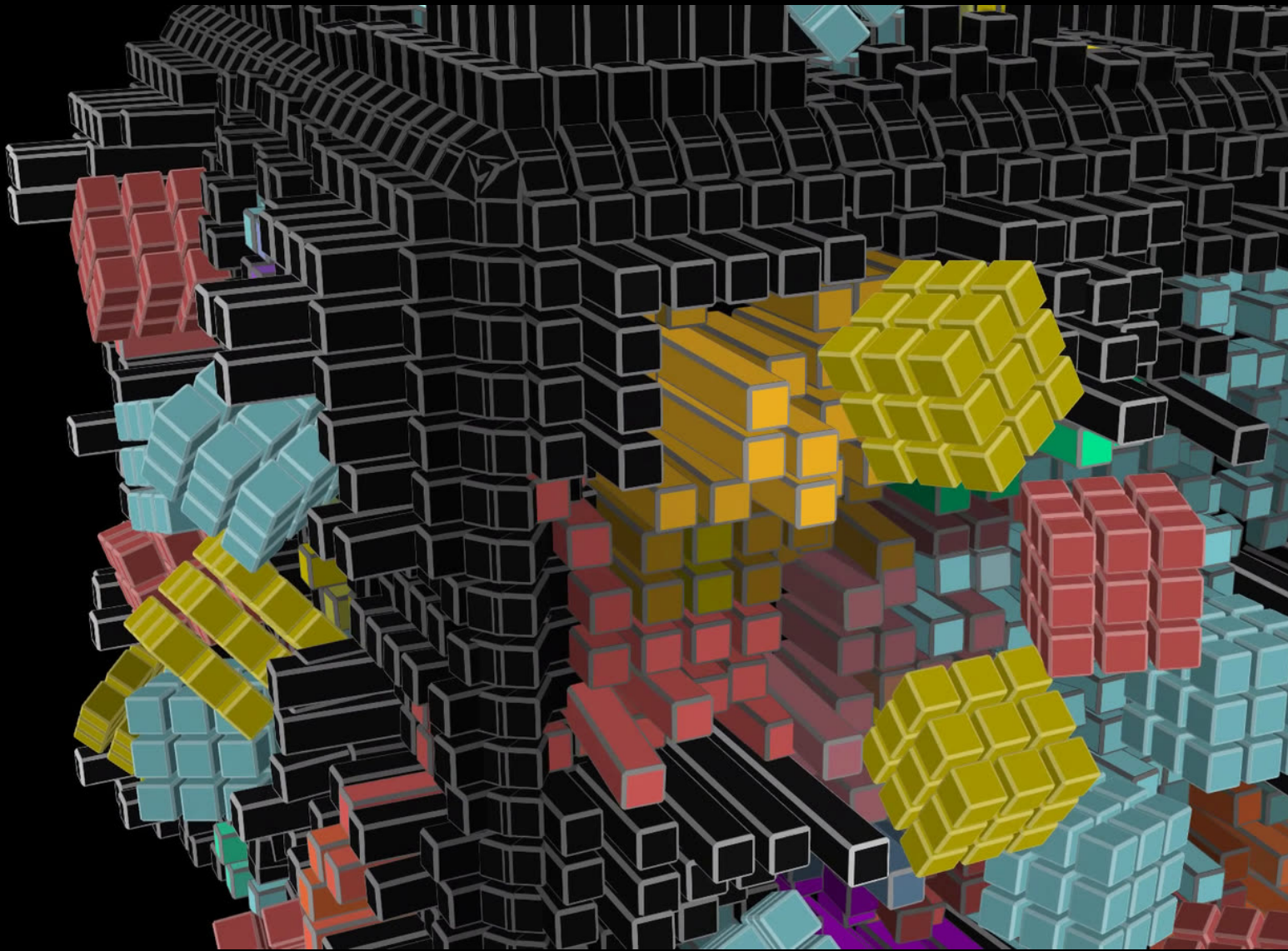




WERKRAUM-REIHE · 2026

RAW CUBE

12 Arbeiten · Digitale Echtzeitgrafik

TOBIAS POST

Malerei · Digitale Lichtkunst · Skulptur · Kuratorische Projekte
Stand 21. Oktober 2026 · Dokument 2026.10.202

CUBE4ARTS.DE



EINORDNUNG

ARBEITEN	12
JAHR	2026
WERKNUMMERN	2026.00.244 – 2026.00.255
MEDIUM	Digitale Echtzeitgrafik

DIE REIHE

„Raw Cube – Spalten“ ist die Grundform der Reihe Raw Cube und ihre Referenz. Hier steht der Aufbau, den alle weiteren Arbeiten teilen.

Aus der Kugel wird ein Würfel. Sechs flache Seiten, jede ein quadratisches Raster aus Stäben, schwarz bis dunkelgrau und nur von ihren Kanten gezeichnet: je höher ein Stab steht, desto heller seine Kante – oben weiß, zum Grund hin gedimmt. So zeichnet sich die Landschaft auch dann ab, wenn man frontal auf eine Seite blickt. Die Figur der Arbeit steht auf jeder Seite genau in der Mitte. An den zwölf Kanten des großen Würfels werden die Stäbe kürzer und kippen um die Kante herum, sodass seine Kontur ruhig und gleichmäßig bleibt.

Bunt sind nur die Objekte – Würfel aus Würfeln – und ihre Spur. Sie kreisen auf jeder Seite endlos um deren Mitte und pflügen eine schmale Furche durch die Stäbe, die hinter ihnen rasch wieder zuwächst und eine Weile ihre Farbe behält. Der Würfel bewegt sich selbst: er rastet in Drehungen ein und wippt nach, wird wie an einem Gummiband ausgelenkt oder wiegt sich, und die Stäbe spüren die Beschleunigung ihres Bodens und federn mit. Die Kamera hat ihre eigene Choreografie aus Gleiten, Stehen und schnellen Folgen von Drehungen. Der Würfel ist so groß, dass er oft aus dem Bild ragt; nur manchmal tritt die Kamera zurück in die Totale. Wer ein Objekt berührt, stanzt ein quadratisches Loch um es herum in den Grund.

Raw Cube ist die dritte Reihe nach Minimal Quaderspuren und Minimal Sphere: dieselben zwölf Arbeiten – doch jede hat hier ihr eigenes Raster, ihre eigenen Objekte, ihre eigenen Gesten des Würfels und ihren eigenen Kameratakt.

Die Landschaft dieser Arbeit ist aus einer Figur gebaut: Säulenbänder, jedes

auf seiner eigenen Höhe. Sie steht auf jeder der sechs Seiten genau in der Mitte.

Raster: 24 Stäbe je Würfelkante. Objekte: Würfel aus drei mal drei mal drei, ein bis zwei Kreise je Seite. Gesten: ruhiges Einrasten in Vierteldrehungen.

Kamera: Gleiten, Stehen und Folgen im Grundtakt.

EINORDNUNG IM POSTDIGITALEN SETZUNGSMODELL

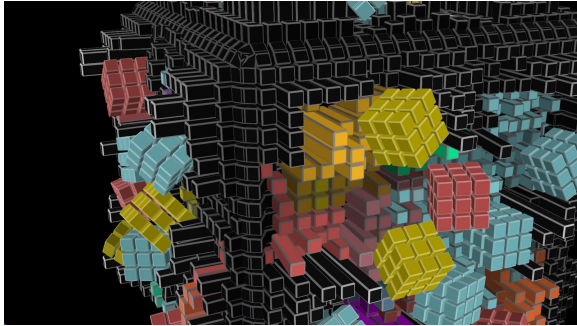
Die Grundform der Reihe: ein Kreis um die Mitte jeder Seite, Runde um Runde, sonst nichts.

Die Reihe arbeitet mit Raster, Rhythmus und Wiederholung. Abweichung entsteht über die Höhe, in der jeder Stab im Grund steht, und in der Folge: Würfel, die hintereinander kreisen, sind in unterschiedlichen Phasen ihrer Drehung. Anders als in den beiden Schwesterreihen hat hier jede Arbeit ihr eigenes Raster, ihre eigenen Objekte und ihren eigenen Takt – die Varianz liegt auch zwischen den Arbeiten.

Quadrat und Stab sind konkrete Formen, und der große Würfel ist die konkreteste von allen. Der Grund ist aufs Äußerste zurückgenommen: dunkel, nur von seinen Kanten gezeichnet; Farbe tragen allein die Objekte und ihre Spur. Erst wo die Bewegung eine Furche durch die Stäbe zieht, bekommt sie einen informellen Impuls, und der Würfel gibt einen eigenen dazu, wenn er nachwippt und die Stäbe 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, das Objekt, das seine Kreise zieht, die Furche, die rasch wieder zuwächst, die Farbe, die eine Weile in ihr bleibt.

Zwischen ungegenständlich und gegenständlich gilt: Schon die räumliche Ansicht stellt die konkreten Formen gegenständlich dar, als Körper im Raum – hier als ein Würfel, so groß, dass er oft aus dem Bild ragt. Damit ist die Reihe eigentlich eine virtuelle Skulptur in Bewegung – eine skulpturale Digitalanimation.

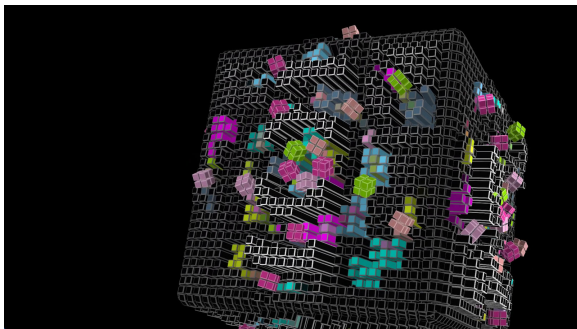
DIE ARBEITEN



RAW CUBE – SPALTEN

2026.00.244 · 2026

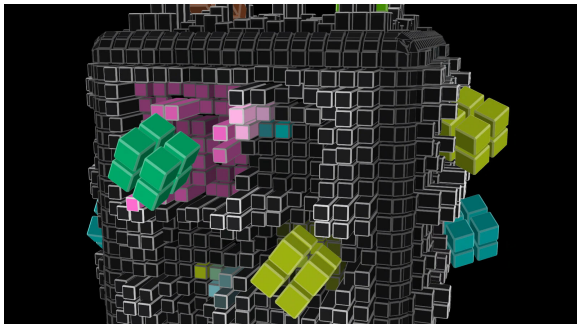
Auf jeder Seite des Würfels ziehen Würfel ihre Kreise um die Mitte, Runde um Runde, über Säulenbändern. Die Referenz der Reihe: mittleres Raster, ruhiges Einrasten, die Kamera im Grundtakt.



RAW CUBE – GEGENLAUF

2026.00.245 · 2026

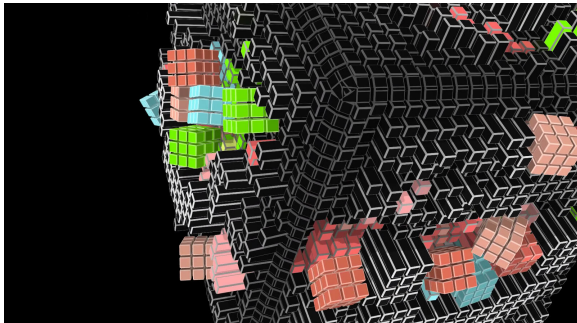
Drei Kreise auf jeder Seite, jeder in seine eigene Richtung, dicht besetzt mit kleinen schnellen Würfeln. Der große Würfel schwingt wie an einem Gummiband lange nach, die Kamera gleitet frei ohne Takt.



RAW CUBE – TAKT

2026.00.246 · 2026

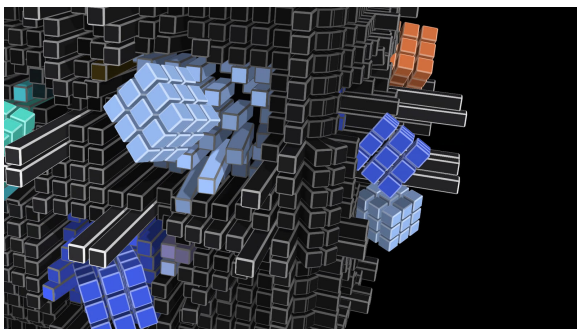
Die Würfel gehen in harten Schritten um die Mitte. Der große Würfel antwortet mit einem Stakkato aus vier schnellen Vierteldrehungen, und die Kamera tanzt im kurzen Takt.



RAW CUBE – SCHIENE

2026.00.247 · 2026

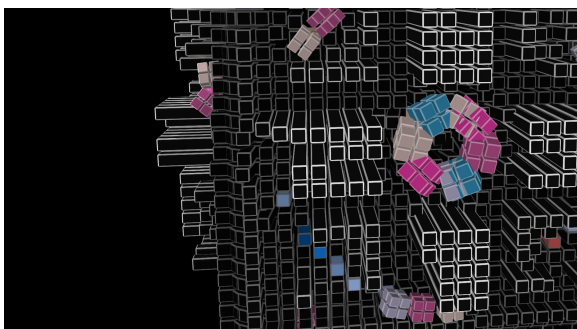
Unter den Kreisen heben sich Schienenringe aus Stäben. Gleichmäßig wie Züge laufen die Würfel darauf; der große Würfel dreht sich langsam um halbe Umdrehungen, die Kamera schwingt weit aus.



RAW CUBE – KREUZ

2026.00.248 · 2026

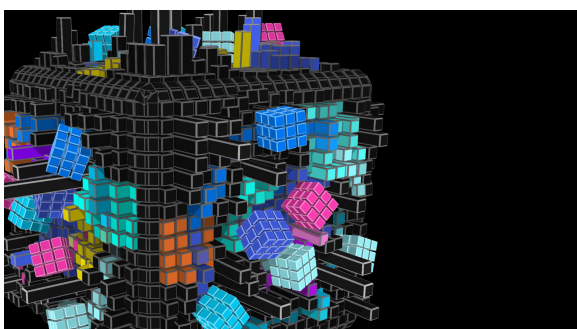
Mitten auf jeder Seite liegt ein großer Kessel, darüber ein Kreuz aus Schienen. Wenige große Würfel kreisen langsam um ihn; der große Würfel rastet entschlossen ein und wippt lange nach.



RAW CUBE – REIHE

2026.00.249 · 2026

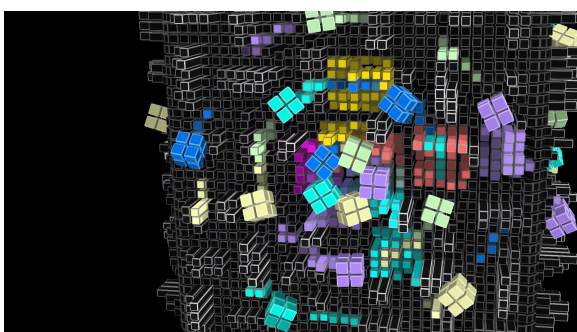
Auf jeder Seite windet sich eine Spirale nach innen. Kleine Würfel ziehen in Zügen darüber, auf dem inneren Kreis größer als auf dem äußeren; der große Würfel rollt in Doppeldrehungen weiter.



RAW CUBE – SCHWELLE

2026.00.250 · 2026

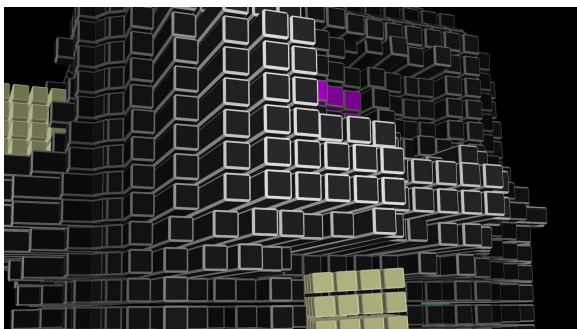
Um eine Stufenpyramide auf jeder Seite halten die Würfel an derselben Stelle an und ziehen wieder an. Lange geschieht nichts – dann rastet der Würfel mit einem schnellen Ruck ein.



RAW CUBE – RASTER

2026.00.251 · 2026

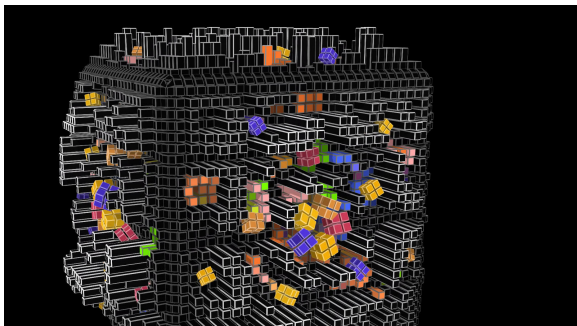
Das feinste Raster der Reihe. Fast hundert kleine massive Würfel springen Zelle für Zelle auf vier Kreisen je Seite, und der große Würfel wiegt sich unablässig.



RAW CUBE – PULS

2026.00.252 · 2026

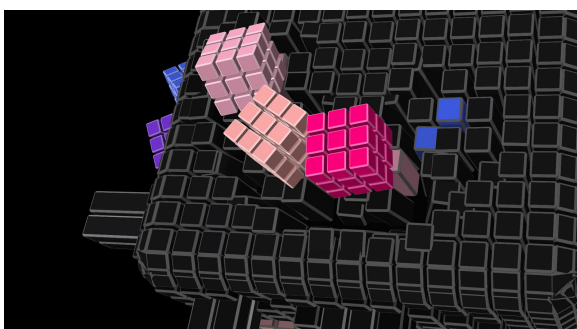
Grobes Raster, ein Schacht in jeder Mitte und nur wenige sehr große Würfel, die im gemeinsamen Puls um ihn kreisen. Der große Würfel pulst im Gummiband mit.



RAW CUBE – VERSATZ

2026.00.253 · 2026

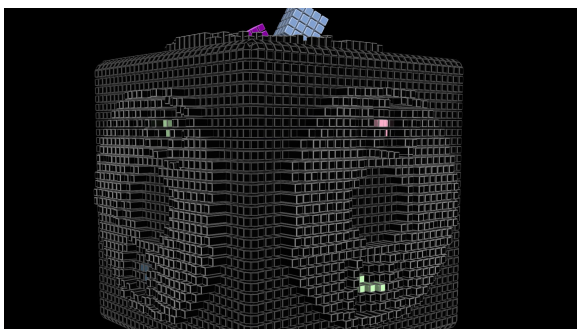
Drei gegeneinander verschobene Kreise auf jeder Seite, über einem Raster aus Höfen. Der große Würfel kippt in Folgen von drei Drehungen, mal um dieselbe, mal um eine neue Achse.



RAW CUBE – STAPEL

2026.00.254 · 2026

Das größste Raster der Reihe, hohe Türme, klobige Würfel, die sich auf ihrer Runde zusammenschieben. Der große Würfel ist schwer: weich gefedert und träge, und alles federt lange mit.



RAW CUBE – LEERE

2026.00.255 · 2026

Nur drei Seiten tragen je ein, zwei Würfel, die ganz langsam kreisen. Der große Würfel schwebt klein im Dunkel und dreht sich selten, die Kamera steht fast still.

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 21. Oktober 2026

CUBE4ARTS

TOBIAS POST

Malerei · Digitale Lichtkunst · Skulptur · Kuratorische Projekte

CUBE4ARTS.DE



cube4arts.de/werkraum/raw-cube



cube4arts.de

Abbildungen: © 2026 Tobias Post

Dossier · Stand 21. Oktober 2026

Dokument 2026.10.202 · CC BY-NC-ND 4.0 · Frei zum Lesen und Weitergeben — nicht verändern, nicht verkaufen