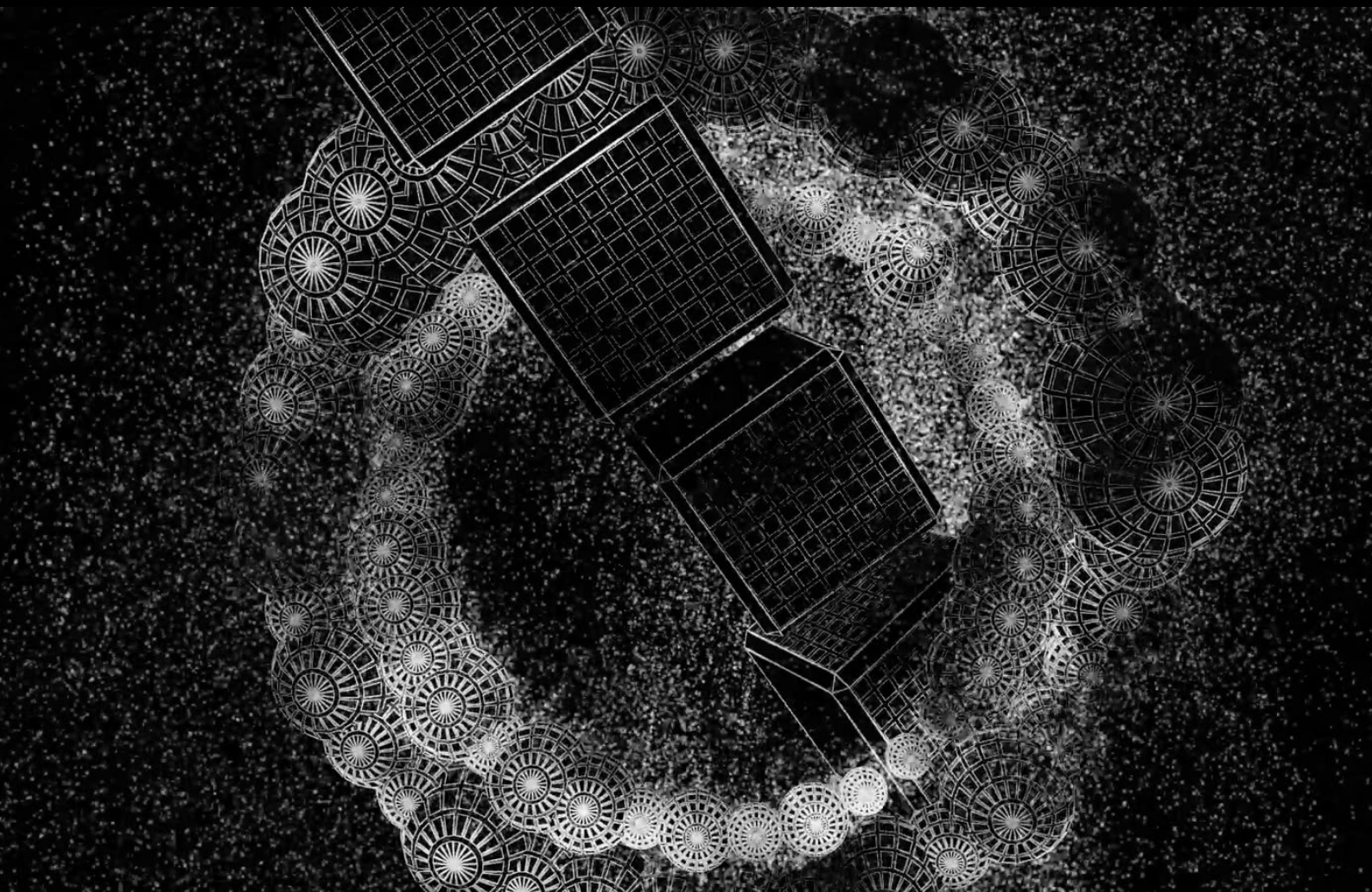




LABORATORIO · 2026

# SCULPT – KUGELSCHLÄUCHE

Kugelketten um eine Würfelsäule

---

**TOBIAS POST**

Artista · Arte luminosa digitale · Pittura · Progetti curatoriali

[CUBE4ARTS.DE/IT](https://cube4arts.de/it)

Aggiornato 27 settembre 2026

---

# IN BREVE

Zwei Ketten aus Kugeln winden sich um eine Säule aus großen Würfeln – eine gedruckte Skulptur, in Bewegung gesetzt. Die Kugeln atmen und wandern, die Würfel wenden sich, Ketten und Säule drehen sich frei und federnd und ziehen Schleier aus Punkten durch den Raum.

---

# CONTESTO

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 76 Teile – zwei Ringe aus je 36 Kugeln um eine Säule aus vier Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: der kleine „Testdruck“, 10 cm.

Die Arbeit gehört zur Reihe Sculpt, der achten nach Minimal Quaderspuren, Minimal Sphere, Raw Cube, Minimal Ring, Ring Quader, Veil und Fluid: Skulpturen aus dem Skulpturengarten, in Bewegung gesetzt – jeder Teil in eigener Zeit, mit Schleiern aus Punkten, die in den Raum fließen und vergehen. Der Aufbau ist bei „Sculpt – Ringkern“ beschrieben, der ersten Arbeit der Reihe.

## EINORDNUNG IM POSTDIGITALEN SETZUNGSMODELL

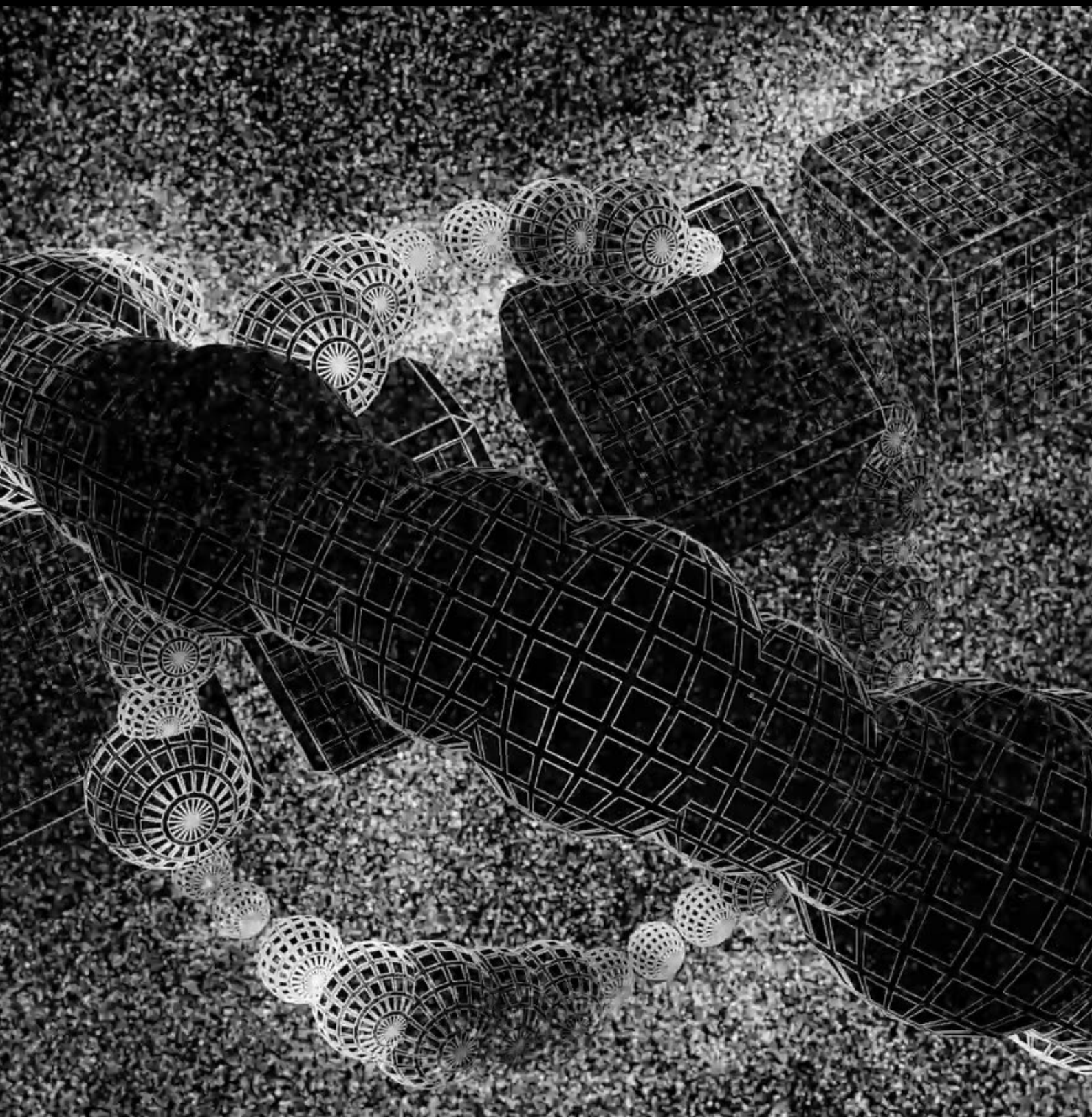
Zwei Ketten aus Kugeln winden sich um eine Säule aus vier Würfeln: Die Kugeln atmen und wandern, die Würfel wenden sich, und jeder Teil folgt der Bewegung in eigener Zeit.

Die Reihe arbeitet mit Raster, Rhythmus und Wiederholung – im Körper selbst: Die Skulptur ist aus gleichen Würfeln gebaut, gereiht zu Ringen, geschichtet zum Kern. Abweichung entsteht über die Zeit: Jeder Teil folgt derselben Bewegung, aber in eigener Phase und mit eigenem Nachfedern; ruhige Phasen wechseln mit Aufbruch.

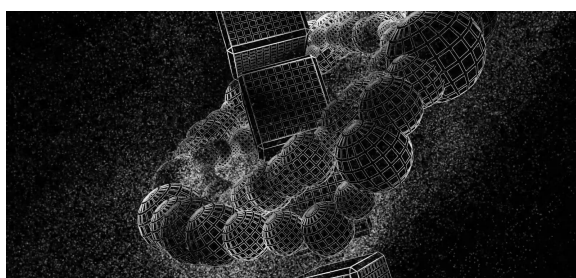
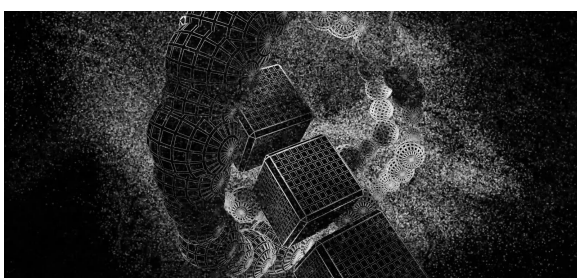
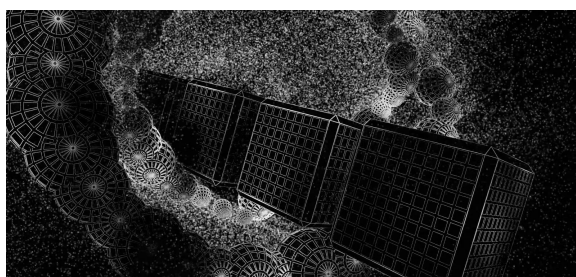
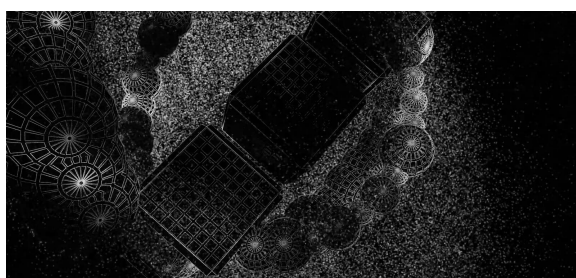
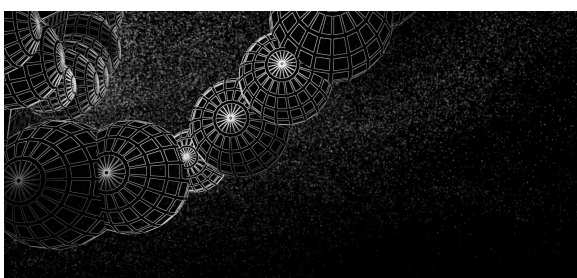
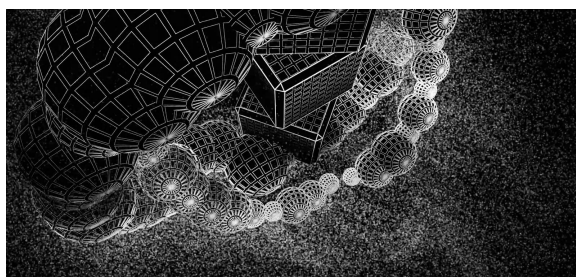
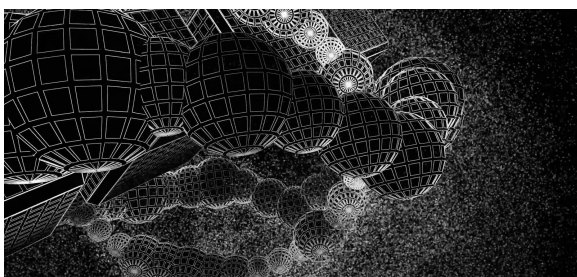
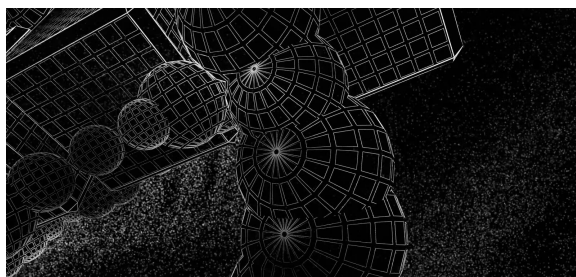
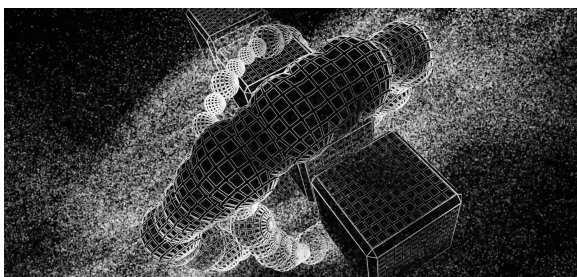
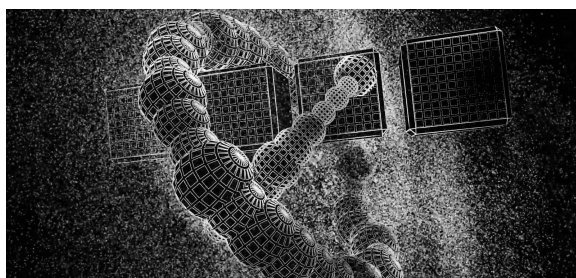
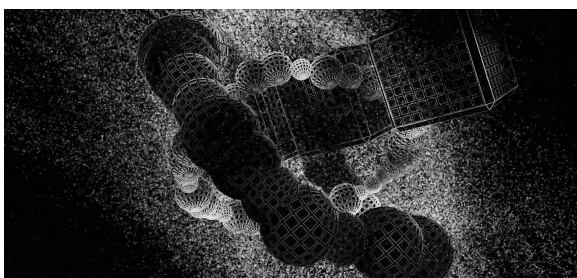
Würfel und Ring sind konkrete Formen, schwarz, nur von ihren Kanten und einem feinen Raster gezeichnet. Erst in der Bewegung bekommen sie einen informellen Impuls: in den elastischen Drehungen und in den Punkten, die sich von ihnen lösen, wie Wasser in den Raum fließen und vergehen. Konkrete Strukturen, deren Wechselwirkung eine informelle Folge hat – darin liegt wieder

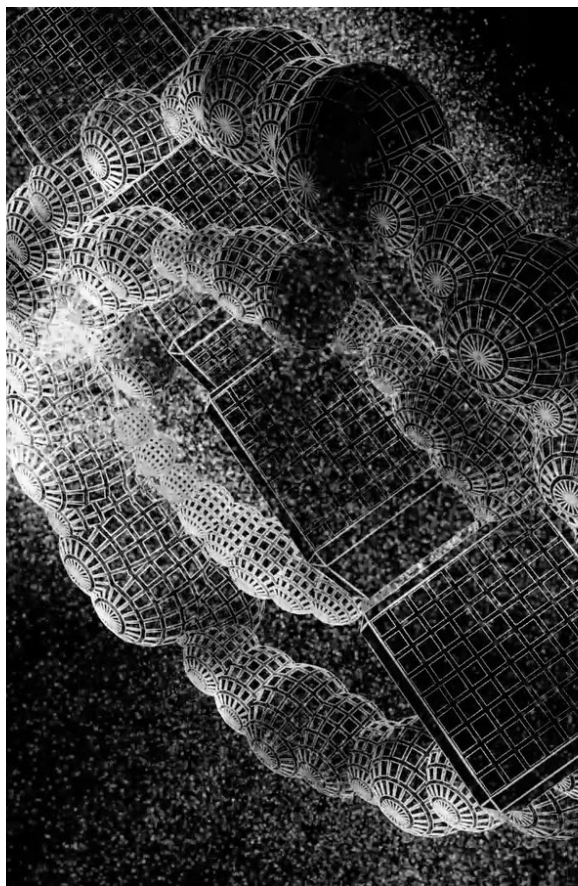
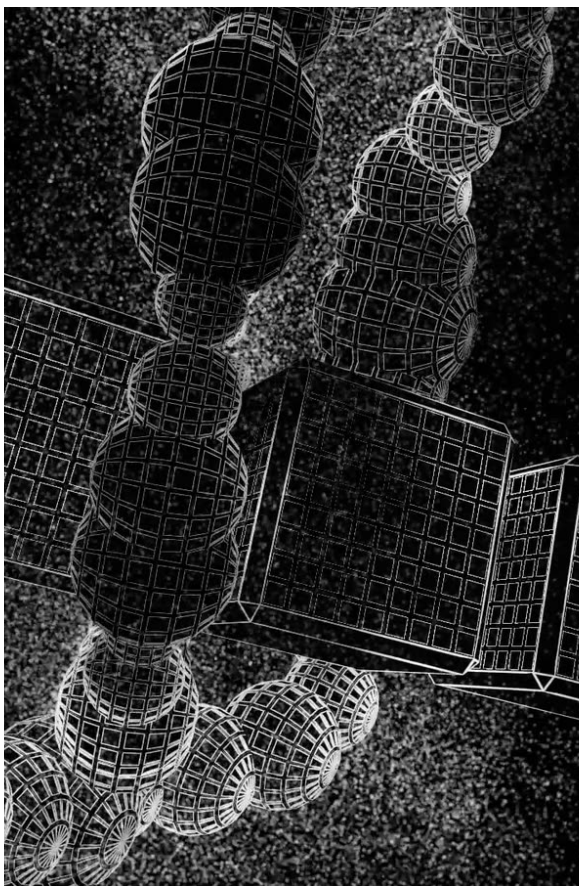
das Spannungsfeld zwischen konkret und informell. Zwischen beiden Polen lassen sich die Stufen verfolgen: der Würfel, der Ring, die Kante, der Punkt, der Schleier.

Zwischen ungegenständlich und gegenständlich gilt: Hier ist die Skulptur zuerst ein Gegenstand – als 3D-Druck steht sie im Skulpturengarten. Die Animation nimmt sie in den virtuellen Raum zurück und setzt ihre Teile gegeneinander in Bewegung. Damit ist die Reihe eine virtuelle Skulptur in Bewegung – eine skulpturale Digitalanimation.



**IMMAGINI**





ARTISTA

# TOBIAS POST

Artista · Arte luminosa digitale · Pittura · Progetti curatoriali

NATO

1969 · Bochum

MEMBRO

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

FUNZIONE

Portavoce per la Ruhr occidentale (2026)

CONTATTO

[cube4arts.de/it](http://cube4arts.de/it)

---

Immagini: © 2026 Tobias Post

Dossier · Aggiornato 27 settembre 2026

CUBE4ARTS

# TOBIAS POST

Artista · Arte luminosa digitale · Pittura · Progetti curatoriali

CUBE4ARTS.DE/IT