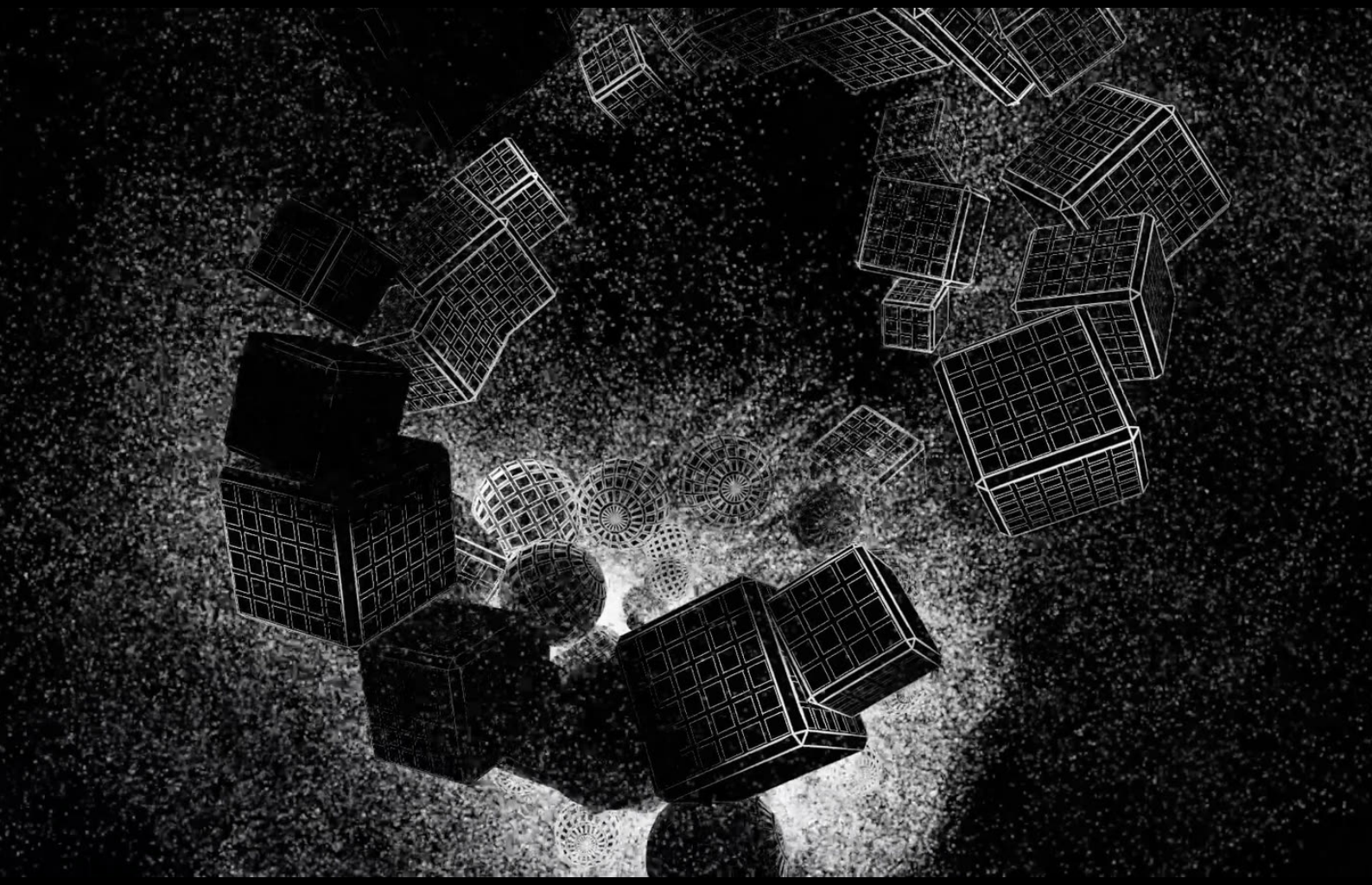


STUDIO · 2026

SCULPT – KREISEL

Würfelringe um einen Kern aus Kugeln

TOBIAS POST

Artist · Digital Light Art · Painting · Curatorial Projects

CUBE4ARTS.COM

As of September 27, 2026

SUMMARY

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.

BACKGROUND

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: der kleine Kreisel vorn bei den „Testdrucken“, knapp 8 cm.

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

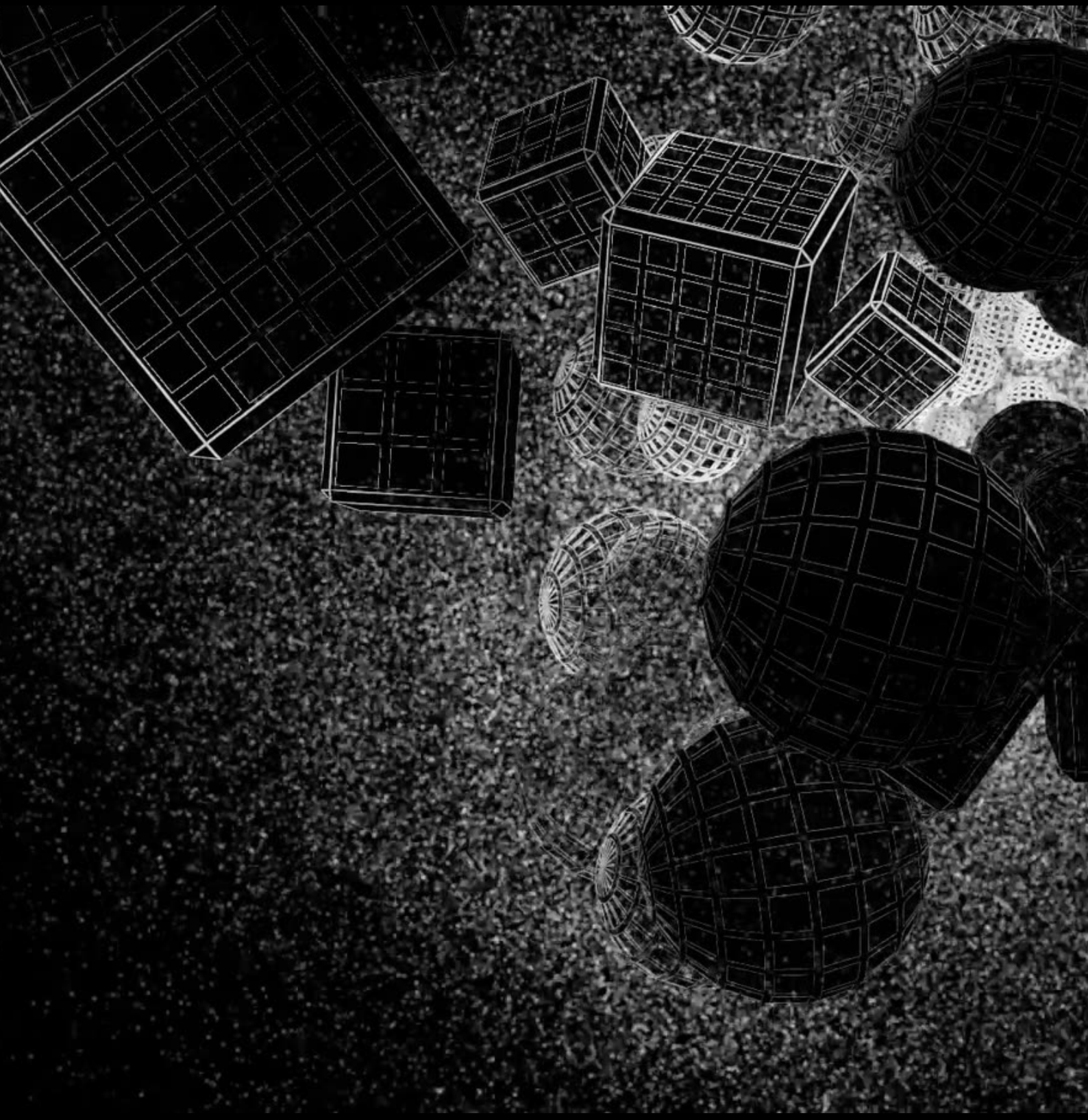
Zwei Ringe aus Würfeln kreisen um einen Kern aus gestapelten Kugelringen: Kugeln und Würfel atmen, und die Ringe drehen sich frei wie ein Kreisel, jeder in eigener Zeit.

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.

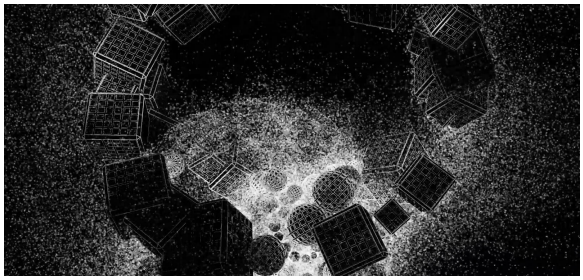
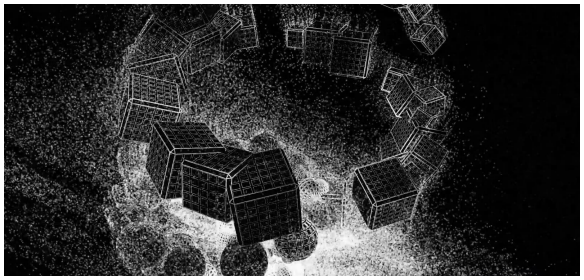
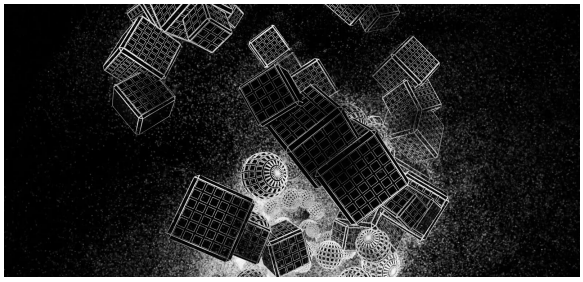
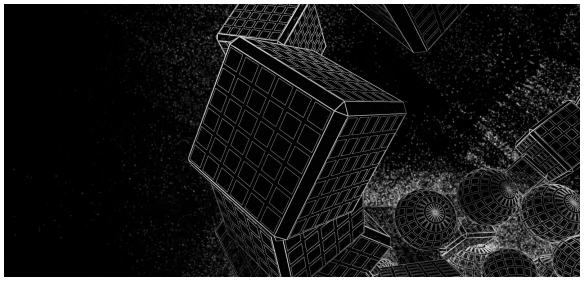
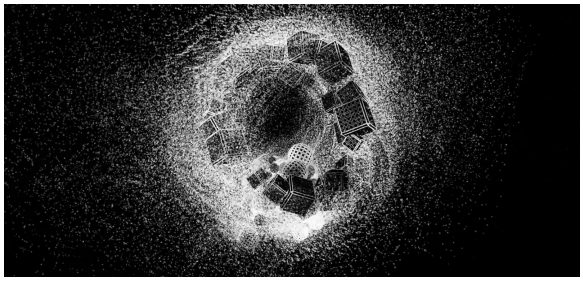
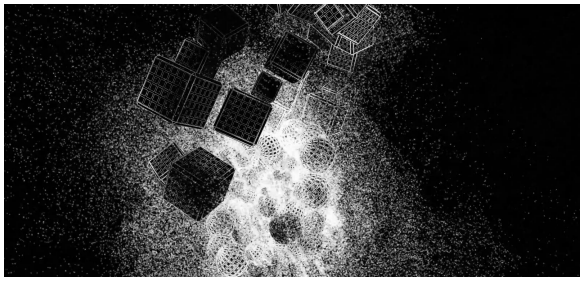
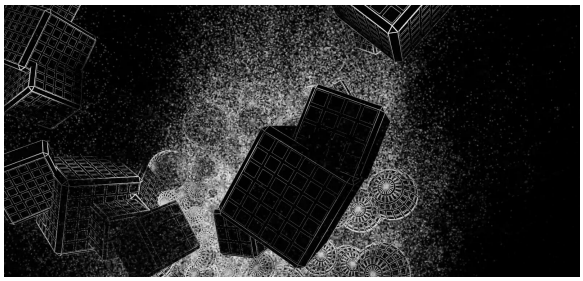
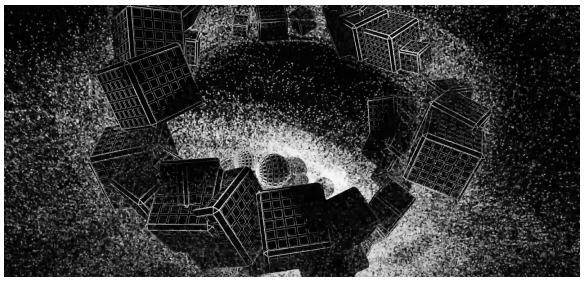
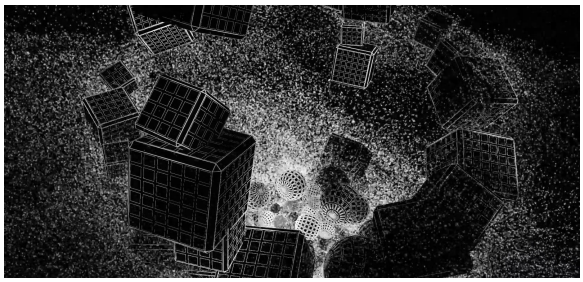
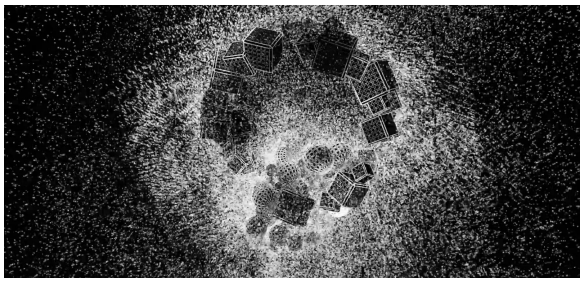
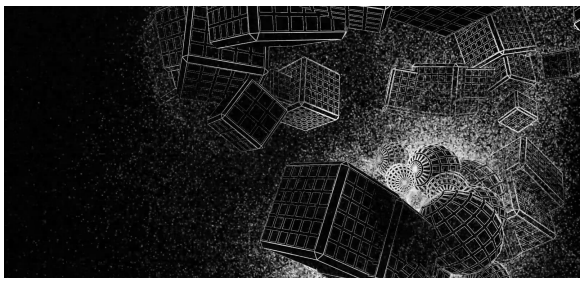
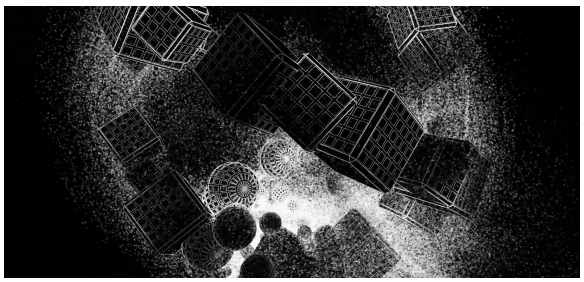
Würfel und Ring sind konkrete Formen, schwarz, nur von ihren Kanten und einem feinen Raster gezeichnet. Erst in der Bewegung bekommen sie einen informellen Impuls: in den elastischen Drehungen und in den Punkten, die sich von ihnen lösen, wie Wasser in den Raum fließen und vergehen. Konkrete Strukturen,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

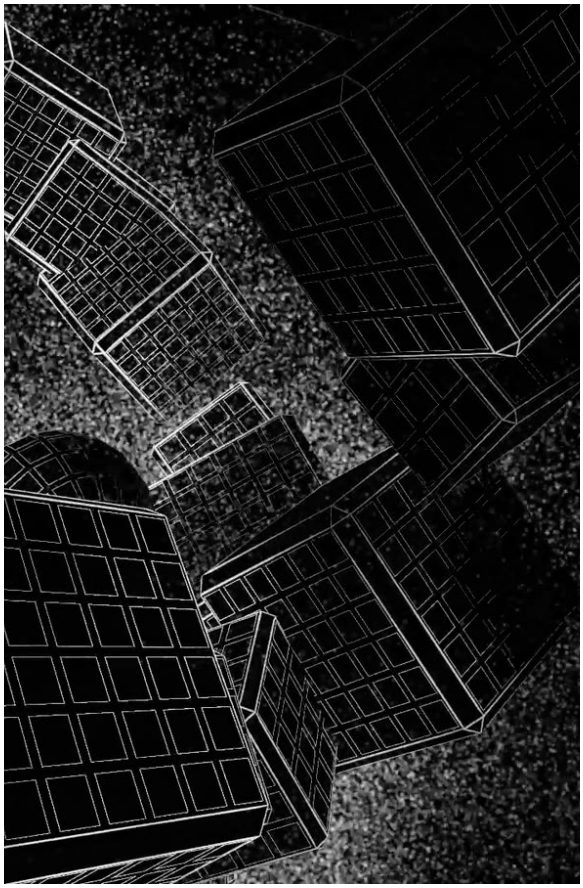
lassen sich die Stufen verfolgen: der Würfel, der Ring, die Kante, der Punkt, der Schleier.

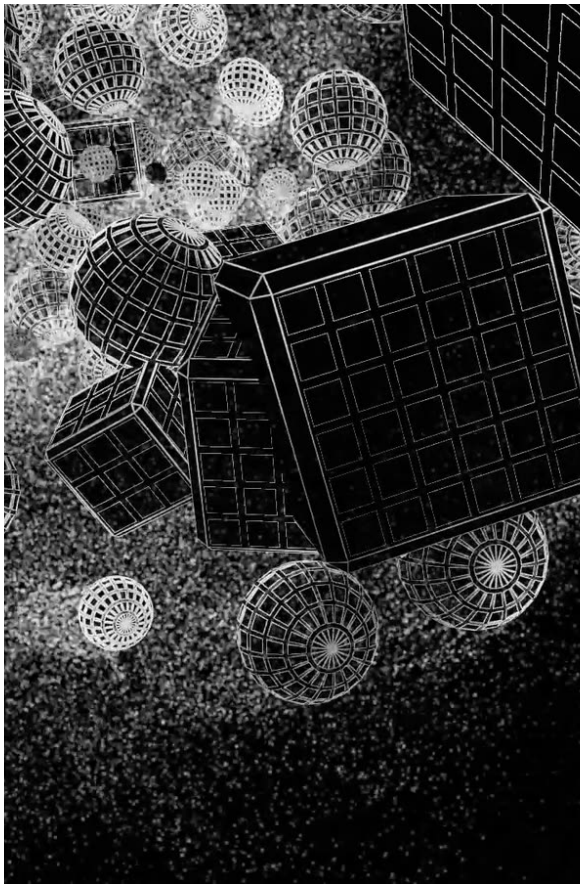
Zwischen ungegenständlich und gegenständlich gilt: Hier ist die Skulptur zuerst ein Gegenstand – als 3D-Druck steht sie im Skulpturengarten. Die Animation nimmt sie in den virtuellen Raum zurück und setzt ihre Teile gegeneinander in Bewegung. Damit ist die Reihe eine virtuelle Skulptur in Bewegung –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



IMAGES





ARTIST

TOBIAS POST

Artist · Digital Light Art · Painting · Curatorial Projects

BORN	1969 · Bochum
MEMBER	WBK e.V. (2026) · BBK Westfalen e.V. (2025) · VERA e.V. · VG Bild-Kunst
ROLE	Spokesperson, Western Ruhr (2026)
CONTACT	cube4arts.com

Images: © 2026 Tobias Post

Dossier · As of September 27, 2026

CUBE4ARTS

TOBIAS POST

Artist · Digital Light Art · Painting · Curatorial Projects

CUBE4ARTS.COM

Images: © 2026 Tobias Post
Dossier · As of September 27, 2026