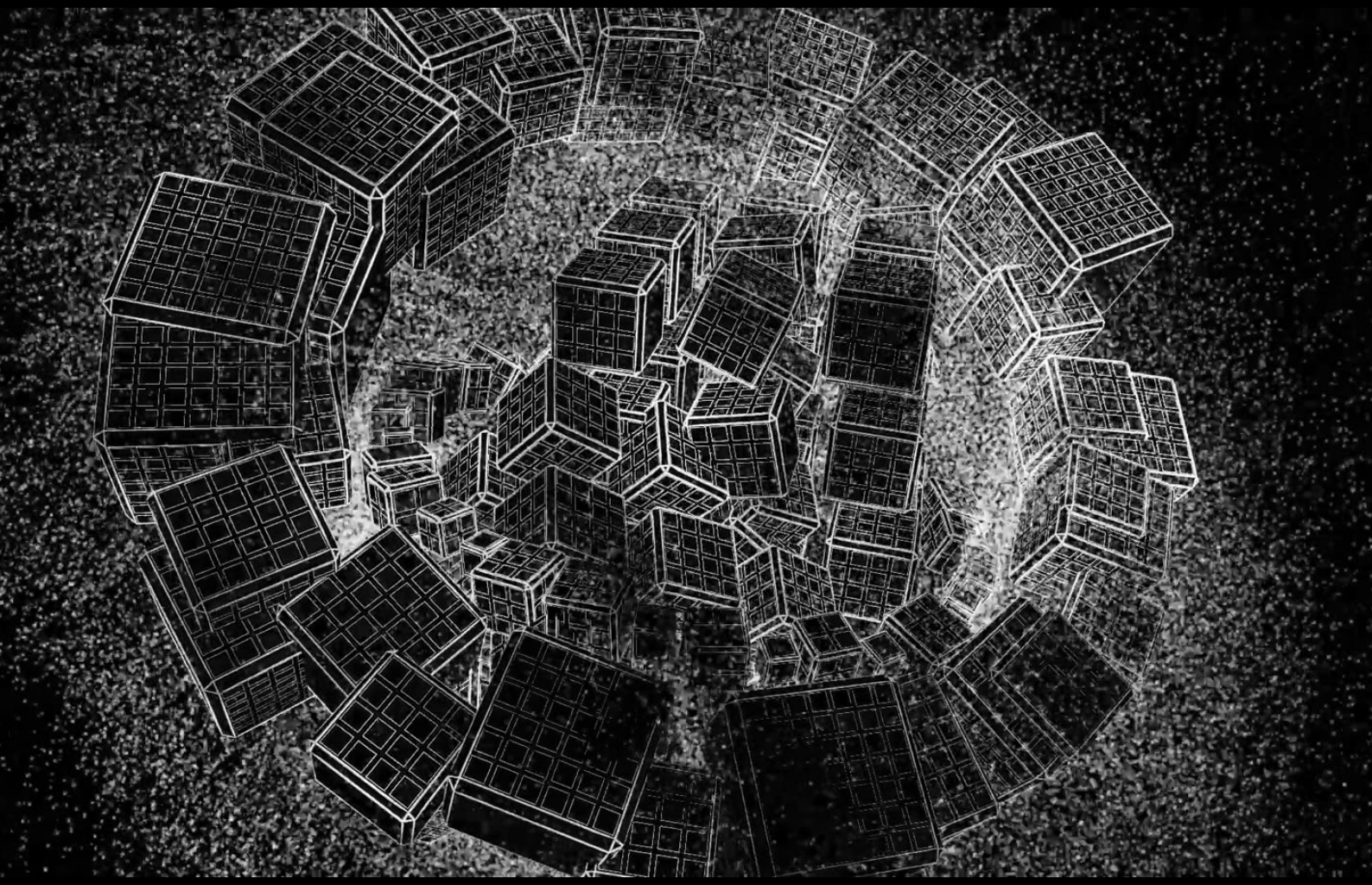


WERKRAUM · 2026

SCULPT – RINGKERN

Eine Skulptur in Bewegung

TOBIAS POST

Malerei · Digitale Lichtkunst · Skulptur · Kuratorische Projekte

Stand 23. Oktober 2026 · Dokument 2026.10.132

CUBE4ARTS.DE

KURZFASSUNG

Zwei Würfelringe um einen Kern aus Würfeln – eine gedruckte Skulptur, in Bewegung gesetzt. Ringe und Kern drehen sich frei und federnd und ziehen Schleier aus Punkten durch den Raum.

HINTERGRUND

„Sculpt – Ringkern“ ist die erste Arbeit der Reihe Sculpt. Hier steht der Aufbau, den alle weiteren teilen.

Sculpt setzt Skulpturen aus dem Skulpturengarten in Bewegung. Ihre Animation läuft genau so, wie Render4Sculpt sie rechnet – jeder Teil der Skulptur aber in eigener Zeit und mit eigenen Drehungen, die elastisch nachfedern. Ruhige Phasen wechseln mit Aufbruch.

Die Körper sind schwarz, ihre Kanten und ein feines Raster leuchten in wandernden Lichtwolken. Jede Bewegung hinterlässt Punkte, die wie Wasser in den Raum fließen und langsam vergehen.

Sculpt ist die achte Reihe nach Minimal Quaderspuren, Minimal Sphere, Raw Cube, Minimal Ring, Ring Quader, Veil und Fluid.

Zur Skulptur: Render4Sculpt, 126 Würfel – zwei Ringe aus je 36 Würfeln um einen doppelten Kern aus 3 × 3 × 3 Würfeln. Als 3D-Druck im Skulpturengarten: „Ringkern“, 25 cm, Werknummer 2026.00.291.

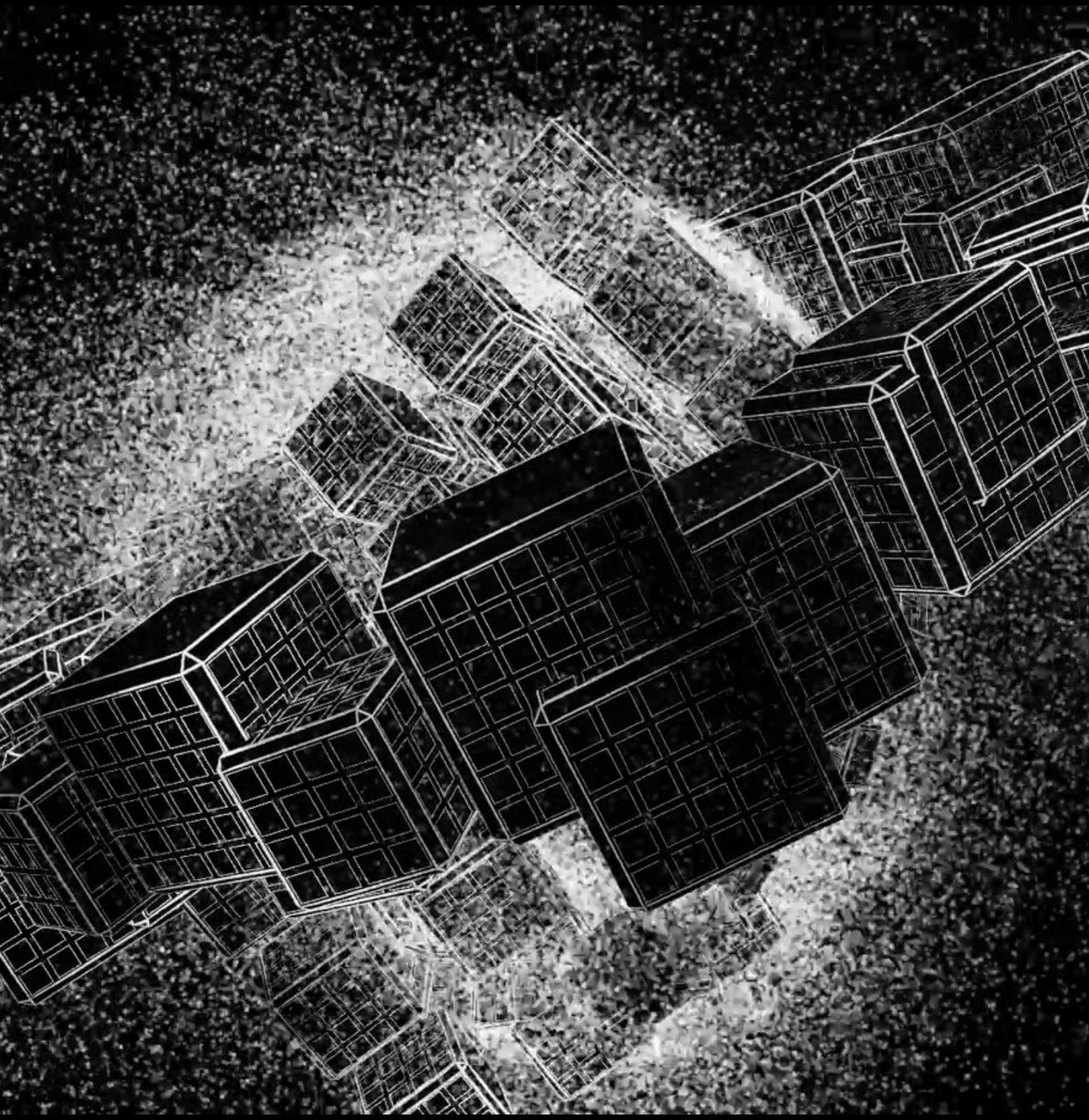
EINORDNUNG IM POSTDIGITALEN SETZUNGSMODELL

Die Grundform der Reihe: eine gedruckte Skulptur, in Bewegung gesetzt – zwei Ringe und ein Kern folgen derselben Rechnung, jeder in eigener Zeit, und ziehen Schleier aus Punkten durch den Raum.

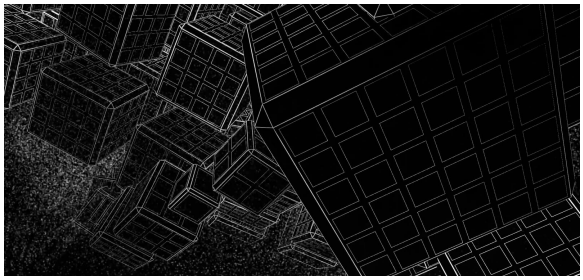
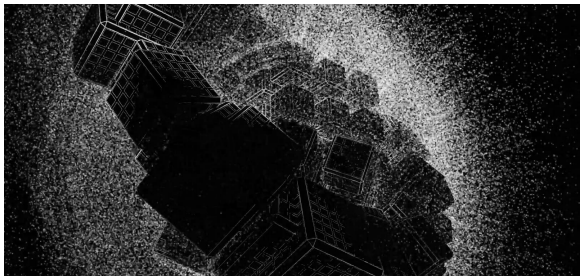
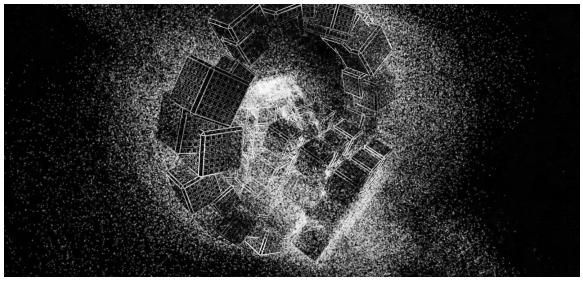
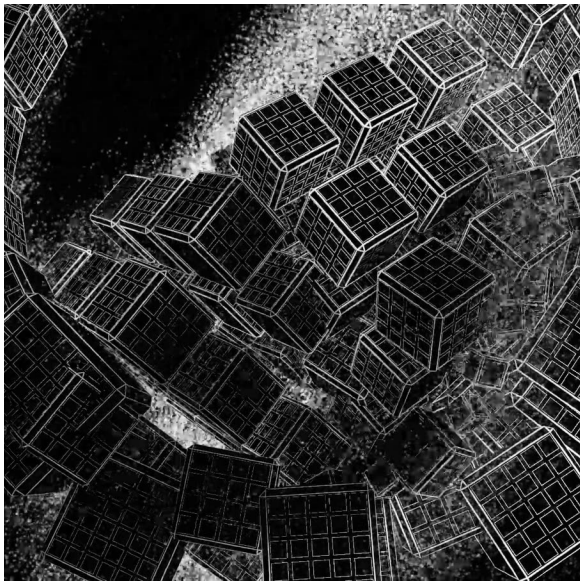
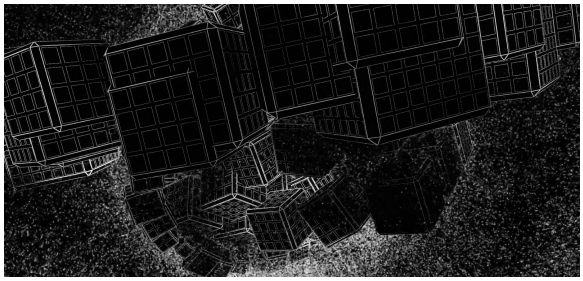
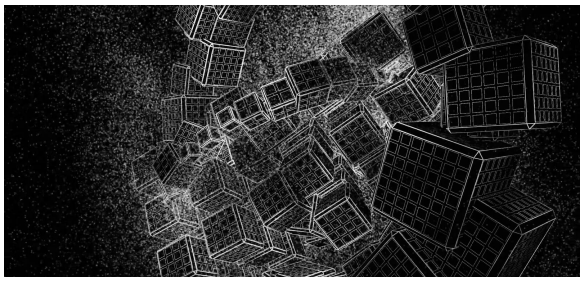
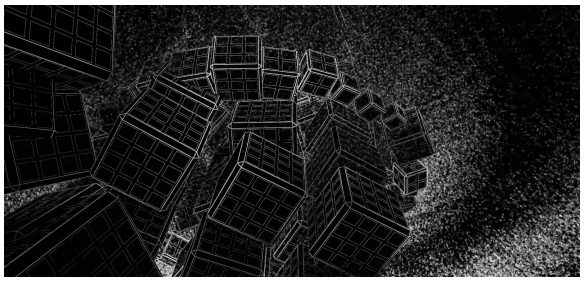
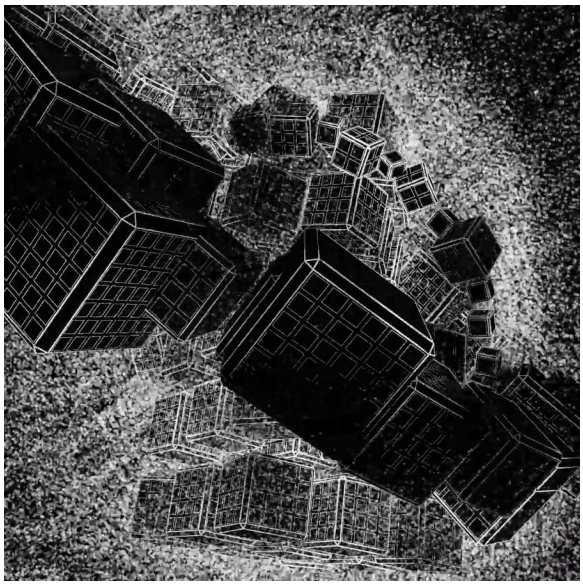
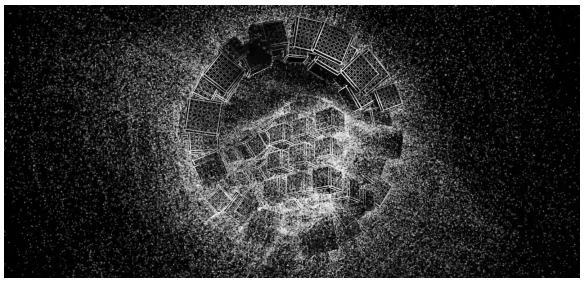
Die Reihe arbeitet mit Raster, Rhythmus und Wiederholung – im Körper selbst: Die Skulptur ist aus gleichen Würfeln gebaut, gereiht zu Ringen, geschichtet zum Kern. Abweichung entsteht über die Zeit: Jeder Teil folgt derselben Bewegung, aber in eigener Phase und mit eigenem Nachfedern; ruhige Phasen wechseln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

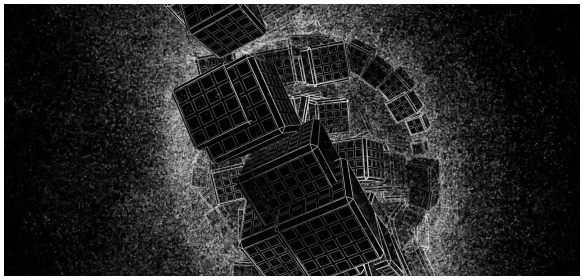
Würfel und Ring sind konkrete Formen, schwarz, nur von ihren Kanten und einem feinen Raster gezeichnet. Erst in der Bewegung bekommen sie einen informellen Impuls: in den elastischen Drehungen und in den Punkten, die sich von ihnen lösen, wie Wasser in den Raum fließen und vergehen. Konkrete Strukturen,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

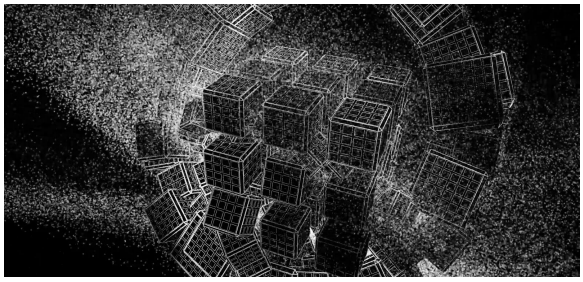
Zwischen ungegenständlich und gegenständlich gilt: Hier ist die Skulptur zuerst ein Gegenstand – als 3D-Druck steht sie im Skulpturengarten. Die Animation nimmt sie in den virtuellen Raum zurück und setzt ihre Teile gegeneinander in Bewegung. Damit ist die Reihe eine virtuelle Skulptur in Bewegung –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

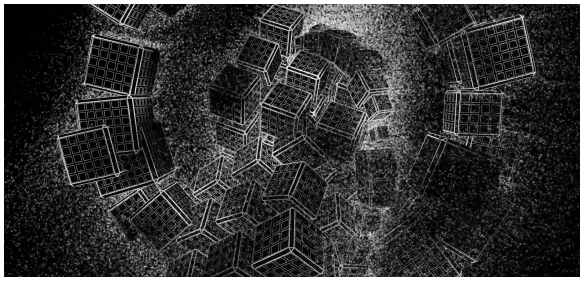


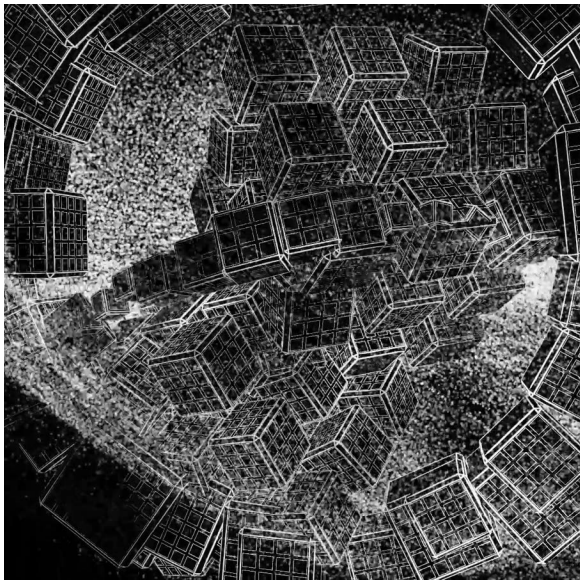
BILDSTRECKE









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-ringkern

cube4arts.de

Abbildungen: © 2026 Tobias Post
Dossier · Stand 23. Oktober 2026
Dokument 2026.10.132 · CC BY-NC-ND 4.0 · Frei zum Lesen und Weitergeben — nicht verändern, nicht verkaufen