

*capturing shadows in silicon:  
1/3" CCD chip*

Eine von Tim Otto Roths faszinierendsten Entdeckungen im Bereich der kamerалosen Experimente mit lichtempfindlichen Oberflächen war im Jahre 2000 die Erfindung der Videoschatten. Diese bewegten Photogramme stellen eine physische Attacke auf das Siliziumherz einer jeden Video- oder Digitalkamera dar: Objekte werden nicht auf Photopapier gelegt, sondern vielmehr auf Videochips. Verschiedene Vorrichtungen wurden entwickelt, um eine Lichtbewegung um den Videochip zu erzeugen. Hierzu gehören ein spezieller Lichtroboter oder auch Uhrwerke. Das auf den Videochip geworfene Licht- und Schattenspiel kann unmittelbar mittels Bildschirm oder Videoprojektion verfolgt werden.

One of Tim Otto Roth's most amazing discoveries in the sector of cameraless experimentation with photosensitive surfaces was the invention of the video shadows in 2000. Putting objects not on photographic paper but on video chips, the resulting video photograms are a physical attack against the silicon core of every video or digital camera.

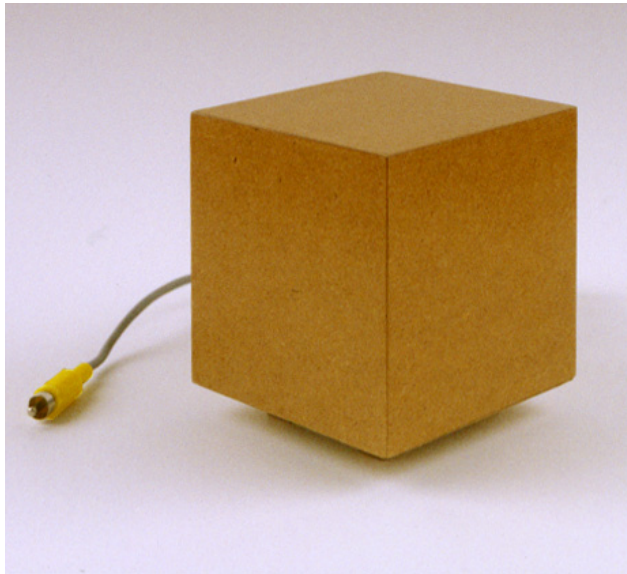
Diverse sophisticated tools were developed to let move a light source around the video chip. A 3-axis light robot was developed or clock works were adapted and stuffed with LED lights. The projected shadow and light impression on the chip can immediately be seen on screen or as projection.

*video shadows*

Tim Otto Roth betrachtet den bewegten, nicht mehr zentralperspektivischen organisierten Bildraum mit seinen changierenden Farbverläufen ziemlich bodenständig. Für ihn handelt es sich nicht um einen abstrakten Lichtraum, der durch eine modulierende Lichtrequisite kreiert wird. Er betrachtet es mehr als einen durch eine Schattenmaschine hergestellten hyperrealen Dokumentarfilm, der eine andere Seite alltäglicher Objekte zeigt. Einige Videoschattenprojekte wurden im öffentlichen Raum realisiert.

Tim Otto Roth regards the moving space with its changing colour scales quite down-to-earth. For him the moving imagery without central perspective effect of a camera is not an abstract light space created by a modulating light requisite. It is more a hyperrealist documentary clip of everyday objects created by a shadow machine. Several video shadow projects were realized in public space.

Info: [www.jenseits.net](http://www.jenseits.net)



*The edition Kubeia (left) uses clock works for the motion of light. 3-dimensional constellations of objects as clock parts or even artist blood are fixed in resin hemi-spheres.*

Chronos und Kairos gehen in *Kubeia* auf besondere Weise mit dem Reich der Schatten einen Dialog ein. Bei dieser miniaturisierten Form des Videoschattenzyklus sind nach unten geöffnete Mdf-Kuben (10\*10\*10 cm) im Inneren mit einem Uhrwerk ausgestattet. In der Bodenplatte, auf der der Würfel aufgesetzt wird, ist ein Videochip integriert, der über ein Kabel an eine Stromversorgung und eine videofähiges Gerät angeschlossen werden kann. Es gibt drei Varianten dieser Kuben: Eine weiße LED ist entweder auf dem Sekunden-, Minuten- oder Stundenzeiger angebracht und scheint nach unten auf den Videochip, der mit beliebigen Gegenständen belegt werden kann. Die auf den Chip projizierten Schatten lassen sich auf einem Fernschirmschirm oder einem Beamer anzeigen.

*Kubeia* ist zum einen die Home-Version der Videoschatten, die bislang auf Ausstellungen maßgeblich mit einem Lichtroboter präsentiert wurden. Relativ einfach kann ein Würfel dieser Edition von einem Laien am heimischen Fernseher in Betrieb genommen werden. Mehrere Würfel gleichzeitig wurden aber auch schon als VJ-Performance in Kombination mit Live-Musik präsentiert. Weniger aufgeregt kann *Kubeia* in einer Dreier-Kombi auch im Ausstellungskontext präsentiert werden, wobei hier der Aspekt der Zeitlichkeit besonders zum Ausdruck kommt. Ist der Betrachter bei der Realisation mit dem Lichtroboter der Zufälligkeit der Bewegungsabläufe ausgeliefert, so findet hier nun eine Rückbindung an ein konventionelles Zeitmuster. So unterteilt der Sekundenwürfel einen Bewegungsablauf nicht nur in

60 Sekunden, sondern auch in 60 unterschiedliche Projektions- und Blickwinkel. Dieser Bewegungsablauf verlangsamt sich nun von Würfel zu Würfel.

Bei einer Installation mit allen drei Würfeln kommt es zu einer bildlichen als auch zeitlichen Überlagerung. Der Betrachter wird mit einer Konstellation dreier sich verändernder Bildwelten konfrontiert, die sich aber tatsächlich erst in 24 Stunden wiederholen wird. Besonders radikal gestaltet sich der Wechsel vom Sekunden- zum Minutenwürfel. Findet bei dem ersteren noch ein klar nachvollziehbarer, sekundlicher Wechsel der Lichtrichtung um jeweils sechs Grad statt, so führt die Verlangsamung der Lichtwanderung um den Faktor 60 den Betrachter bereits an die Grenzen seiner Wahrnehmung. Ganz langsam verändert sich nun das Bild, ohne daß man aber einer Bewegung gewahr wird.

Um für die Besetzung auf dem Videochip nun bestimmte Konstellation von Objekten räumlich zu fixieren, wurden diese Gegenstände in Gießharzhalbkugeln eingegossen. Eine Serie dieser kunststoffgläsernen Hemisphären reflektiert speziell Aspekte von Zeitlichkeit und auch Vergänglichkeit. Einmal verweisen kleine Zahnräder und Federchen mehr auf den Chronos. Ein andermal spielen die fein verteilten Tröpfchen von Eigenblut mehr auf das bereits vergangenen Jetzt des Kairos an.