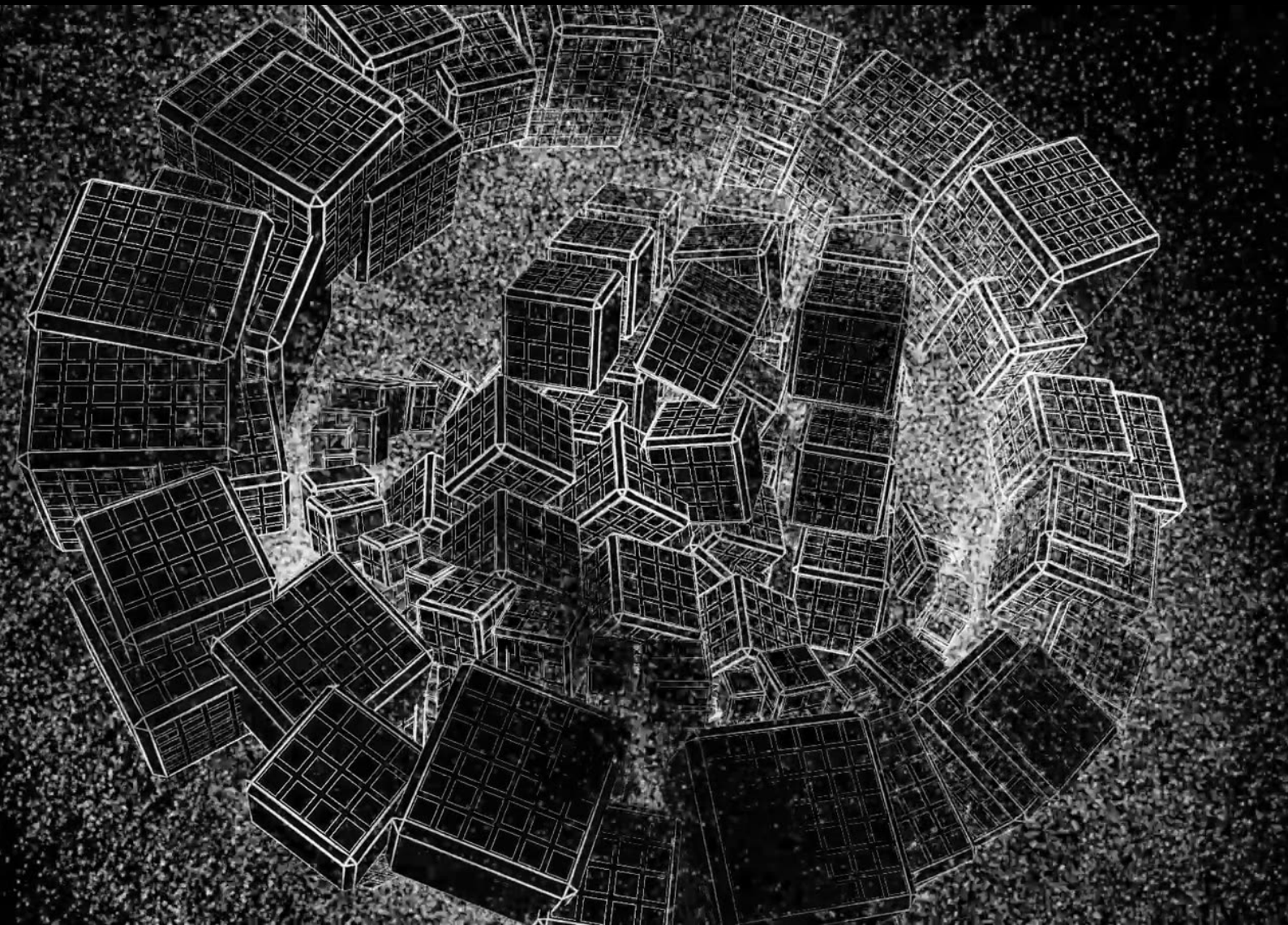




WERKRAUM-REIHE · 2026

# SCULPT

6 Arbeiten · Digitale Echtzeitgrafik

---

**TOBIAS POST**

Malerei · Digitale Lichtkunst · Skulptur · Kuratorische Projekte  
Stand 23. Oktober 2026 · Dokument 2026.10.198

CUBE4ARTS.DE



---

# EINORDNUNG

|             |                           |
|-------------|---------------------------|
| ARBEITEN    | 6                         |
| JAHR        | 2026                      |
| WERKNUMMERN | 2026.00.280 – 2026.00.285 |
| MEDIUM      | Digitale Echtzeitgrafik   |

---

## DIE REIHE

„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  $3 \times 3 \times 3$  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.

---

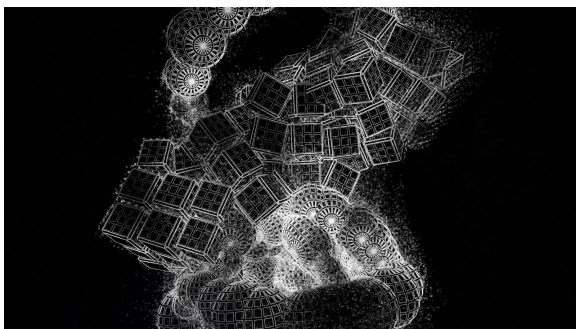
## DIE ARBEITEN



### SCULPT – RINGKERN

2026.00.280 · 2026

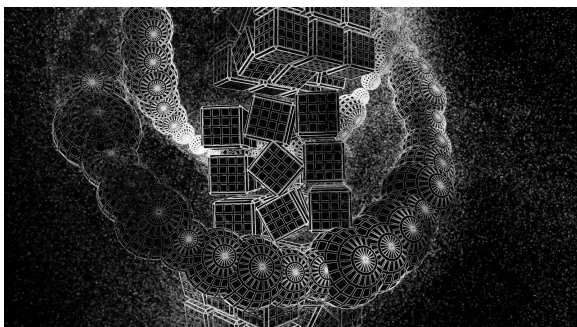
Zwei Würfelringe um einen Kern aus Würfeln – eine gedruckte Skulptur, in Bewegung gesetzt. Ringe und Kern drehen sich frei und federnd und ziehen Schleier aus Punkten durch den Raum.



### SCULPT – PERLENTURM

2026.00.281 · 2026

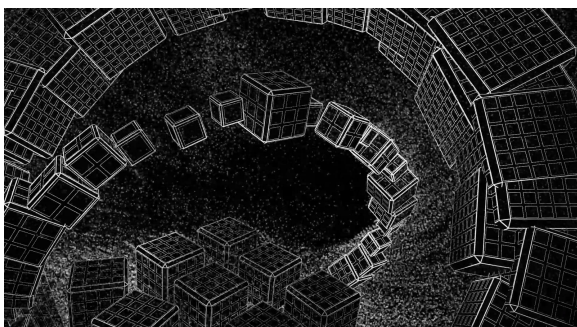
Ketten aus Kugeln um einen Turm aus Würfeln – eine gedruckte Skulptur, in Bewegung gesetzt. Die Kugeln atmen und wandern, Ringe und Turm drehen sich frei und federnd und ziehen Schleier aus Punkten durch den Raum.



## SCULPT – KUGELRINGE

2026.00.282 · 2026

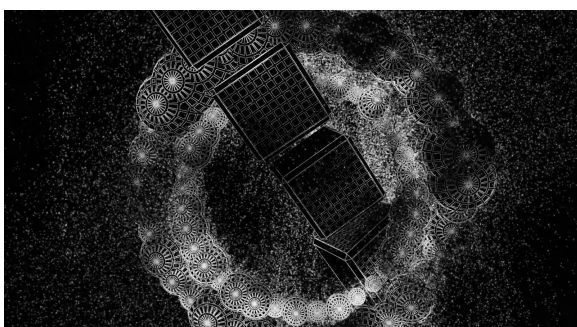
Zwei Ringe aus Kugeln um einen Turm aus Würfeln – eine gedruckte Skulptur, in Bewegung gesetzt. Die Kugeln atmen, die Würfel wenden sich, Ringe und Turm drehen sich frei und federnd und ziehen Schleier aus Punkten durch den Raum.



## SCULPT – WÜRFELRINGE

2026.00.283 · 2026

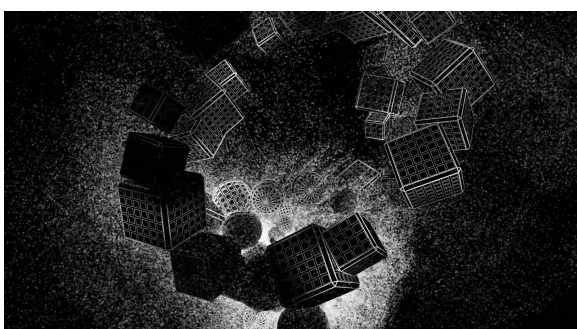
Zwei Ringe aus Würfeln um einen Kern aus Würfeln – eine gedruckte Skulptur, in Bewegung gesetzt. Die Würfel der Ringe kreiseln, der Kern wendet sich, Ringe und Kern drehen sich frei und federnd und ziehen Schleier aus Punkten durch den Raum.



## SCULPT – KUGELRINGE

2026.00.284 · 2026

Zwei Ketten aus Kugeln winden sich um eine Säule aus großen Würfeln – eine gedruckte Skulptur, in Bewegung gesetzt. Die Kugeln atmen und wandern, die Würfel wenden sich, Ketten und Säule drehen sich frei und federnd und ziehen Schleier aus Punkten durch den Raum.



## SCULPT – KREISEL

2026.00.285 · 2026

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.

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](http://cube4arts.de)

---

Abbildungen: © 2026 Tobias Post

Dossier · Stand 23. Oktober 2026

CUBE4ARTS

# TOBIAS POST

Malerei · Digitale Lichtkunst · Skulptur · Kuratorische Projekte

CUBE4ARTS.DE



[cube4arts.de/werkraum/sculpt](https://cube4arts.de/werkraum/sculpt)



[cube4arts.de](https://cube4arts.de)

---

Abbildungen: © 2026 Tobias Post

Dossier · Stand 23. Oktober 2026

Dokument 2026.10.198 · CC BY-NC-ND 4.0 · Frei zum Lesen und Weitergeben — nicht verändern, nicht verkaufen