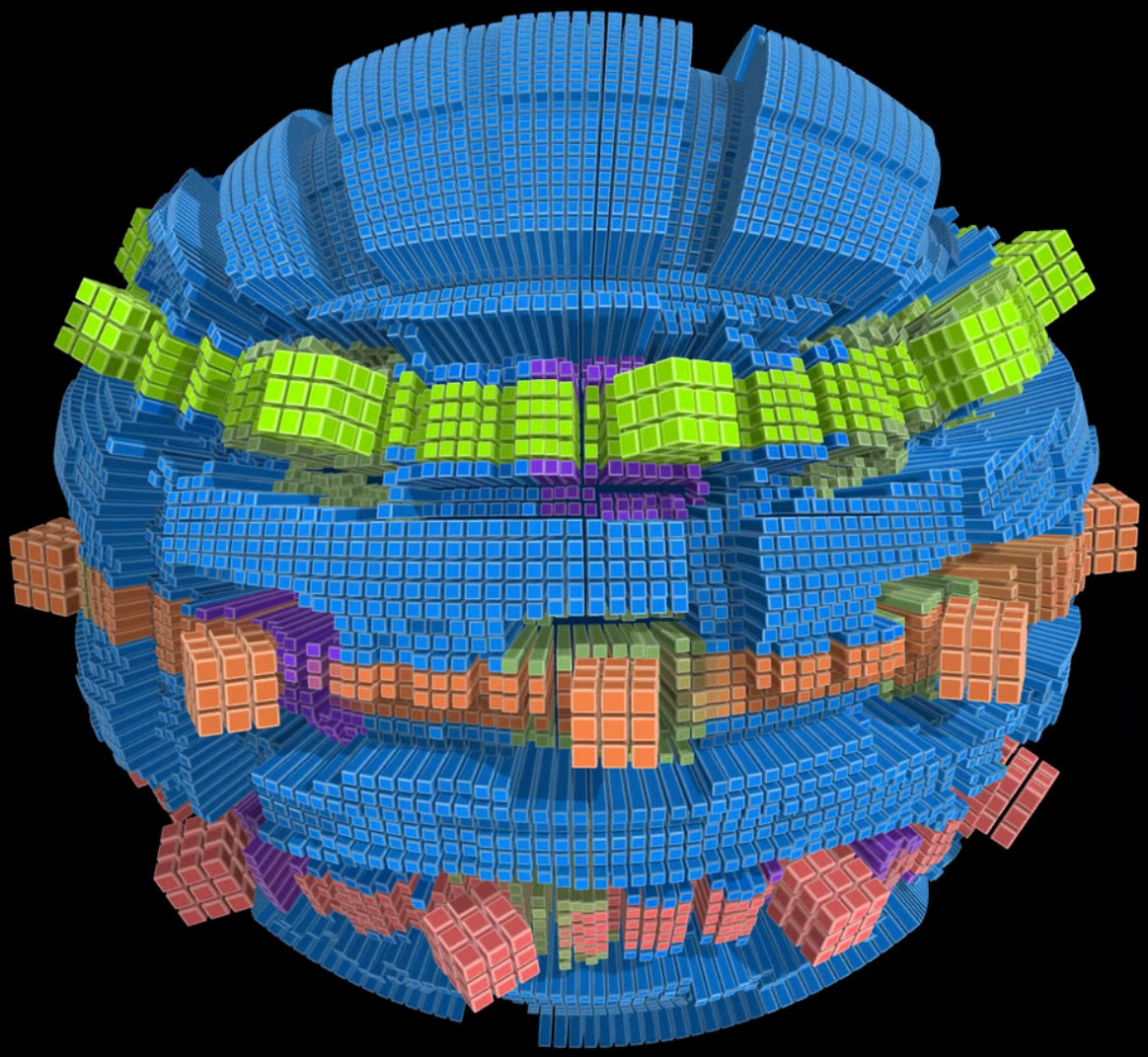


WERKRAUM-REIHE · 2026

MINIMAL SPHERE

12 Arbeiten · Digitale Echtzeitgrafik

TOBIAS POST

Malerei · Digitale Lichtkunst · Skulptur · Kuratorische Projekte

Stand 22. Oktober 2026 · Dokument 2026.10.203

CUBE4ARTS.DE

EINORDNUNG

ARBEITEN	12
JAHR	2026
WERKNUMMERN	2026.00.232 – 2026.00.243
MEDIUM	Digitale Echtzeitgrafik

DIE REIHE

„Sphere – Spalten“ ist die Grundform der Reihe Minimal Sphere. Hier steht der Aufbau, den alle weiteren Arbeiten teilen; jede von ihnen ändert daran genau eine Regel.

Die Stadt aus Quadern liegt auf einer Kugel. Die Kugel ist aus einem Würfel aufgeblasen: sechs Felder mit je einem quadratischen Raster, und jede Rasterlinie ist ein Großkreis. Auf den zwölf Würfelkanten laufen Alleen, an den acht Ecken liegen Plätze – die Nähte der Kugel werden zu Straßen. Jeder Quader steht in seiner Zelle, mit einer schmalen Lücke zu seinen Nachbarn, und wird nach oben leicht keilförmig, damit die Lücke in jeder Höhe gleich bleibt. Jede Fläche trägt genau eine Farbe aus der Palette, das Licht setzt nur Stufen: Dach, Sonnenseite, Schattenseite. Es steht fest im Raum – kreist die Kamera um die Kugel, wandert die Nachtseite mit.

Die Objekte sind Würfel aus Würfeln. Sie rollen auf geschlossenen Bahnen endlos um die Kugel, jeder in seinem eigenen Takt über die Kanten, und tauchen hinter dem Horizont auf, statt aus dem Nichts zu kommen. Der Boden weicht ihnen aus, federt hinter ihnen zurück und behält eine Weile ihre Farbe – auch auf der abgewandten Seite, sodass die Spuren wieder nach vorn kommen. Die Kugel bewegt sich selbst: sie rastet in Vierteldrehungen ein und wippt nach, wird wie an einem Gummiband ausgelenkt und pendelt zurück, und die Quader spüren die Beschleunigung ihres Bodens und federn mit. Wer ein Objekt berührt, stanzt ein quadratisches Loch um es herum in den Grund – es trägt die Farbe des Würfels und wächst erst langsam wieder zu.

Minimal Sphere ist die Schwesterreihe von Minimal Quaderspuren: dieselben zwölf Arbeiten, dieselben Figuren und Bewegungen – nur dass die Fläche jetzt eine Kugel ist, die ringsum geschlossen ist.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: Bänder, jedes auf seiner eigenen Höhe. Jedes der sechs Felder der Kugel zeigt einen anderen Ausschnitt davon.

EINORDNUNG IM POSTDIGITALEN SETZUNGSMODELL

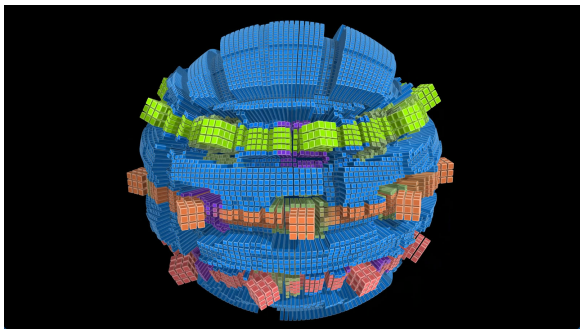
Die Grundform der Reihe: eine Bahn um die Kugel, Runde um Runde, sonst nichts. Alles Weitere ändert daran genau eine Regel.

Die Reihe arbeitet mit Raster, Rhythmus und Wiederholung. Abweichung entsteht über die Höhe, in der jeder Quader im Grund steht, und in der Folge: Würfel, die hintereinander rollen, sind in unterschiedlichen Phasen ihrer Drehung. Auf der Kugel kehrt jede Bahn in sich zurück; die Wiederholung hat kein Ende mehr und lebt allein aus dieser Varianz.

Quadrat und Rechteck sind konkrete Formen, im Grund wie in den Körpern darauf – selbst die Kugel ist aus einem Würfel gebaut. Erst wo die Bewegung auf den Grund trifft, bekommt sie einen informellen Impuls, und die Kugel gibt einen eigenen dazu, wenn sie nachwippt und die Quader mitfedern. Zwei konkrete Strukturen, deren Wechselwirkung eine informelle Folge hat – darin liegt wieder das Spannungsfeld zwischen konkret und informell. Zwischen beiden Polen lassen sich hier Stufen verfolgen: das feste Raster, der Würfel, der Kante um Kante rollt, der Grund, der ausweicht und zurückfedert, die Spur, die ihre Farbe nur eine Weile hält.

Zwischen ungegenständlich und gegenständlich gilt: Schon die räumliche Ansicht stellt die konkreten Formen gegenständlich dar, als Körper im Raum – hier als ein einziger Körper, den die Kamera umkreist. Damit ist die Reihe eigentlich eine virtuelle Skulptur in Bewegung – eine skulpturale Digitalanimation.

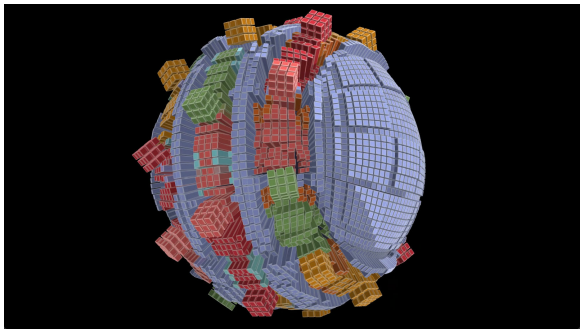
DIE ARBEITEN



SPHERE – SPALTEN

2026.00.232 · 2026

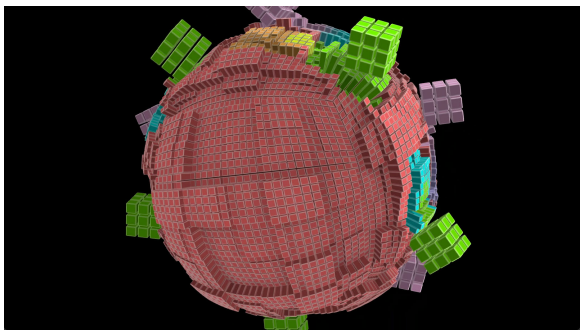
Würfel ziehen auf parallelen Bahnen um die Kugel, Runde um Runde. Nichts weiter – und genau daraus entsteht alles Folgende.



SPHERE – GEGENLAUF

2026.00.233 · 2026

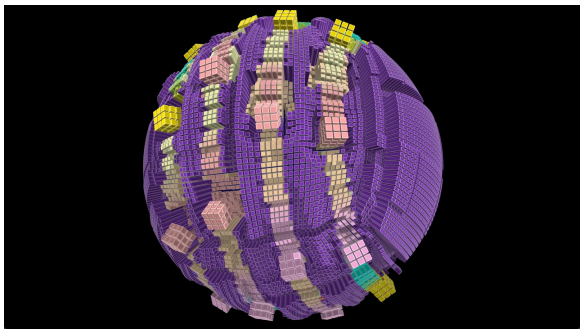
Nebeneinander umrunden die Bahnen die Kugel, jede in ihre eigene Richtung. Aus dem Gegeneinander entsteht der Takt.



SPHERE – TAKT

2026.00.234 · 2026

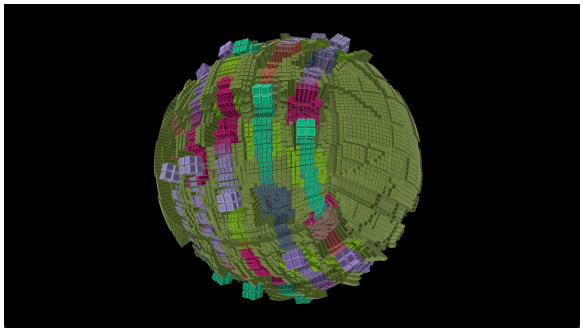
Die Bewegung fließt nicht gleichmäßig um die Kugel, sie geht in Schritten: anziehen und nachlassen im Wechsel.



SPHERE – SCHIENE

2026.00.235 · 2026

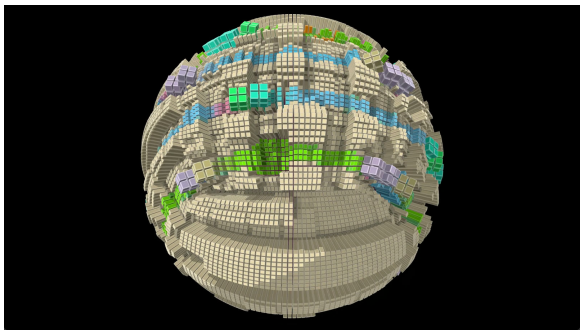
Unter jeder Bahn hebt sich ein Band aus Quadern an, einmal ganz um die Kugel. Die Würfel rollen darin wie auf einer Schiene.



SPHERE – KREUZ

2026.00.236 · 2026

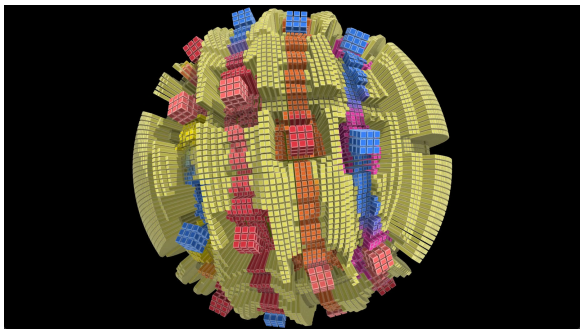
Bänder längs der Bahnen und Großkreise quer dazu legen ein Netz über die Kugel. Die Würfel laufen darin wie durch die Straßen einer Stadt.



SPHERE – REIHE

2026.00.237 · 2026

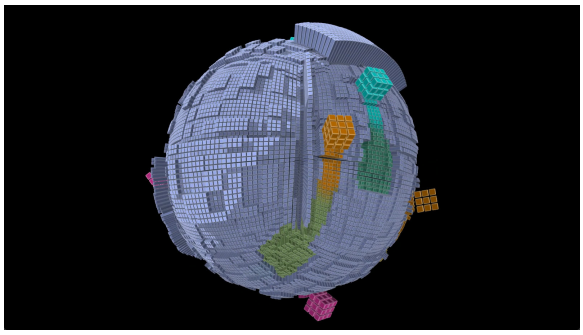
Die Würfel umrunden die Kugel nicht einzeln, sondern in Gruppen von zwei, drei, vier – und dazwischen bleibt es lange leer.



SPHERE – SCHWELLE

2026.00.238 · 2026

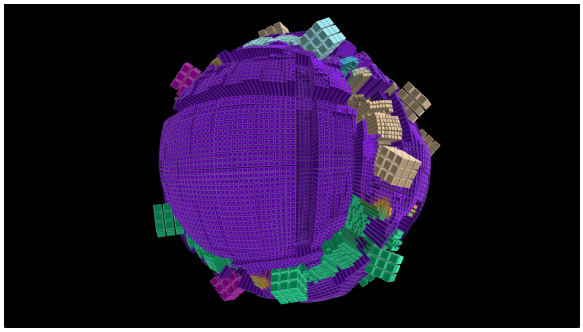
An derselben Stelle der Runde werden alle langsam, beinahe ein Halt – und ziehen dann wieder an. Das Zögern trägt die Szene.



SPHERE – RASTER

2026.00.239 · 2026

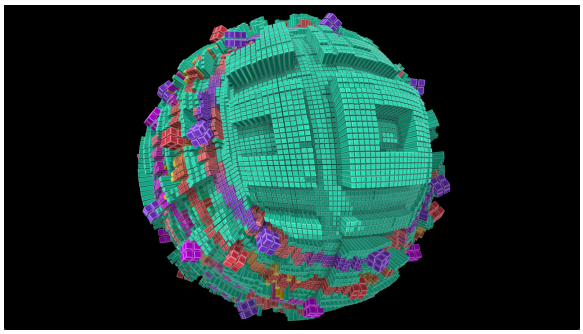
Kleine Würfel ziehen Zelle für Zelle um die Kugel, zwischen langen hohen Mauern hindurch. Alles bleibt im Raster.



SPHERE – PULS

2026.00.240 · 2026

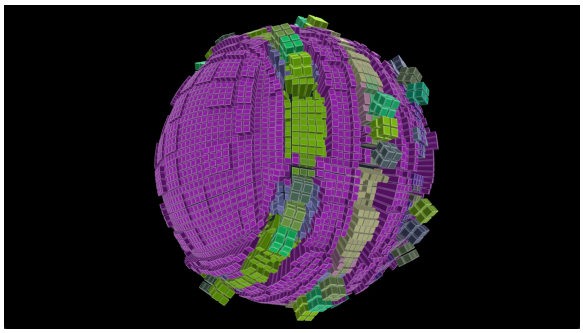
Alle Würfel umrunden die Kugel im selben langsamen Puls: sie ziehen an, werden langsamer, ziehen wieder an.



SPHERE – VERSATZ

2026.00.241 · 2026

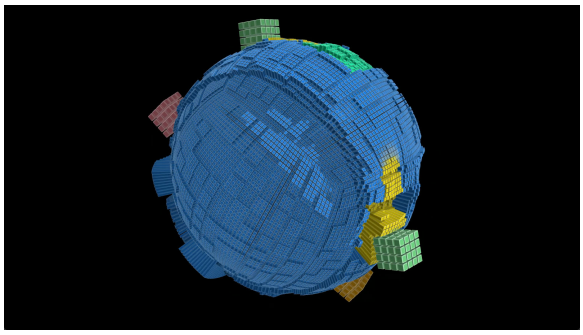
Jede Bahn ist gegen die nächste verschoben. Aus lauter parallelen Runden entstehen Schrägen und Wellen, die um die Kugel laufen.



SPHERE – STAPEL

2026.00.242 · 2026

An einer Stelle jeder Runde werden die Würfel langsamer und rücken zusammen – sie stapeln sich und ziehen dann wieder auseinander.



SPHERE – LEERE

2026.00.243 · 2026

Fast nichts bewegt sich. Ein, zwei Würfel ziehen ihre Runde, und die Kugel selbst wird zum Bild.

KÜNSTLER

TOBIAS POST

Malerei · Digitale Lichtkunst · Skulptur · Kuratorische Projekte

GEBOREN	1969 · Bochum
MITGLIED	WBK e.V. (2026) · BBK Westfalen e.V. (2025) · VERA e.V. · VG Bild-Kunst
FUNKTION	Delegierter beim BBK NRW (2026) · Regionalsprecher Ruhrgebiet West (2026)
KONTAKT	cube4arts.de

Abbildungen: © 2026 Tobias Post

Dossier · Stand 22. Oktober 2026

TOBIAS POST

Malerei · Digitale Lichtkunst · Skulptur · Kuratorische Projekte

CUBE4ARTS.DE

cube4arts.de/werkraum/minimal-sphere

cube4arts.de

Abbildungen: © 2026 Tobias Post
Dossier · Stand 22. Oktober 2026
Dokument 2026.10.203 · CC BY-NC-ND 4.0 · Frei zum Lesen und Weitergeben — nicht verändern, nicht verkaufen