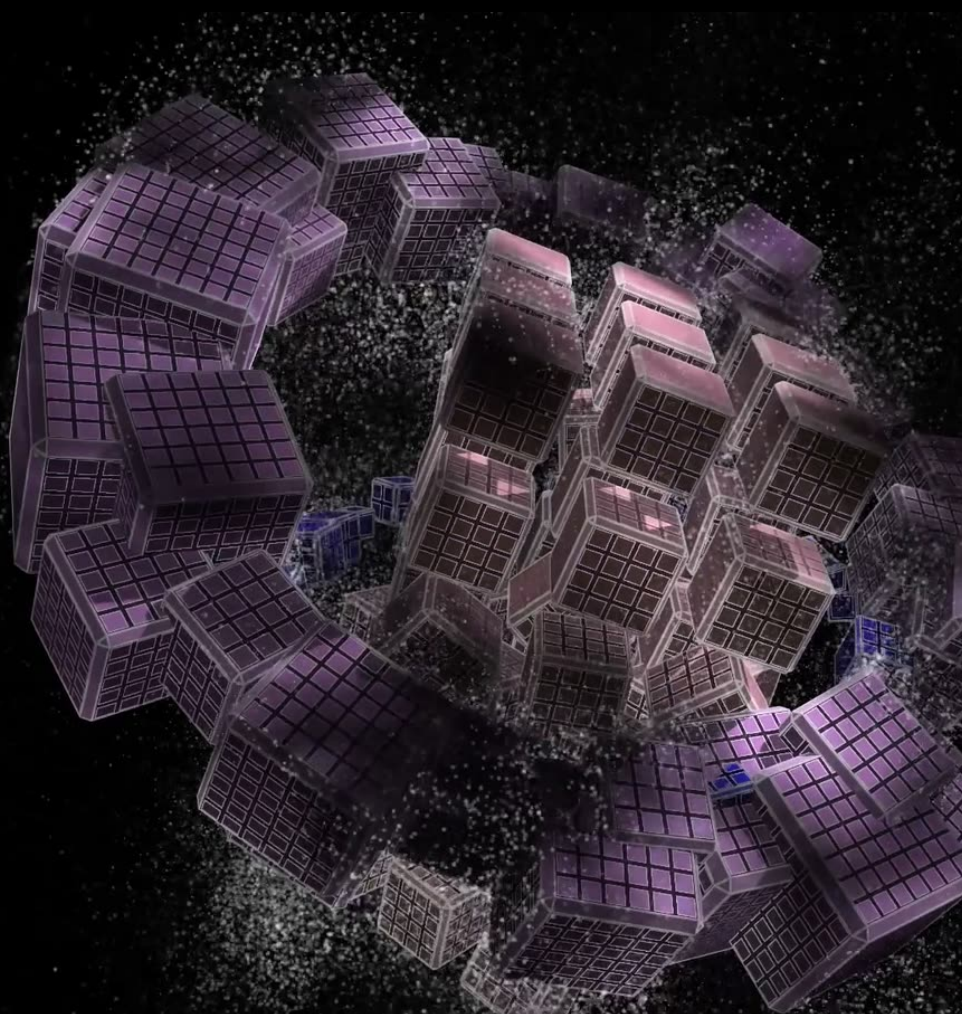




LABORATORIO · 2026

SCULPT X INTERACTION

La scultura in mano – anello, sfera, joystick e scanner

TOBIAS POST

Pittura · Arte luminosa digitale · Scultura · Progetti curatoriali
Aggiornato 22 ottobre 2026 · Documento 2026.10.208

CUBE4ARTS.DE/IT



IN BREVE

Sculpt X rende la scultura comandabile: sullo smartphone ogni parte diventa un anello che si afferra, si ruota e si lascia andare con slancio – subito sull'opera reale, nel browser senza app, anche in più persone, con joystick e scanner.

CONTESTO

Sculpt X è la versione comandabile delle sculture Sculpt. L'opera scorre come sempre in tempo reale sulla parete – anelli, sfere e cubi che ruotano e si inclinano secondo ritmi propri. La novità è che i visitatori intervengono: 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 nell'opera come fumo luminoso. 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, e dopo un secondo il primo gesto ha già effetto.

Si comincia dall'anello. Sullo smartphone ogni parte della scultura è un anello: la parte esterna all'esterno, il nucleo all'interno, tanti anelli quante sono le parti della scultura. Ogni anello è orientato come la sua parte si trova in quel momento nell'opera – il controller è una piccola copia vivente della scultura. Afferrando e trascinando un anello, la parte ruota uno a uno in ogni direzione; trascinando lungo l'anello, gira sul proprio asse. Lasciata andare con slancio, accelera, continua a girare come un volano e torna a riposo oscillando con un'onda ping-pong. Più dita tengono più parti contemporaneamente, un secondo dito ne cambia le dimensioni. La piccola sfera al centro fa ruotare lo sguardo intorno alla scultura.

Chi vuole andare più a fondo cambia modalità. La sfera è un trackball aderente per una parte scelta: il suo anello esterno la fa ruotare sul proprio asse, l'anello interno ne cambia le dimensioni. Nella vista a 360° si gira intorno all'intera

scultura e si zooma; lasciata la presa, lo sguardo continua a ruotare per slancio, poi riprende il movimento di camera dell'opera. Un impulso dà a una parte una spinta di velocità, la tavolozza fa scorrere nell'opera, come un'onda, uno dei sedici mondi cromatici del sistema.

Il joystick agisce come un controller Xbox direttamente sull'opera: la levetta sinistra ruota e inclina la parte, i grilletti la rimpiccioliscono e la ingrandiscono, LB e RB cambiano parte, la levetta destra guida lo sguardo, A dà un impulso, Y cambia il mondo cromatico. Nel browser esiste come simulatore tridimensionale – misurato sull'originale, utilizzabile con più dita contemporaneamente, liberamente ruotabile e con zoom a due dita. Produce esattamente gli stessi effetti del joystick reale.

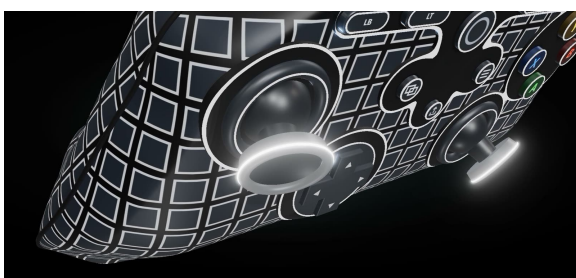
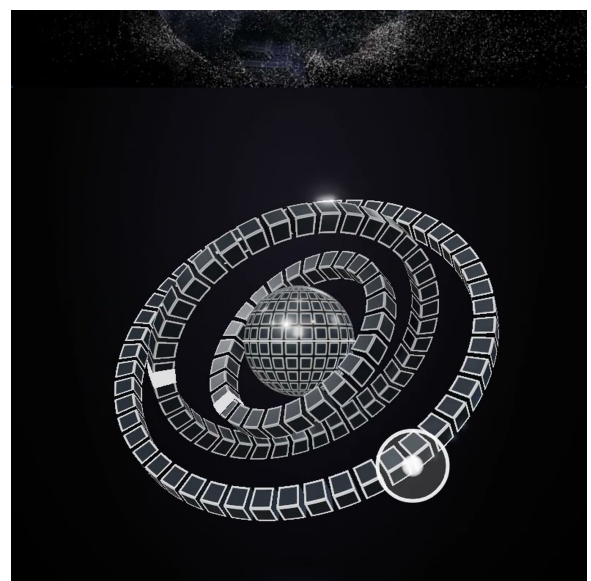
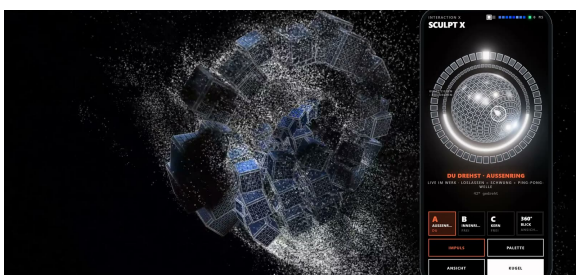
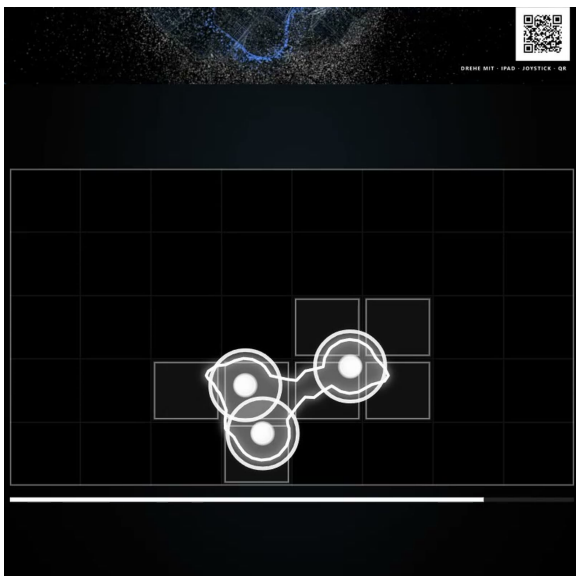
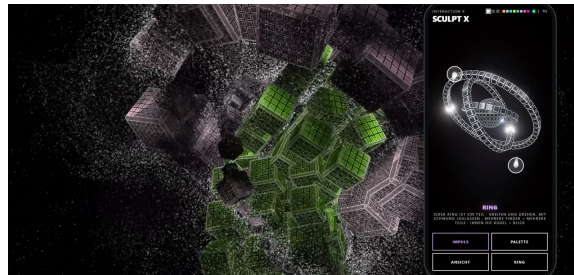
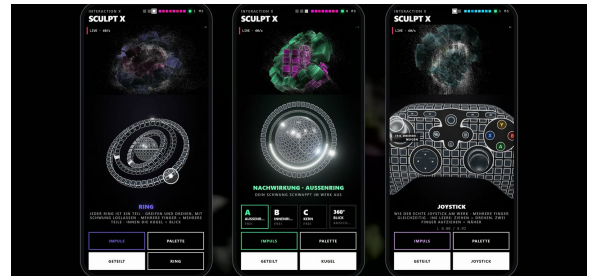
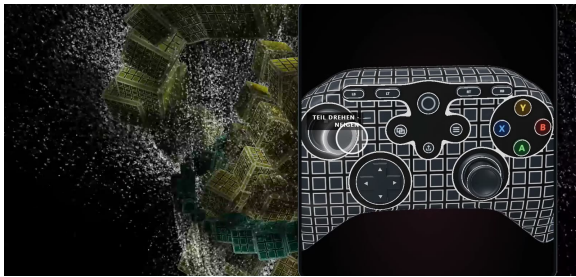
Più persone possono giocare contemporaneamente. Ogni parte ha esattamente un proprietario: chi la afferra la tiene; gli altri vedono “occupato” e ricevono la proposta di una parte libera. In alto nell'opera compaiono piccoli contrassegni per ogni persona attiva. Smartphone, iPad, joystick e scanner funzionano in parallelo. Dopo il rilascio tutto continua a oscillare, poi riprende il funzionamento automatico – l'opera resta un'opera, non un gioco.

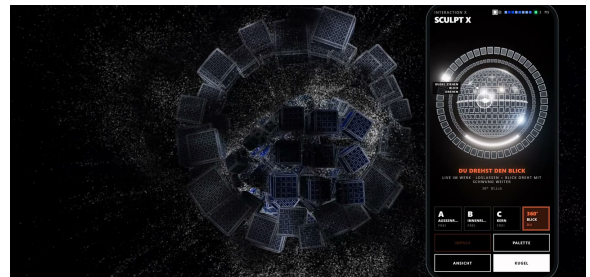
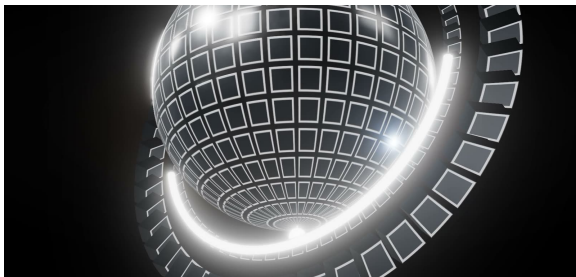
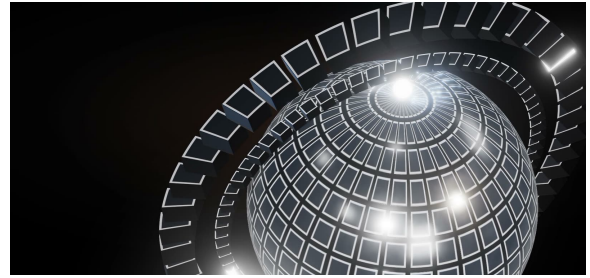
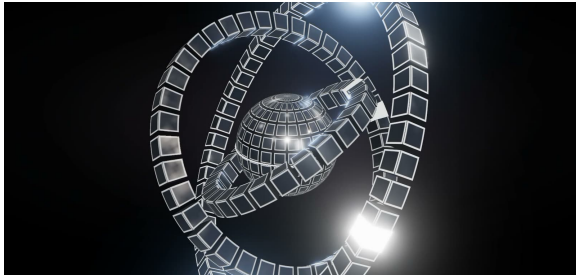
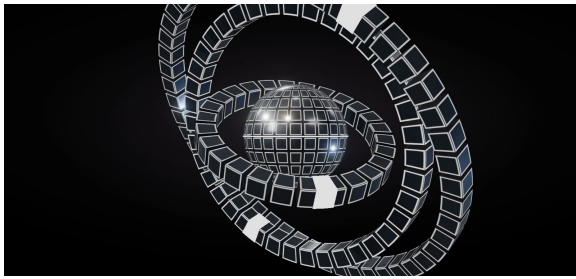
Tutti i controller sono resi in tre dimensioni, con luce morbida, ombre e il bagliore residuo degli spigoli bianchi – gli anelli fatti di parallelepipedi, la sfera con anello esterno e interno, il joystick, croce direzionale compresa. Ogni movimento dell'opera si rispecchia in loro, ogni tasto si illumina 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, con regole chiare per possesso, passaggio di mano e scadenza. 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/sculpt-x-interaction



cube4arts.de/it

Immagini: © 2026 Tobias Post

Dossier · Aggiornato 22 ottobre 2026

Documento 2026.10.208 · CC BY-NC-ND 4.0 · Libero da leggere e condividere — senza modifiche né vendita