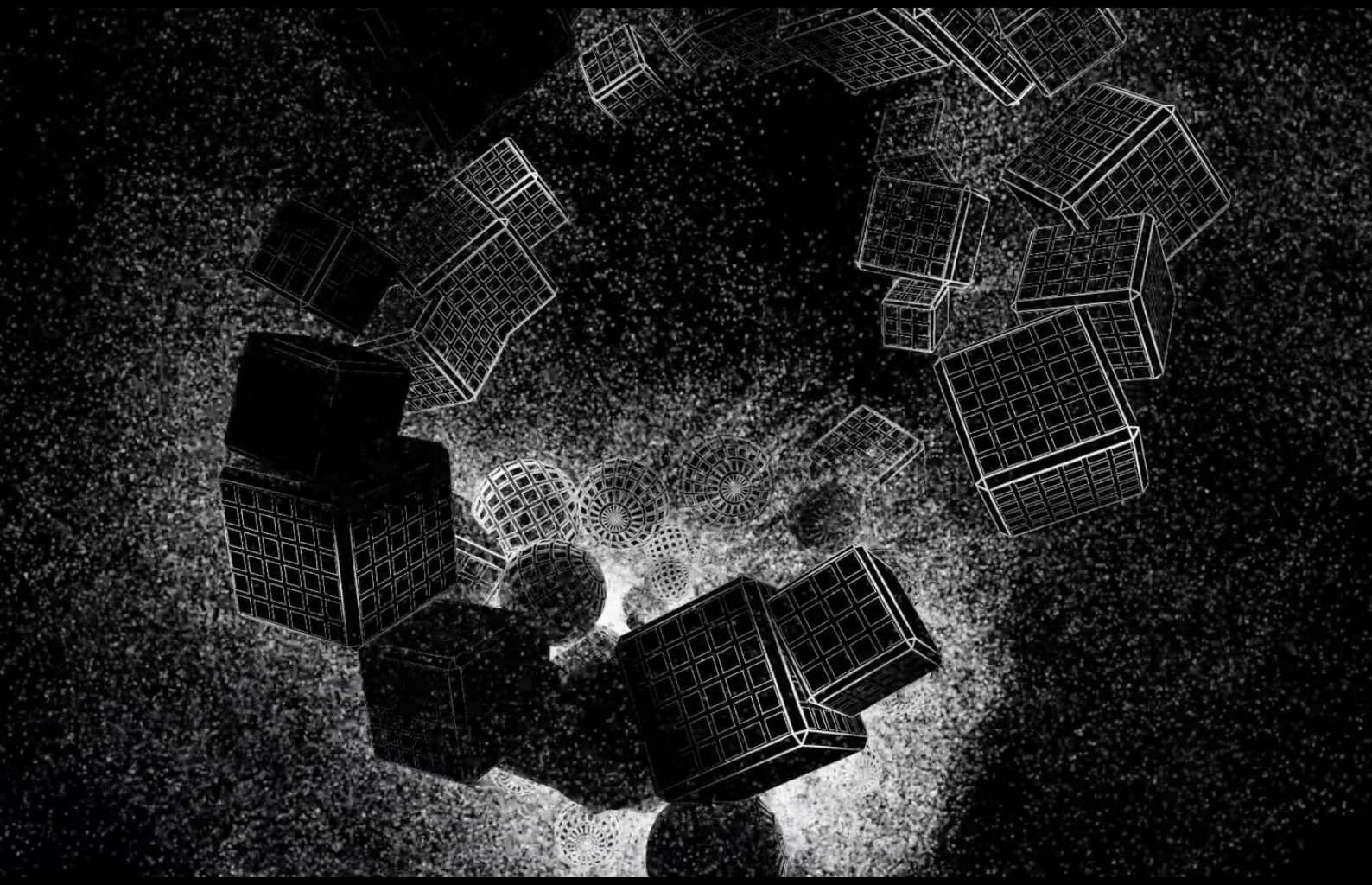


WERKRAUM · 2026

# SCULPT – KREISEL

Würfelringe um einen Kern aus Kugeln

**TOBIAS POST**

Malerei · Digitale Lichtkunst · Skulptur · Kuratorische Projekte

Stand 23. Oktober 2026 · Dokument 2026.10.137

CUBE4ARTS.DE

# KURZFASSUNG

Zwei Ringe aus Würfeln kreisen um einen Kern aus Kugeln – eine gedruckte Skulptur, in Bewegung gesetzt. Kugeln und Würfel atmen, die Ringe drehen sich frei und federnd wie ein Kreisel und ziehen Schleier aus Punkten durch den Raum.

# HINTERGRUND

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 108 Teile – sechs gestapelte Ringe aus je 12 Kugeln, umschlossen von zwei Ringen aus je 18 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Kreisel“, knapp 8 cm, Werknummer 2026.00.294.

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

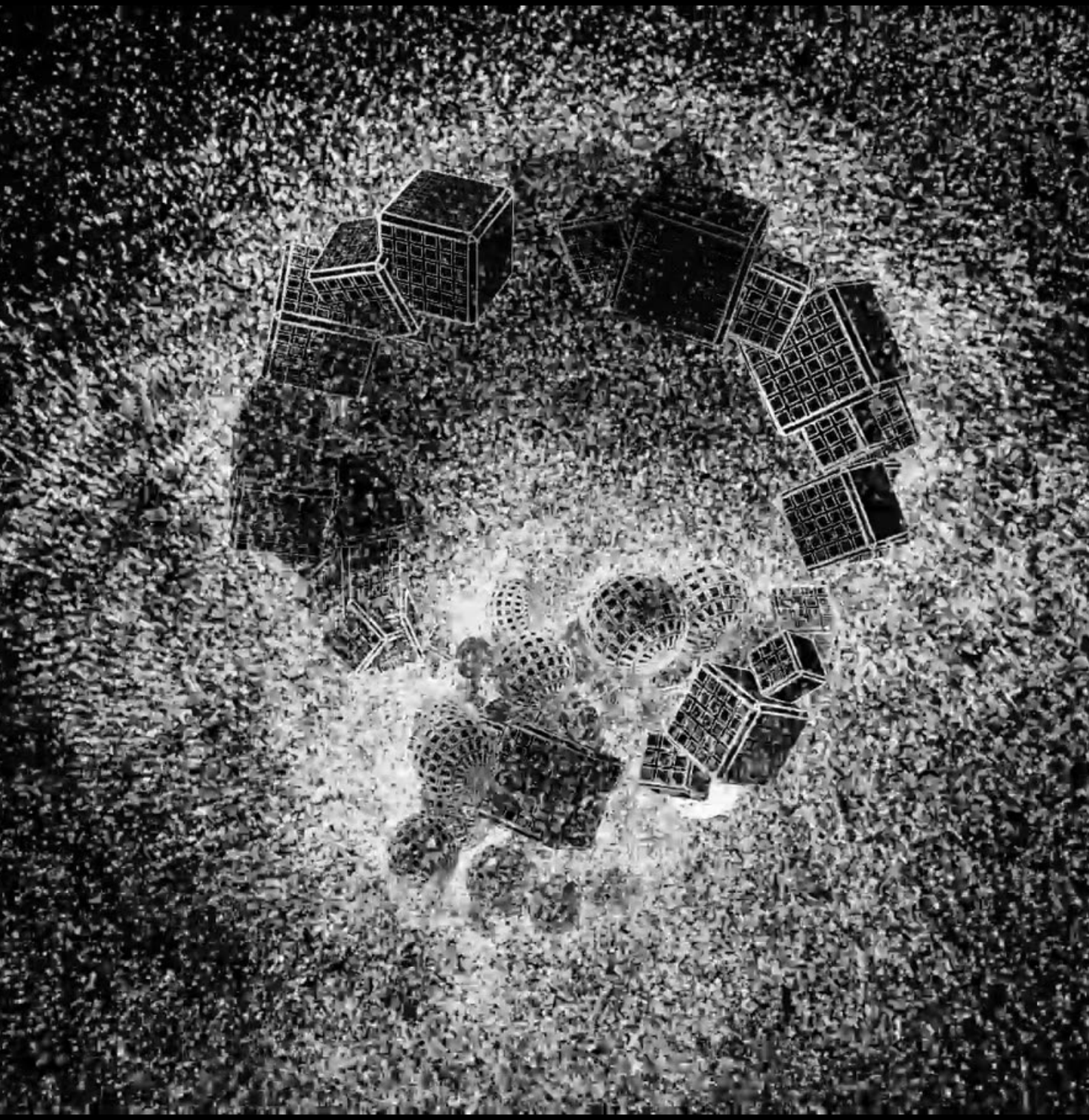
Zwei Ringe aus Würfeln kreisen um einen Kern aus gestapelten Kugelringen: Kugeln und Würfel atmen, und die Ringe drehen sich frei wie ein Kreisel, jeder in eigener Zeit.

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.

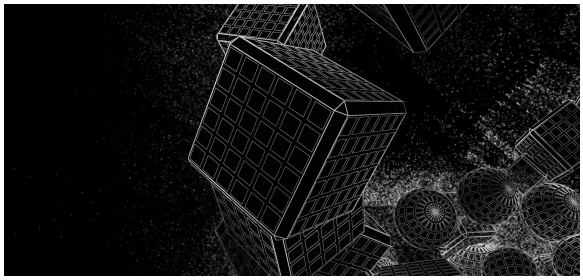
Würfel und Ring sind konkrete Formen, schwarz, nur von ihren Kanten und einem feinen Raster gezeichnet. Erst in der Bewegung bekommen sie einen informellen Impuls: in den elastischen Drehungen und in den Punkten, die sich von ihnen lösen, wie Wasser in den Raum fließen und vergehen. Konkrete Strukturen,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

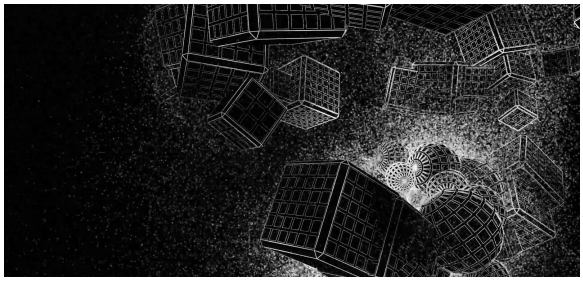
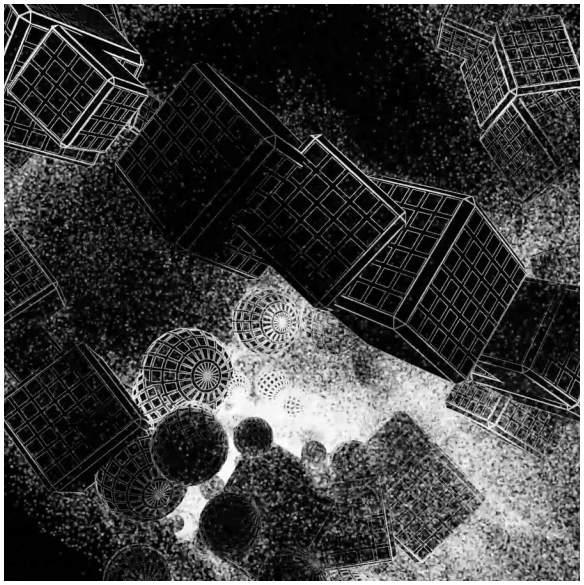
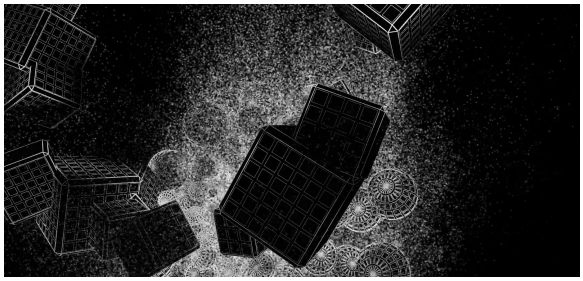
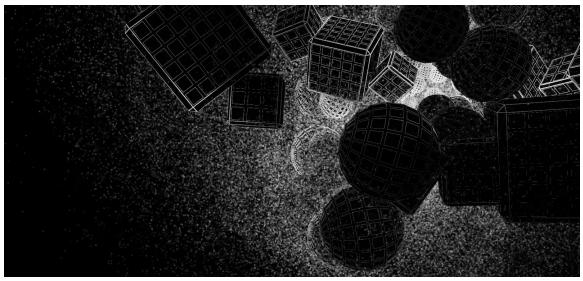
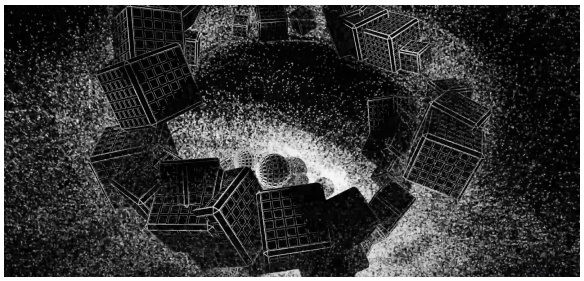
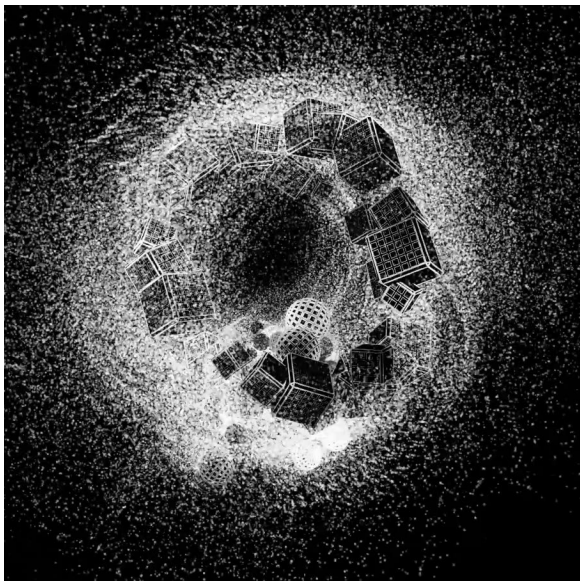
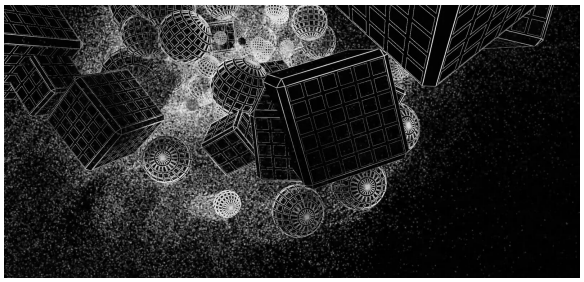
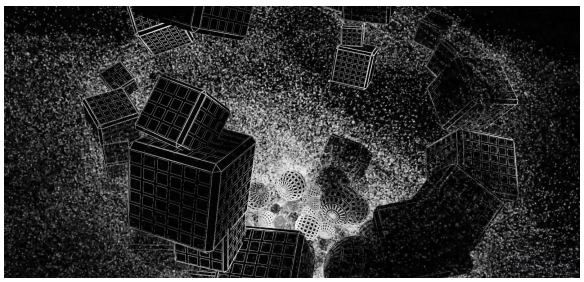
lassen sich die Stufen verfolgen: der Würfel, der Ring, die Kante, der Punkt, der Schleier.

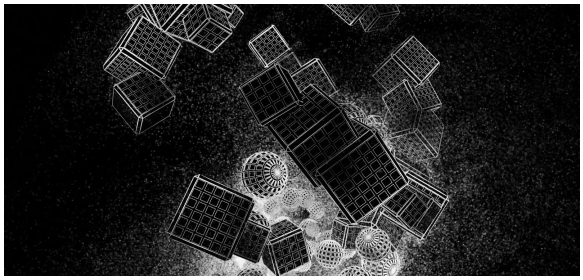
Zwischen ungegenständlich und gegenständlich gilt: Hier ist die Skulptur zuerst ein Gegenstand – als 3D-Druck steht sie im Skulpturengarten. Die Animation nimmt sie in den virtuellen Raum zurück und setzt ihre Teile gegeneinander in Bewegung. Damit ist die Reihe eine virtuelle Skulptur in Bewegung –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

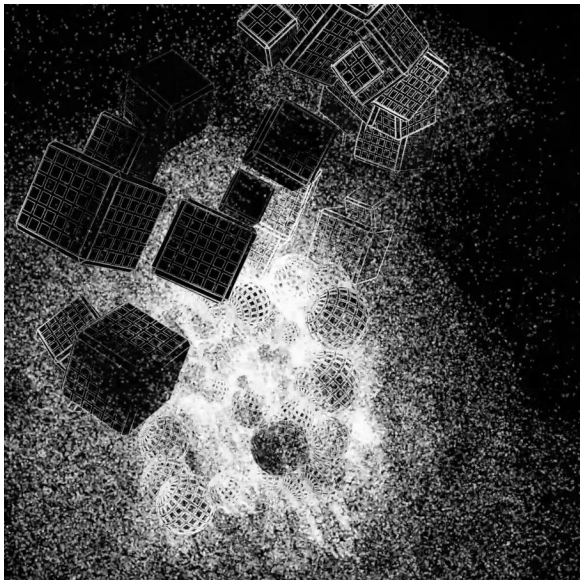


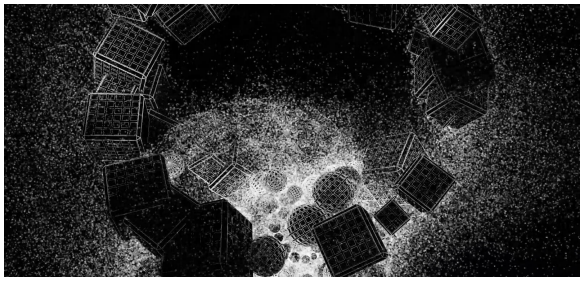
# BILDSTRECKE

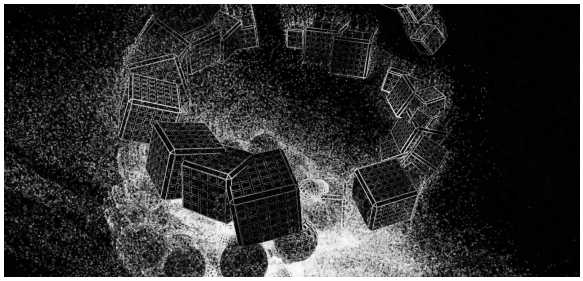










KÜNSTLER

# 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 23. Oktober 2026

# TOBIAS POST

Malerei · Digitale Lichtkunst · Skulptur · Kuratorische Projekte

CUBE4ARTS.DE

cube4arts.de/werkraum/sculpt-kreisel

cube4arts.de

Abbildungen: © 2026 Tobias Post
Dossier · Stand 23. Oktober 2026
Dokument 2026.10.137 · CC BY-NC-ND 4.0 · Frei zum Lesen und Weitergeben — nicht verändern, nicht verkaufen