





# SKATE BOARDING 3D

Fast drei Jahre lang hat der Hamburger Künstler, Fotograf und Skater Sebastian Denz mit seinem custom-made Stereo-Fotoapparat das Carhartt-Skateteam durch Europa begleitet. Das Ergebnis: SKATEBOARDING.3D – ein Buch, das der sich bereits seit gut drei Jahrzehnten relativ unbemerkt vom fotografischen Mainstream in einem völlig eigenen Genre bewegendenden Skateboardfotografie auf insgesamt 120 Seiten endlich die für das Sujet so wichtige dritte Dimension erschließt.

Nach diversen, den 2009er Release begleitenden internationalen Ausstellungen, Preisen und Preisnominierungen stand uns der 35-jährige jetzt Rede und Antwort.





**Sebastian, kurz zu deiner Vita. Wo bist du geboren, wann hast du angefangen zu skaten, wann ging das los mit dem Fotografieren und war das Architekturstudium tatsächlich Resultat exzessiven Rollbrettfahrens?**

Ich bin in Großburgwedel nahe Hannover geboren und stand im Alter von fünf Jahren das erste Mal auf einem Plastikboard. Richtig angefangen habe ich dann aber erst 1989. Mit dem Fotografieren war es ähnlich. Es gab da einige Schlüsselerlebnisse in meiner Jugend, aber so richtig habe ich erst 1995 losgelegt. Ich habe damals viel mit der Kamera und im Labor experimentiert. Das Architekturstudium war übrigens kein direktes Resultat vom Skaten, aber beides hat meine Raumwahrnehmung natürlich nachhaltig geprägt. Zugunsten des Fotostudiums habe ich dann schließlich auch die Architektur an den Nagel gehangen.



**Wie bist du darauf gekommen, der Skateboardfotografie eine dreidimensionale Plattform zu geben?**

Ich habe einige Zeit als angewandter Fotograf gearbeitet und mich dabei immer stärker mit raumbildgebenden Verfahren auseinandergesetzt. Für das Buchprojekt hab ich mir dann Skaten ausgesucht, weil es mir am Herzen liegt und es zudem unglaublich viele Bezüge zum Thema "Raum" gibt. Seit gut zwei Jahren habe ich mich überwiegend der künstlerischen Fotografie zugewandt und arbeite dabei mit besonderen Stereo-Apparaten.



nächstes Bild



### **Wie kam es zum Bau der 3D-Spezialkamera?**

Vor fünf Jahren hatte ich die Idee zum Bau eines Stereo-Fotoapparats im Planfilmformat 20x25 mit kurzer Belichtungszeit, verstellbarer Stereobasis und einigen anderen technischen Spielereien. Realisiert hat das gute Stück schließlich mein Freund, der Kamerakonstrukteur und Augenarzt Kurt Gilde. Die Bauzeit betrug zwei Jahre und danach war erst einmal Experimentieren angesagt.

### **Für Skater gingen Skaten und Kunst schon immer Hand in Hand während der Rest der Welt die Verbindung erst jetzt so langsam wahrnimmt. Wie ist es sich für dich, Skaten im musealen oder auch hochkulturellen Kontext zu erleben?**

Mich freut das natürlich weil die Skateszene unglaublich vital und kreativ ist. Ich glaube allerdings, dass es nicht einfach ist, die passen-

de Mixtur aus Kunst und Skaten zu finden. Ich meine, was ist Kunst?

### **Bist du eher als Fotograf oder als Skater an die Fotos herangegangen?**

Ich glaube, das kann ich überhaupt nicht mehr trennen. Ich habe während der Arbeit mein Skatewissen natürlich benutzt, aber beim Fotografieren habe ich eine eindeutig künstlerische Position eingenommen. Die Grundidee war also schon, die Bilder in einen Kunstkontext zu setzen. Letztendlich ist SKATEBOARDING.3D aber der Kultur gewidmet, die mein Leben in vielfacher Hinsicht unglaublich bereichert hat – Dedicated to Skateboarding!

### **SKATEBOARDING.3D wird schon jetzt als Meilenstein der Skatefotografie gehandelt. Wie fühlt es sich an, diesen Status bereits mit dem ersten Buch innezuhaben?**



Danke für die Blumen. Natürlich befinde ich mich gerade in einer sehr spannenden Phase meines Lebens. Schließlich passiert es nicht oft, dass man auf seine Masters of Art Abschlussarbeit so ein Feedback bekommt – wobei das Buch allerdings auch umfangreich erweitert wurde. Mehr als die Hälfte der Bilder sind zwei bis drei Jahre nach dem Studium entstanden. Ich bilde mir nicht allzu viel auf die ganze Sache ein. Ehrlich

gesagt bin ich froh, wenn der ganze Rummel endlich nachlässt. Die Pressearbeit frisst inzwischen einen Großteil meiner Zeit auf.

SKATEBOARDING.3D ist im Prestel Verlag erschienen und kostet 49,95 Euro

[www.denz.cc](http://www.denz.cc)

Das Interview führte Andreas Grüter