

Diplomarbeit

Das Skatevideo

Definition, Merkmale und Entwicklung als Filmgenre

Ausgeführt zum Zweck der Erlangung des akademischen Grades

Dipl.-Ing. für technisch-wissenschaftliche Berufe

am Fachhochschul-Masterstudiengang „Telekommunikation und Medien“ St. Pölten

von:

Christoph Bauer

tm081003

Erstbegutachter und Betreuer:

Mag. Markus Wintersberger

Zweitbegutachter:

FH-Prof. DI Hannes Raffaseder

Wien, 2. April 2011

Ehrenwörtliche Erklärung

Ich versichere, dass

- ich diese Diplomarbeit selbständig verfasst, andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt und mich auch sonst keiner unerlaubten Hilfe bedient habe.

- ich dieses Diplomarbeitsthema bisher weder im Inland noch im Ausland einem Begutachter/einer Begutachterin zur Beurteilung oder in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt habe.

Diese Arbeit stimmt mit der vom Begutachter/von der Begutachterin beurteilten Arbeit überein.

.....

Ort, Datum

.....

Unterschrift

Danksagung

Ich möchte allen danken, die mir bei meinem Studium und bei dieser Arbeit behilflich waren. Bedanken möchte ich mich bei meinen Betreuern Mag. Markus Wintersberger und FH-Prof. DI Hannes Raffaseder. Besonderer Dank gilt auch meinen Eltern, Anton und Maria Bauer und meinem Großvater, Adolf Bauer, welche mich die gesamte Studienzeit über großzügig unterstützt haben und meiner Freundin Nicole die mir im Laufe der Diplomarbeit sehr geholfen hat.

Weiters möchte ich allen Filmemachern in der Skateboardszene danken, durch die diese Arbeit erst möglich wurde, besonders meinen beiden Interviewpartnern Benjamin Beofsich und Sebastian Binder. Dank gilt ebenso allen anderen Skatern, mit denen ich bis jetzt zusammengearbeitet und eine tolle Zeit erlebt habe.

Anmerkung

Der Verfasser ist sich der Problematik von Personenbezeichnungen im Rahmen einer gendergerechten Schreibweise bewusst. Aus Gründen der leichteren Lesbarkeit wird in der vorliegenden Arbeit jedoch auf eine geschlechtsspezifische Formulierung verzichtet. Zur Vereinfachung wurde für Personenbezeichnungen jeweils die männliche Form (z. B. Leser) verwendet. Diese schließt jedoch ausdrücklich die weibliche Form mit ein.

Zusammenfassung

Diese Arbeit behandelt das Filmgenre „Skatevideo“ aus inhaltlicher, praktischer, technischer und wirtschaftlicher Sicht.

Der erste Teil dieser Arbeit definiert das Skatevideo als Filmgenre und einen „Prototypen“ anhand einer inhaltlichen Analyse. Dieses Kapitel behandelt auch Ausnahmefälle und spezielle Erscheinungsformen, um diesen „Prototypen“ noch besser definieren zu können. Danach wird die historische Entwicklung des Skatevideos genauer betrachtet, mit besonderer Beachtung von einflussreichen Meilensteinen.

Das dritte Kapitel widmet sich dem Inhalt der Skatevideos anhand von gestalterischen Merkmalen, die als genretypisch betrachtet werden können. Der vierte Teil behandelt die Dramaturgie in Skatevideos, welche sich entscheidend von der anderer Filmwerke unterscheidet.

Der nächste größere Abschnitt gibt Aufschluss über die zumeist verwendete Ausrüstung und begründet diese.

Das sechste Kapitel ist sehr praxisbezogen und erklärt die anspruchsvollen Arbeitstechniken, die bei Skatevideos zum Einsatz kommen. Daran anschließend gewährt der nächste Abschnitt Einblick in die Postproduktionstechniken.

Danach werden distributionstechnische Möglichkeiten analysiert, die besonders in der aktuellen Zeit großer Veränderungen sehr vielfältig sind. Dieses Kapitel betrachtet auch den Skatevideomacher als Berufsbild.

Da die Produktion eines Skatevideos manchmal auch mit rechtlichen Situationen konfrontiert ist, die über das Urheberrecht hinausgehen, ist diesem Thema das letzte Kapitel gewidmet.

Abstract

This thesis discusses the film genre “skate video” in a contentual, practical, technical and economical aspect. The first part of this thesis defines the skate video as a film genre and a “prototype” due to contentual analysis. This chapter also discusses exceptional cases and special appearance forms to define this “prototype” more precisely. The historical development of the skate video is examined afterwards, with special attention to influential milestones.

The third chapter is devoted to the content of a skate video due to design characteristics which can be seen as genre-typical. The following part deals with the dramaturgy in skate videos, which differs significantly to other cinematographic works.

The next bigger chapter examines the commonly used equipment and the reasons for this.

The sixth chapter is related to practice and explains the challenging working techniques that are used in skate videos. Subsequently, the next chapter gives insight into post production techniques.

After that there is an analysis of possibilities for distribution, which are very wide-ranged in these recent times of big changes. This chapter also focuses on the profession as a skate video maker and its possibilities.

The production of skate videos sometimes faces legal situations which succeed usual copyright issues. The last chapter is devoted to them.

Inhaltsverzeichnis

Ehrenwörtliche Erklärung	3
Danksagung	4
Anmerkung	5
Zusammenfassung	6
Abstract	7
1 Einleitung	10
2 Definition des Begriffs „Skatevideo“	12
2.1 Grundsätzlicher Inhalt eines Skatevideos	13
2.2 Besondere Formen	17
3 Geschichte	25
3.1 Die 60er und 70er Jahre	25
3.2 Die 80er	26
3.3 Die 90er	29
3.4 Die 00er bis heute	35
4 Gestaltungsmerkmale	43
4.1 Ehrenkodex im Skatevideo	43
4.2 Stile	45
5 Dramaturgie	54
5.1 Ganzes Video	54
5.2 Einzelne Segmente/Parts	56
6 Ausrüstung	57
6.1 Filmerboard	57
6.2 Kamera	58
6.3 Fisheye	64
6.4 Filter	69
6.5 Licht	70
6.6 Stativ	72
6.7 Dolly	73
6.8 Jib-Arm und Kamerakran	73
7 Aufnahmetechniken	74
7.1 Arbeiten mit einem Fisheye	74
7.2 Teleaufnahmen	77
7.3 Aufnahme aus mehreren Einstellungen	79
7.4 Bildkomposition	80

7.5	Einstellungen an der Kamera	81
8	Postproduktion	85
8.1	Die Montage	85
8.2	Postproduktions-Software	91
9	Distribution und wirtschaftliche Aspekte	101
9.1	Das Skatevideo als Promotionartikel	101
9.2	Das Skatevideo als Produkt	101
9.3	Revolution durch das Internet	103
9.4	Berufsbild Skatevideomacher	105
10	Skatevideos und Rechtsfragen	107
10.1	Rechtliche Probleme im Zusammenhang mit Skateboarden	107
10.2	Musikrechte	108
11	Fazit	109
	ANHANG	111
	Anhang A: Literaturverzeichnis	111
	Anhang B: Quellenangaben aus dem Internet	113
	Anhang C: Abbildungsverzeichnis	115
	Anhang D: Interviews	117
	Glossar	131

1 Einleitung

Es gibt Millionen von Skateboardern auf der ganzen Welt. Die Motivation und Hingabe dieser Tätigkeit zu erforschen ist nicht Teil dieser Arbeit, fest steht aber dass die meisten Skater der Tätigkeit mit großer Begeisterung nachgehen – für manche wird das Skaten sogar zum Lebensmittelpunkt oder gar Lebensunterhalt. Bereits in den Anfängen von Skateboarden spielten Medien eine große Rolle. Der eigentliche Akt ist eine Art Performancekunst, und das Verlangen nach Dokumentation und Verewigung dieser Performance war von Anfang an gegeben. Die Videotechnologie bietet dazu und auch zur künstlerischen Aufarbeitung eine gute Möglichkeit. Das resultierende Ergebnis „Skatevideo“ spielt im Leben der Skater als Inspiration und Kommunikationsmittel eine sehr große Rolle. Die Charakteristiken dieser Videos stehen aber in einem krassen Gegensatz zu handlungsbezogenen Filmwerken.

Das Ziel dieser Arbeit ist das Skatevideo als ein eigenständiges Genre zu definieren. Die typischen Merkmale, inhaltlich sowie auch technisch, sollen beschrieben, verglichen und begründet werden. Dabei spielt auch die geschichtliche Entwicklung eine gewichtige Rolle. Die gewonnenen Erkenntnisse dienen als Grundlage für eine Bestandsaufnahme und Zukunftsprognose.

Nach der Ideenfindung und anfänglicher Recherche zu diesem Thema stellte sich heraus, dass zum Thema „Skatevideo“ bis jetzt keine spezifische wissenschaftliche Arbeit veröffentlicht wurde. Dieser Umstand sollte auch zur großen Herausforderung bei der Umsetzung dieser Diplomarbeit werden. Zwar gibt es Fachliteratur zum Thema Film- und Videoproduktion und auch zur Tätigkeit Skateboarden – zu einer Kombination dieser beiden Themenbereiche konnte jedoch keine spezifische Veröffentlichung gefunden werden. Daher waren die Recherchequellen zu dieser Arbeit größtenteils Publikationen in themenverwandten Bereichen, das Internet, Fachzeitschriften und am allermeisten die genaue Analyse sehr vieler Skatevideos. Im Anhang finden sich zudem zwei Interviews mit erfahrenen lokalen Filmemachern, deren praktische Erfahrung in die Arbeit eingeflossen ist.

Diese Arbeit soll als Ansatz zur wissenschaftlichen Erarbeitung des Filmgenres „Skatevideo“ dienen. Auch wenn Teile dieser Arbeit in einer Instruktionsform geschrieben sind, ist diese keine Anleitung zur Produktion eines Skatevideos. Diese setzt eine eigenständige, langfristige und auf dem Trial-and-Error-Prinzip basierende Auseinandersetzung mit den Themen Videotechnik und ganz besonders Skateboarden voraus.

2 Definition des Begriffs „Skatevideo“

Der erste und sehr wichtige Teil dieser Arbeit besteht hauptsächlich darin, überhaupt zu definieren was als „Skatevideo“ aufgefasst werden kann. Weiters sollen Grenzgänger ermittelt werden um die Grenzen zu anderen Genres festzulegen.

Wie der Name bereits sagt besteht ein Skatevideo in den Grundelementen aus Skate und Video. „Skate“ ist etwas missverständlich ausgedrückt, da die ursprüngliche Übersetzung ins Deutsche „gleiten“ oder „rutschen“ bedeutet. Trotzdem hat sich im allgemeinen Sprachgebrauch unter „skaten“ auch die Benutzung von Inline-Skates, Snakeboards und Skateboards eingebürgert und sollte jedem Menschen, der im aktuellen Geschehen steht ein Begriff sein.

Die nächste missverständliche Begriffsfestlegung ist, dass es sich bei „skaten“ im Sinne dieser Arbeit ausschließlich um das Skateboardfahren handelt. Dies ist bewusst so gewählt, da im Umfeld von Skateboardern ihre Aktivität fast ausschließlich als „skaten“ bezeichnet wird und sich diese Arbeit auch auf Kosten der sprachlichen Korrektheit auch am „Fachjargon“ der Skateboarder orientieren soll. Im Laufe der Arbeit werden noch mehrere Fachausdrücke vorkommen, im Glossar im Anhang werden die Begriffe erklärt.

Der Begriff „Video“ als audiovisuelles Medium muss hier nicht näher erklärt werden, es ist nur anzumerken, dass hiermit das Aufnahmemedium Film nicht auszuschließen ist. Nähere Verwendungsmöglichkeiten des Mediums Film werden später in der Arbeit behandelt.

Die Kombination der beiden Begriffe erklärt bereits größtenteils was ein „Skatevideo“ ist: ein audiovisuelles Medienwerk, das inhaltlich untrennbar mit dem Akt des Skateboardfahrens verbunden ist.

Aber wie definiert man „inhaltlich untrennbar“? Es gab in den letzten Jahrzehnten einige Spielfilme bei denen Skater die Hauptakteure waren und ihr entsprechender Lebensstil in der Handlung große Bedeutung hatte (z.B.: „Gleaming the Cube“, „Grind“, „Lords of Dogtown“). Weiters gibt es im Fernsehen Magazine und Beiträge, die sich mit Skateboardern auseinandersetzen. Kann man diese Filme und Sendungen als Skatevideo bezeichnen?

Um diese Frage zu beantworten, muss zuerst über die Mehrheit der zu behandelnden Werke Gemeinsamkeiten festgestellt werden, um eine Kerndefinition des Begriffs „Skatevideo“ zu erhalten.

2.1 Grundsätzlicher Inhalt eines Skatevideos

Die Website www.skatevideosite.com ist ein beliebtes Nachschlagewerk für Skatevideos - täglich werden neue Werke aus der ganzen Welt eingetragen. Als Informationen zu den Einträgen gibt es nicht nur Titel, Herkunft, Länge und Erscheinungsjahr, sondern auch je eine Kategorie, eine Namensliste der mitwirkenden Skater und eine Tracklist der verwendeten Lieder. Besonders die Punkte „Category“ und „Soundtrack“ sind zur Analyse interessant:

- Die Kategorien sind in „Full Length“, „Independent“, „Tour“, „Promo“ und „Movie“ unterteilt. Dies indiziert, dass es im Begriff „Skatevideo“ noch weitere Unterteilungen gibt, die etwas später behandelt werden.
- Der Soundtrack ist einer der elementaren Teile zur Beschreibung des Videos, man kann also vermuten, dass er im Vergleich zum Spielfilm eine wesentlich größere bzw. andere Rolle spielt.

Im Punkt „Soundtrack“ ist ein weiterer wichtiger Hinweis versteckt, der bereits viel über die meisten Skatevideos aussagt, ohne je eines davon gesehen zu haben:

Beachtet man zuerst nur die Kategorien „Full Length“ und „Independent“ beginnt das Video meist mit einem Intro, so wie fast alle anderen Videos und Filme auch. Danach sind die Namen der beteiligten Skater nacheinander angeführt, immer in Begleitung eines Musikstücks. Es können auf einen Skater auch mehrere Musikstücke fallen oder mehrere Skater sich ein Stück teilen. Dies lässt darauf schließen, dass die Beteiligten in der Gesamtheit des Videos nacheinander jeweils eigene Segmente zu einem individuellen Lied haben, anstatt im Video zu interagieren.

So gesehen ist ein Skatevideo eine Ansammlung einzelner Videoclips mit „Parts“ der mitwirkenden Skater und hat keinen Handlungsablauf im herkömmlichen Sinn.

Um näher in die Materie eingehen zu können, muss man sich einige Skatevideos zur Gänze ansehen. Für diesen Punkt werden hier konkret drei Videos, die sich von Herkunft, Qualität und Skateniveau unterscheiden, analysiert.

Diese drei Werke wurden ausgewählt:

- **„Fully Flared“** (2007), ein Video produziert von der Schuhfirma „Lakai“.
Technisch für das Genre sehr aufwendig und kostenintensiv produziert. Die Skater sind alle Teamfahrer von Lakai, vom Können her auf sehr hohem Niveau und sie sind weltweit sehr berühmt. Im Produktionsstab liest man auch den im Spielfilmbereich bekannten Filmemacher Spike Jonze.
 - Inhaltliche Analyse:
Intro: sehr aufwendig, Skateszenen mit Special Effects auf Film gedreht. Einblendung der beteiligten Skater.
Parts: kurze Introsequenzen immer im selben Stil gehalten. Die Parts selber wie üblich, eigene Segmente der Fahrer auf ein Lied geschnitten, manche teilen sich einen Part mit anderen, manche haben längere Auftritte über mehrere Lieder.
Credits und Outro: Erwähnung aller Beteiligten, Dankeslisten, Trackliste; untermalt von meist lustigen oder anderen sehenswerten Szenen (Hoppalás, etc.), die während der Dreharbeiten meist ungeplant passiert sind.

- **„PJ Ladd´s wonderful horrible life“** (2002), ein Video aus Boston, USA. Der Skater PJ Ladd hat durch seinen sehr eindrucksvollen Auftritt in diesem Werk (wie bereits am Titel zu erkennen) den Durchbruch zu einer Profikarriere geschafft. Das Video selbst wurde vom Skateshop „Coliseum“ mit nur geringen Mitteln produziert, hat es aber zu weltweiter Berühmtheit geschafft.
 - Inhaltliche Analyse:

Intro: kurze Animation mit Einblendung des Videonamens und der Fahrer, daraufhin kurze Clips von Stürzen und spontanen Porträtaufnahmen der beteiligten Skater

Parts: kurze Introsequenz in allen Parts gleich. Pro Fahrer ein Lied.

Credits: inhaltlich genauso wie beim vorigen Beispiel

Outro: nach den Credits folgen hier noch mehrere „Extraparts“ die nicht mehr genau einem Skater zuzuweisen sind und nach einem chaotischen Versuch, nicht verwendete Clips doch noch zu zeigen, wirken.

- **„Wiener Melange“**(2010), Skatevideo aus Wien in dem mehrere lokal bekannte Skater vertreten sind. Im Gegensatz zu den vorigen Werken ist „Wiener Melange“ nicht von einer Firma produziert und daher auch als „No Budget“-Produktion anzusehen (Im Anhang befindet sich ein Interview mit dem Macher dieses Videos, Benjamin Beofsich).
 - Inhaltliche Analyse:

Intro: Kurze Pan-and-Zoom-Animationen von Fotos der Fahrer und Namenseinblendungen, danach wie im vorigen Video kurze Clips von Stürzen, aber auch „gestandenen“ Tricks

Parts: wieder kurze Animationen im einheitlichen Stil und auch ein eigener Part pro Fahrer. Zusätzlich finden sich hier „Friends“-Parts in denen sich mehrere andere Skater mit kurzen Auftritten ein Segment teilen. Dies kommt in vielen Videos vor und wird auch als „mixed montage“ bezeichnet.

Credits und Outro: wie bei den beiden vorigen Beispielen

Als Bonus findet sich bei diesem Video noch ein Part, der bereit in einem anderen Video, aber mit einem anderen Schnitt, veröffentlicht wurde.

Anhand dieser drei Beispiele erkennt man, bereits viele Gemeinsamkeiten, die auch bei sehr vielen anderen Werken dieses Genres vorkommen. Aus diesen Informationen kann ein Prototyp von Skatevideo als Normbeispiel definiert werden:

- Intro: Video- und Fahrernamen, kurze visuelle Vorstellung und Skateszenen der Skater
- Parts: meist das Segment eines Skaters auf ein Lied geschnitten, jedoch auch mehrere Leute auf ein Lied und umgekehrt.
- Credits: Dankesliste, untermalt von Clips die nicht in den regulären Parts verwendet werden konnten, aber trotzdem sehenswert sind.

Die Analyse der 45 aktuellsten Skatevideos, die am 5. Mai 2010 auf www.skatevideosite.com eingetragen waren, ergab, dass 37 ein typisches Intro und 36 über einzelne Skateparts enthielten. Immerhin 33 verfügten über ein Outro im Stile eines Skatevideos.

Aus Platzgründen findet sich die Tabelle der Analyse nicht in dieser Arbeit, sondern ist auf der beiliegenden CD enthalten.

Die Länge eines Skatevideos variiert in den meisten Fällen zwischen 30 und 60 Minuten, je nach Anzahl und Länge der Parts.

2.2 Besondere Formen

Von den Ausreißern der Liste, die einen anderen Aufbau hatten, fielen die meisten in die Kategorie Promo oder Tourvideo/Dokumentation, welche spezielle Fälle darstellen und auch gesondert zu betrachten sind.

2.2.1 Promo

Ein „Promo“ ähnelt inhaltlich sehr stark einem „full length“-Video - mit dem großen Unterschied dass es bedeutend kürzer ist (5 - 20 min). Promos werden hauptsächlich von Firmen veröffentlicht um ihr Unternehmen bekannter zu machen und die kein Volllängevideo in Planung haben. Ganze Parts von einzelnen Leuten sind eine Seltenheit, außer einer der Skater sticht besonders mit seinem Material heraus bzw. Neuzugänge im Team werden mit einem ganzen Part vorgestellt.

Beispiele: Zach and Walker´s concrete jungle (Organika, 2008), Dudes dudes dudes (DVS, 2008)

2.2.2 Tourvideo

Eine Kategorie, die sich von den anderen stark unterscheidet sind Tourvideos. Hier ist der zeitliche Ablauf der Tour die Grundlage für die Strukturierung des Videos. Die Parts sind nach Tourstopps unterteilt und haben meist eine ganz andere Ästhetik, angelehnt an Dokumentarfilme. In Tourvideos kommen auch häufig Interviews mit den Beteiligten vor, um ihre Eindrücke der Tour zu schildern.

Beispiele: The hot chocolate Tour (Chocolate, 2004), Tent City (Anti Hero, 2004)

2.2.3 Contestvideo

Bevor Streamen von Internetvideos seine Verbreitung gefunden hat gab es von großen Skatewettbewerben auch eigene Videos. Diese beinhalteten die Highlights des Wettbewerbs sowohl vom Skateboarden als auch vom ganzen Umfeld wie Parties. Heute können Contests jedoch bereits live im Internet gestreamt werden. Innerhalb kürzester Zeit gibt es auch Montagen der Highlights im Netz, was Contestvideos in Kassetten- oder DVD-Form komplett verdrängt hat.

Beispiele: Vancouver 1999-2002 (411VM)

2.2.4 Videomagazin

In den 90er Jahren entwickelte sich eine weitere Form des Skatevideos: das Videomagazin (siehe auch Im Kapitel „Geschichte“), inhaltlich angelehnt an Printmagazine, nur in bewegten Bildern. Voneinander unabhängige Segmente beinhalten Teile aller anderen Kategorien: Contesthighlights, Touren, Parts von einzelnen Skatern und gemischte Montagen, getrennt durch Werbefenster. Für einige Jahre waren diese Videomagazine sehr beliebt, konnte man mit dem Kauf eines Videos ja ein inhaltlich breites Spektrum abdecken. Die Verbreitung von Internetstreaming hat dem Videomagazin zumindest in kommerzieller Hinsicht aber auch schwer zugesetzt. ¹ Heutzutage gibt es nur noch Gratisvideomagazine im Internet oder als Beilage zu Printmagazinen.

Beispiele: 411VM, Puzzle Video Magazine, Place

Ein wesentlicher Punkt der jedoch in allen bisher vorgestellten Kategorien übereinstimmt ist die Handlung: Es gibt nämlich keine. Wie in den vorigen Beispielen ersichtlich gibt es zwar klare Strukturen, aber es wird keine Geschichte erzählt und es gibt auch keinen Spannungsbogen oder Charaktere, die sich über das gesamte Filmwerk entwickeln, wie es aus anderen Filmgenres bekannt ist. Dies ist einer der Gründe, warum sehr viele Seher, die keinen Bezug zum Skaten haben, schnell gelangweilt sind. Die Faszination, die täglich Millionen Menschen zum Ansehen von Skatevideos bewegt, sind die Skater und die „Tricks“ die gezeigt werden.

Skatevideos haben ihre eigenen dramaturgischen Elemente, welche später noch behandelt werden.

2.2.5 TV-Formate

In den TV-Medien, insbesondere auf Sportkanälen, gab es im Lauf der Jahre verschiedene Magazine, die sich mit Skateboarden und anderen Extremsportarten (zu denen Skateboarden noch immer zählt) befassten. Diese Medien versuchten bzw. versuchen durch die Gestaltung der Beiträge, für das Massenpublikum interessant zu sein. Für die Allgemeinheit am ansprechendsten ist das Bild des Skaters als „adrenalinsüchtigen Extremsportlers, dem es hauptsächlich darum geht, möglichst gefährliche Stunts so hoch und weit wie möglich durchzuführen“. Diese Darstellung hat nichts mit der Realität für die meisten Skater zu tun, dennoch prägt es das Bild der Allgemeinheit. Spektakuläre Live-Events unterstreichen diese Einstellung. ²

Mitschnitte solcher Veranstaltungen zeigen auch Skateboard-Tricks und sind ebenso auf die Skater an sich fixiert, trotzdem kann auch hier nicht von einem Skatevideo die Rede sein. Was die Kamera- und Schnittgestaltung betrifft, kann man eindeutig den Stil von Sportsendungen erkennen, also lässt sich auch vermuten, dass die gestaltenden Personen aus dem Bereich des Sportfernsehens kommen.

In den letzten Jahren hat sich der allgemeine Trend in TV-Medien auch in skateboardbezogenen Sendungen manifestiert: Reality-TV. Sendungen wie „Rob & Big“, „Life of Ryan“, „Viva la Bam“ oder „Rob Dyrdeks Fantasy Factory“ zeigen Profi-Skateboarder in ihrem Leben. In diesen Sendungen spielt aber das Skateboarden wie in themenspezifischen Filmen nur eine untergeordnete Rolle. Inhalt, Kameraführung und Schnitt sind an die Wünsche der fernsehenden Allgemeinheit gerichtet.

Der große Unterschied von den vorigen Formaten zu einem Skatevideo im klassischen Sinn ist, dass in diesen Formaten zwar ein oder mehrere Skater im Mittelpunkt stehen, das Skaten selber aber nur beiläufig als Auflockerung behandelt wird. Die kommerzielle Auslegung verdeutlicht auch, dass außer den Skatern nur Leute beteiligt sind, die mit der Skateboardszene nichts zu tun haben. Die daraus resultierende Gestaltung entspricht daher wieder dem Bild, das an die Allgemeinheit verkauft wird, mit dem sich der Großteil der Skater aber nicht identifizieren kann.

¹ vgl. Curtain Call for 411VM; <http://www.skatedaily.net/2008/07/22/curtain-call-for-411vm/>, Zugriff am 21. 2. 2011

² vgl. Grossman, Shooting Action Sports, 2008, S.15

Ein wesentliches Kriterium in der authentischen Gestaltung eines Skatevideos ist es also, den Lebensstil der Skateboarder so zu zeigen, wie er für sie selber wahrgenommen wird.

Daraus resultiert, dass auch ein Kameramann und Cutter sich der eigenen Ästhetik eines Skatevideos bewusst sein muss, was fast ausnahmslos darauf hinausläuft, einen engen Bezug mit der Skateszene zu haben oder selbst Teil davon zu sein. Bestätigt wird dies dadurch, dass im Abspann vom Videos auch oft dieselben Leute als Filmer aufgelistet sind, die auch selber darin als Skater vertreten sind.

Ein Skatevideo ist also ein Filmwerk, das nicht für die Allgemeinheit produziert wird, sondern gezielt für Leute, die sich auch mit der Tätigkeit „skateboarden“ befassen.

Ausnahmen bestätigen natürlich die Regel, es gibt sehrwohl auch Werke die eine Geschichte erzählen. Wird aber die Authentizität des Lebensstils der Skater in der Handlung gewahrt, was das Produkt selber wieder von der breiten Masse ausschließt, Bsp. „Free Pegasus“, kann auch in diesen Fällen von einem Skatevideo die Rede sein. Im Buch „The Business of Skateboarding“ wird auch auf den Mehrwert von Skatevideos hingewiesen:

“More than just skate footage set to music, these videos contain humor, drama, suspense, and even a storyline, making them all the more fun and exciting to watch.”³

Die Behauptung der Existenz einer Storyline kann anhand der vorhergegangenen Analyse nicht bestätigt werden. Tatsächlich kann aber bei der inhaltlichen Betrachtung erkannt werden, dass es bei Skatevideos nicht nur um das Zeigen von Tricks geht, sondern auch um das Einfangen des Lebensstils und des Alltags von Skatern, egal ob positive oder negative Erlebnisse gezeigt werden.

³ Knutson, Jeff; Rosen Central; The Business of Skateboarding; 2009; S. 20

2.2.6 Motivation für Skatevideos

Bildmedien - also Fotoapparat und Filmkamera, waren schon seit der Entstehung der Skateszene ein wichtiger Bestandteil. Bereits von Anfang an zeigen Skater einen Hang zur Dokumentation ihres Skateboardens. Die Technologien von heute machen das auch viel leichter möglich. Ein Grund für die Dokumentation seiner selbst ist die Erinnerung an den Moment. Das Stehen von Tricks löst ein Glücksgefühl aus, das durch nochmaliges Ansehen wiedergegeben werden kann. ⁴ Ein zweiter ist, dass Skaten ein Performanceakt ist, und da gehört das „gesehen werden“ dazu. Durch die schwungvolle Art in Kombination mit unterschiedlichsten Umgebungen ist Skateboarden auch ein ideales Motiv für alle Arten von Bildern.

Für manche Skater bedeutet das Dokumentieren der Tricks mehr, und sie beginnen sich nicht nur mit dem Verbessern der eigenen Skateleistungen, sondern auch in der Verbesserung ihrer Aufnahmen – Ein Skatefotograf oder Filmer ist geboren.

Die Skateszene ist sich einig dass Medien heute ein integraler Bestandteil der Szene sind.

“Without photographs there wouldn’t be a global skate scene, ... , in short skateboarding wouldn’t exist in the same way as it does now.”⁵

Diese Aussage lässt sich für Skatevideos genau so interpretieren, sie sind für die Szene nicht nur audiovisuelle Medien, sondern auch ein globales Kommunikationmittel. Es zeigt, wo Szenen vorhanden sind und wie der Skateboardalltag dort aussieht, für viele Skater eine Anregung, selber dorthin fahren zu wollen. Der Einfluss von Skatevideos geht sogar so weit, dass sie nicht nur passiv dokumentieren, sondern auch die Zukunft von Skateboarden mitgestalten. Skateboarden ist stets progressiv, immer in Bewegung, und Skatemedien geben die Richtung vor. ⁶

⁴ vgl. Kahle, Alexander ;Der Stellenwert von Jugendkulturen für die Identitätsbildung am Beispiel Skateboarden; Grin Verlag, 2010; Seite 34

⁵ Sidewalk Surfer; “Moments in Time”; Nr. 12, Dezember 1996

2.2.7 Selbstbild der Skateboarder

Da Skateboarder aus keiner bestimmten Gesellschaftsschicht stammen, sondern eher als gleichmäßig verteilter Anteil der Gesamtgesellschaft ist auch eine kulturelle und ideologische Verallgemeinerung nicht möglich.⁷

Demografisch kann festgestellt werden, dass der Großteil der Skater männlich und zwischen 14 und 21 Jahren ist. Genaue Zahlen sind für Österreich nicht bekannt, die deutsche Publikation "Leben in Szenen" beschreibt nur die Szene in Deutschland. Es ist anzunehmen, dass es sich in Österreich ähnlich verhält.⁸

Durch Beobachtungen konnte festgestellt werden, dass hauptsächlich Jugendliche vom Skateboardfahren fasziniert sind, die einen alternativen Lebensstil führen und keinen Platz im Massensport finden.⁹

Beim Beobachten der Selbstdarstellung in Skatevideos kann diese These bestätigt werden. Sogar anerkannte Skateboardprofis sehen sich gerne in der Außenseiterrolle:

*"While Rodney (Mullen, Anm.) cultivates his image of the lone intellectual, in this instance by juxtaposing his sense of isolation with similarly isolated homeless men, his identification with the homeless is not unique. Scenes of homeless people talking to skaters and expressing enthusiasm for their tricks are common in skate videos"*¹⁰

(Die beschriebenen Szenen kommen im Skatevideo "Rodney Mullen vs. Daewon Song"(1997) vor, Anm.).

Bei der Studie von Skatevideos lässt sich eine klare Spaß- und Freundschaftsbezogenheit feststellen. Diese Stilisierung trifft sicherlich nicht auf die gesamte Szene zu, das Bild des Außenseiters ist aber in jedem Fall zutreffend.

⁶ vgl. Borden, Iain; Skateboarding, space and the city; Berg publishers, 2001; Seite 117

⁷ vgl. Coakley, Jay; Donnelly, Peter; Inside Sports; Routledge, 1999; Seite 139

⁸ vgl. Hitzler, Ronald; Niederbacher, Arne; Leben in Szenen; VS Verlag, 2010; Seite 134

⁹ vgl. Coakley, Jay; Donnelly, Peter; Inside Sports; Routledge, 1999; Seite 139

¹⁰ vgl. Austin, Joe and Willard, Michael; Generations of youth: youth cultures and history in twentieth-century America; NYU Press, 1998; Seite 330

2.2.8 Konkurrenz und Leistung in Skatevideos

Einen direkten Konkurrenzkampf gibt es unter Skatern nicht in dem Sinne, wie man ihn vom Sport kennt. Das liegt auch daran, dass nicht die Anzahl von beherrschten Tricks, sondern eher das "wie" mehr beachtet wird und daher eine direkte Messbarkeit der Leistung schwer möglich ist:

*"If a rider looks good, if he's got style, his tricks are going to look all the more healthy for it. And he'll feel a lot better...a far more complete skater."*¹¹

*"It's not how many hard Tricks you can do, it's the way you perform the trick. That's where style comes in."*¹²

Das Wort "Style" lässt sich nicht genau definieren, es lässt sich aber eher als eine Einstellung, Natürlichkeit der Tätigkeit oder Grazie, ähnlich der dem Tanz, umschreiben.¹³

Diese Einstellung steht im krassen Gegensatz zur Leistungsgesellschaft der westlichen Welt, was auch der Grund für Missverständnisse und Meinungsverschiedenheiten sein kann.

Diese Aspekte haben bei der Gestaltung eines Skatevideos einen großen Stellenwert, da ein entscheidendes Ziel nicht nur die Dokumentation des Tricks ist, sondern durch Darstellung des Styles eine Art von Persönlichkeit darzustellen.

Bei Skatevideos auf professionellem Niveau kann aber sehrwohl auch von einem Leistungs- und Konkurrenzdruck im Bezug auf Tricks die Rede sein, der sich auch in entsprechenden Skatevideos widerspiegelt:

*"Your whole career is based off a video part. If you have a bad video part, kids think you're a bad skater."*¹⁴

¹¹ Skateboard!; Daniel Acton-Bond interview, Nr. 16, Dezember 1978, Seite 31

¹² Thrasher; Steve Caballero interview; Vol. 9, Nr. 6, Juni 1989

¹³ vgl. Steve Kane; Skateboard!; "putting the Style into Freestyle"; Nr. 11, Juli 1978

Auf professionellem Niveau wird der Skater selbst zum Produkt, das sich auch vermarkten muss:

“With so many good skateboarders all of whom can do the most difficult tricks, it becomes even more important that each skater in a video have an “identity”. ¹⁵

Dennoch lassen sich in der Skateboardindustrie immer wieder Beispiele finden, dass Attitüde und Verbundenheit zur Szene einen hohen Stellenwert haben ¹⁶.

2.2.9 Der Skate-Filmmacher

Wie bereits vorher beschrieben ist die Entwicklung zum Skatefilmer stark mit Skateboarden verbunden. Außerdem ist es keine vorsätzliche Entscheidung, sondern passiert eher unbewusst bis zu einem Punkt wo man bewusst als Filmer in Erscheinung tritt. Auch der Lernprozess für die technischen und gestalterischen Fähigkeiten passiert sehr praxisbezogen. Bescheidenen ersten Anfängen durch Experimentieren folgen nach dem “Trial-and-Error“-Prinzip Fortschritte, bis man in der Szene nicht mehr nur als Skater, sondern auch als Filmer wahrgenommen wird, der den individuellen Ambitionen sehr hilfreich sein kann. ^{17 18}

Aus diesem Grund sind Filmer in der Szene sehr geschätzt. Ein engagierter Filmer ist auch ein wichtiger Faktor für den Austausch zwischen lokalen Skateszenen.

Im Buch “The Business of Skateboarding” werden Skate-Videografen aufgrund ihrer Vielseitigkeit nahezu in den Himmel gelobt, was die hohe Wertschätzung für Filmer für die Skateboardindustrie beweist. ¹⁹

¹⁴ Daewon Song in Stalefish: Skateboard Culture from the Rejects Who Made It; Mortimer, Sean; Hawk, Tony; Chronicle Books, 2008; Seite 120

¹⁵ Rodney Mullen in Generations of youth: youth cultures and history in twentieth-century America by Austin, Joe and Willard, Michael; NYU Press, 1998; Seite 328

¹⁶ Kingpin, Sept. 2010, John Cardiel Interview

¹⁷ vgl. Carrington, Victoria; Robinson, Muriel; Digital Literacies; SAGE Publications, 2009; Seite 15

¹⁸ vgl. Interviews im Anhang

¹⁹ vgl. Knutson, Jeff; The Business of Skateboarding; Rosen Central; 2009; S. 21

3 Geschichte

Dieses Kapitel befasst sich mit der geschichtlichen Entwicklung des Skatevideos, in welchem besonders einflussreiche Werke vorgestellt werden. Der Großteil dieses Kapitels liegt zwei Artikeln des deutschen Boardstein-Magazins zugrunde. In den beiden Artikeln, die in den Ausgaben 5/2000 und 6/2000 erschienen sind, ist eine umfangreiche Aufarbeitung von Entwicklung, Erscheinungsbild und Trends in Skatevideos enthalten. Die Entwicklung ab dem Jahr 2000 gründet auf den persönlichen Erinnerungen des Autors.

3.1 Die 60er und 70er Jahre

Der erste bekannte Film, der von Skatern handelt, ist der 17-minütige Kurzfilm „Skater Dater“ aus dem Jahre 1965. Komplette ohne Dialoge wird die Geschichte der Beziehung eines Mädchens mit einem Skater erzählt. Der Plot und die Gestaltung sind massentauglich, und die Rolle des Skaters hätte genauso gut mit einem Biker oder Surfer funktioniert, trotzdem ist dieses Werk als erste größere Dokumentation des Skateboarden erwähnenswert.



Abbildung 1: „Skater Dater“, 1965

Bis zum Ende der 70er Jahre halten sich nennenswerte Produktionen in Grenzen. Von Skatern produzierte Filme sind nur sehr selten und haben keinen großen Umlauf, da einerseits die Skater keine Distributionsmöglichkeiten haben, und andererseits die Skateboardfirmen auf Vermarktung auf Demos und Contests fixiert sind.

Einige Filme im Stile von Dokumentationen über Skater werden jedoch veröffentlicht, zum Beispiel „Go for it!“, „Freewheelin`“, (beide 1976) oder „Skateboard Madness“ (1980). Alle drei mischen dokumentarische Aufnahmen der Skater bei ihrer Tätigkeit mit gespielten Szenen, um für die Allgemeinheit besser verständlich zu sein. Diese Werke stellen Skateboarden als etwas Neues und Kurioses dar, verhelfen aber sicher zu einer Verbreitung vom Skateboarden außerhalb der Metropolen der amerikanischen Westküste. Bemerkenswert ist auch dass es schon in dieser Anfangsphase bereits Aufnahmen gibt, bei denen sich Skater während dem Fahren filmten. Trotzdem erkennt man im Vergleich zu reinen Skatevideos, dass die Produktion von Leuten außerhalb der Skateszene stammt, was automatisch dazu führt, dass das Selbstbild der Skater nicht authentisch dargestellt wird, was aber offensichtlich auch nicht beabsichtigt ist.

3.2 Die 80er

Anfang der 80er Jahre kommen erste Consumer-Videosysteme auf den Markt, die es für die kleinen Skateboardfirmen erschwinglich macht, die Talente ihrer Fahrer selbst festzuhalten und zu vermarkten. Dazu muss gesagt werden, dass Skateboarden sich in dieser Zeit zu einer schweren Krise befindet - ausgelöst durch die Schließung vieler Skateparks in den USA. Die Skateszene schrumpft auf den harten Kern zusammen, die Skater fahren auf eigenen Rampen in Gärten und in ausgelassenen Swimming Pools (was sie übrigens vorher auch schon taten). Durch weniger Contests wird der Kontakt zwischen den lokalen Szenen auch schwerer, was andererseits eine Plattform für das Medium Video bringt.

Die Veröffentlichung des Videos „Bones Brigade video show“ von Powell Peralta im Jahre 1984 kann auch als die Geburtsstunde des Skatevideos gesehen werden. Die Gestaltung wendet sich merkbar weg von der Massentauglichkeit zu einem Video, das für das skatende Publikum geschaffen wird. Einflüsse aus früheren Werken sind zwar sichtbar, dies ist aber auch kaum verwunderbar, da das Medium Skatevideo erst am Anfang seiner Entwicklung steht. Bemerkenswert ist auch bereits die Einteilung in einzelne Segmente, bei denen immer ein Skater im Mittelpunkt steht. Von richtigen Parts kann hier nicht die Rede sein, aber die Grundstruktur des modernen Skatevideos ist bereits hier erkennbar.

Powell Peralta bleibt in den 80er Jahren tonangebend in Sachen Skatevideo. Drei Jahre später erscheint „The search for Animal Chin“, welches bis heute als eines der bekanntesten und einflussreichsten Skatevideos gilt. Bei diesem Werk gibt es sogar eine Rahmenhandlung die über übliche zufällige Zwischensequenzen hinausgeht, aber trotzdem nur eine Verbindung zwischen den Skateparts darstellt. Die Handlung bezieht sich grundsätzlich auf eine Rückbesinnung auf die wahren Werte von Skateboarden in einer Welt von zunehmender Popularität und Kommerzialisierung. Das Finale auf einer Rampe in der Wüste ist besonders erwähnenswert, bei der sogar Skatetricks, und auch die Aufnahmen mit mehreren Kameras gleichzeitig choreografiert sind.



Abbildung 2: Szene aus „The Search for Animal Chin“, 1987

Aufnahmetechnisch ist bemerkenswert, dass bei dieser Produktion erstmals Weitwinkel- bzw. schwach verzerrende Fisheyaufsätze verwendet werden. Die Dreharbeiten der Skateszenen werden im Gegensatz zu heutigen Videos in nur wenigen Tagen durchgeführt. Zu dieser Zeit werden Skatevideos auch zum eigenständigen Produkt, was einerseits eine Produktwerbung ist, andererseits aber auch als individuelle Werke angesehen werden können.

Ende der 80er verändert sich die Skateboardwelt sehr stark, wovon auch Skatevideos betroffen waren bzw. einen Einfluss darauf haben. Der Erfolg der ersten Skatevideos - gepaart mit immer günstigerem Videoequipment, animiert fast alle Skateboardfirmen, eigene Videos auf den Markt zu bringen.

Die große Revolution für Skater besteht in der wachsenden Popularität des Streetskatens. Dies macht Skaten unabhängig von Rampen und daher viel mehr Leuten zugänglich. Diese Entwicklung bedeutet auch eine Anpassung der Aufnahmetechniken. Alles soll flexibler, kleiner und schneller gehen. Die Dreharbeiten an einem Skatevideo ändern sich von wenigen Tagen, die gut organisiert und mit

großem Aufwand betrieben werden, zu längeren Drehzeiten mit minimalem Aufwand, wo das Ergebnis eines Drehtages nur einige Sekunden Material waren. Die technischen Entwicklungen im Streetskaten bringen auch den häufigen Einsatz von Fisheyes und die Technik des Filmens von Lines, was die Videokameras engültig in die Hände anderer Skater gibt. Das erzeugt den Realismus und die Nähe, die sich bis heute gehalten hat.

Weiters gibt eine eindeutige Fokussierung auf die Tricks statt auf stimmige Einstellungen, da sich Skateboarden in dieser Zeit unheimlich schnell weiterentwickelt. Das Video selbst entwickelt sich zu einem Trend-Medium, um die Skateszene weltweit über Trends und Tricks auf dem Laufenden zu halten.

Während den Großteil der 80er Jahre der Branchendinosaurier Powell Peralta den Videomarkt beherrscht, setzen gegen Ende der 80er kleine street-orientierte Firmen - allen voran H-Street, neue Trends in rauerer Aufnahmetechnik und inhaltlicher Gestaltung, die eine Ikone für die Revolution im Skateboarden sind.



Abbildung 3: Matt Hensley, eine der Ikonen der Street-Revolution, in „Hokus Pokus“, H-Street, 1989

Abbildung 4: Natas Kaupas, mit seinem „Natas Spin“ am Hydranten, in „Streets on Fire“, Santa Cruz, 1989

Abbildung 5: Claus Grabke, einer der ersten europäischen Profi-Skateboarder, ebenfalls in „Streets on Fire“

In Anbetracht der Veränderung in nur wenigen Jahren, kann diese Zeit als eine der einflussreichsten der Skateboardgeschichte gesehen werden, auch für das noch junge Medium Skatevideo.

3.3 Die 90er

Die Street-Revolution gipfelt Anfang der 90er Jahre in bis heute legendären Videos wie „Video Days“ (Blind Skateboards, 1991) oder „Questionable“ (Plan B Skateboards, 1992). An Video Days arbeitet Spike Jonze, bevor er in Hollywood Karriere macht, außerdem hat Jason Lee einen Part, der später auch als Schauspieler berühmt wird. Es ist eines der ersten Videos die nach dem Aufbau: Intro-Parts von Skatern-Outro, das sich bis heute nicht mehr verändert hat. Video Days ist außerdem bis auf den Part von Jordan Richter und kleinere Einlagen der anderen ein reines Street-Video. Das fortschrittliche Skaten verbunden mit der Pionierleistung am Stil des modernen Skatevideos machen dieses Video zu einem der einflussreichsten der Geschichte.



Abbildung 6: Guy Mariano, „Video Days“, Blind Skateboards, 1991

Plan B Skateboards veröffentlicht im gleichen Jahr das Video „Questionable“, das besonders wegen bahnbrecherischen Parts einzelner Skater berühmt wird. Der Part von Pat Duffy zeigt, was auf Stufengeländern mit einem Skateboard möglich ist und war ein Pionier für viele Skater, die erst 10 Jahre später ins Rampenlicht treten. Oft erwähnt wird auch der Part von Danny Way, einem der fortschrittlichsten Skater der Geschichte.



Abbildung 7: Pat Duffy, „Questionable“, Plan B Skateboards, 1992

Trotz dieser bemerkenswerten Leistungen orientiert sich die Skateboardwelt in den frühen 90er Jahren darauf, immer technischere Tricks voranzutreiben, eine Folge der großen Entwicklungsphase des Streetskatens. Innerhalb von fünf Jahren hat sich das Leitbild des Skatens von der graziösen und ästhetischen Darstellung in „The Search for Animal Chin“ zu einer Fokussierung auf Fliptricks, egal wie gut diese aussahen oder wie schnell sie ausgeführt werden, verändert. Viele Skater bezeichnen die Jahre von 1992 bis 1995 als die schlimmste Zeit der Geschichte von Skateboarding, worauf auch die Videos dieser Phase entscheidenden Einfluss haben.²⁰

Zu dieser Zeit sind Skatevideos schon Standard für viele Firmen und Camcorder mit Hi8-Aufnahmesystem sind auch für Privatpersonen durchaus erschwinglich. Die technischen Tricks und die fehlende Konsistenz führen aber dazu dass es vieler Versuche bedarf, bis ein Trick gestanden ist. Das macht die Aufnahmen mühsam und zusammen mit den noch immer begrenzten Möglichkeiten im Bereich der Kameratechnik führen zu sehr willkürlichen, unästhetischen Bildern, die das Gesamtbild zusätzlich verschlechtern.



Abbildung 8: Szene aus „Da Deal is dead“, New Deal, 1992

Noch dazu scheint gerade diese Phase auch eine gestalterisch ideenlose zu sein, zwischen den Rahmengeschichten der alten und der Persönlichkeitsdarstellung der neueren Skatevideos. Natürlich sind nicht alle Videos dieser Zeit schlecht, es gibt durchaus auch Ausreisser, denen der damals aktuelle Trend nicht so stark anzusehen ist, wie z.B. „Feasters“ von Birdhouse. Dieses Video ist zwar aufnahmetechnisch nicht anders, das Skaten wirkt aber schneller und damit besser.

²⁰ vgl. Boardstein, 6/2000, Seite 22-23

1993 startet eine neue Art von Skatevideo: Das Videomagazin. In Form vom „411 Video Magazine“. Dies ist eine Symbiose aus Video und Magazin. Die Beiträge bestehen aus Einzelprofilen, Tourberichten, Contestimpressionen oder gemischten Montagen. Bis zum Internetzeitalter ist diese Form sehr beliebt, da sie in regelmäßigem Abstand Skater verschiedenster Stile zeigt, und sich nicht nur auf eine bestimmte Region beschränkt.

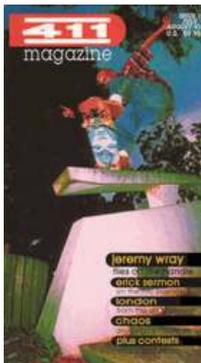


Abbildung 9: „411 Video Magazine“, Issue 1 Cover

Gegen Mitte der 90er scheint sich der Trend umzudrehen und plötzlich werden schnelle, technisch einfachere Tricks, aber an härteren Spots wieder beliebter. Videos sind dabei wieder die Vorreiter, immerhin sind sie neben Magazinen die einzigen Medien zur Kommunikation in der Skateszene. 1995 veröffentlicht der unabhängige Filmemacher Dan Wolfe „Eastern Exposure 3: Underachievers“ - ein Streetvideo aus der Szene der amerikanischen Ostküste. Statt Fliptricks und komplizierter Kombos stehen hier schnelles Skaten und höhere Obstacles auf rauen lokalen Spots auf dem Programm.



Abbildung 10: Eastern Exposure3, Dan Wolfe, 1996

Im Jahre 1996 erscheint „Welcome to Hell“ von Toy Machine Skateboards. Der Name kündigt bereits an, dass das Skateboarden dabei wieder härter wird. Das Team besteht zum Großteil aus Skatern von der Ostküste, allen voran Jamie Thomas. Er setzt bereits in diesem Part neue Maßstäbe für hartes Streetskaten und übertrifft sich noch in den folgenden Jahren mit seinen Parts. Ganz im Stile von Pat Duffy fährt er vor allem Handrails, also Stieengeländer, und Gaps.



Abbildung 11: Jamie Thomas in „Welcome to Hell“, Toy Machine, 1996

Im Jahr darauf veröffentlicht Jamie Thomas mit seiner neuen Boardfirma Zero Skateboards das erste Video „Thrill of it all“. Der optische Stil unterscheidet sich von Beginn an von der bis dorthin farbenfrohen, hippen Skaterwelt und baut ein Metal-Musik-lastiges, hartes Image auf, dem auch seine Teamfahrer entsprechen. Spätestens ab diesem Video sind Handrailtricks ein Muss für jedes professionelle Video.



Abbildung 12: Aaron Harrison, „Thrill of it all“, Zero, 1997

Auch technisches Skaten entwickelt sich weiter und vermischt sich mit dem schnellen, harten Stil, was 1997 „Mouse“ von Girl Skateboards beweist. Dieses Video, führt den Stil von Video Days weiter, und es sind auch fast alle Skater daraus beteiligt, inklusive Spike Jonze. Die Parts sind zusätzlich mit unterhaltsamen, aufwändig produzierten Zwischensequenzen aufgelockert, was sich auch in weiteren Produktionen von Girl Skateboards durchzieht und als ihr Markenzeichen gilt.



Abbildung 13: Guy Mariano, „Mouse“, Girl, 1997

Zusätzlich dazu ermöglicht besseres Kameraequipment neue Möglichkeiten. Besonders die 1995 eingeführte Sony VX-1000 sollte Skatevideos revolutionieren. Dieser Camcorder nimmt auf dem digitalen Format MiniDV auf, was eine erhebliche Verbesserung der Bildqualität mit sich bringt. Zusammen mit digitalem Schnitt am Computer ist es Skatevideomachern möglich, saubere, hochwertige Videos billig zu produzieren. Darüber hinaus lässt die Veränderung im Skaten wieder eine bessere Bildgestaltung zu.

Zu dieser Zeit wird auch begonnen, sich mit den Aufnahmetechniken und Stilmitteln in Skatevideos näher zu befassen. So kann man in Videos dieser Zeit Styleshots entdecken, die bis heute sehr beliebt sind.

1996 beginnt das Transworld Magazine, angefangen mit „Uno“, unabhängige Videos zu produzieren, die bis heute Vorreiter in Sachen Bildgestaltung sind und die gestalterischen Grenzen von Skatevideos laufend erweitern. Viele der besten und bekanntesten Skatevideomacher, wie z. B. Ty Evans, Jon Holland oder Jason Hernandez sind teilweise bis heute bei Transworld Videos beteiligt und sorgen mit der nötigen Unterstützung ständig für Innovationen - ohne das Medium Skatevideo inhaltlich zu verlassen.

Im Jahre 1997 bringt die Firma Alien Workshop ihr zweites Video „Timecode“ heraus, was aufgrund der einzigartigen künstlerischen Gestaltung, die sich durch alle Videos dieser Firma (und der von Tochterfirma Habitat) zieht, auch erwähnenswert ist.

1998 kommt das Video „Fulfill the Dream“ von Shorty’s Skateboards heraus, welches zwar technisch keine Neuerungen bringt, aber ein charakterstarkes Team mit guten Parts und unterhaltsame Zwischensequenzen bietet. Das Besondere an diesem Video ist, dass es ein Vorreiter für einen neuen (Mode)Trend im Skaten darstellt. Allen voran Aushängeschild von Shorty’s, Chad Muska, der mit seinem sportlichen, hip-hop-lastigen Kleidungsstil und seinen publikumswirksamen Auftritten besonders den Modestil der Skater der späten 90er beeinflusst.



Abbildung 14: Chad Muska, „Fulfill the Dream“, Shorty’s, 1998

Das Jahr 1999 ist von zwei großen Skatevideos dominiert: Einerseits zieht Jamie Thomas mit Zero in „Misled Youth“ weiter seinen Stil durch und überbietet sich im Finale wieder selbst, andererseits veröffentlicht Birdhouse „The End“, eines der herausstechendsten Skatevideos bis jetzt. „The End“ knüpft an die großen Produktionen der 80er Jahre an. Das ganze Video ist einzigartig auf 16mm-Film gedreht und bietet individuelle Parts und Part-Intros mit jeder Menge Special Effects. Besonders herausragen ist der Part von Heath Kirchart und Jeremy Klein, und das Finale mit Bucky Lasek und Tony Hawk.



Abbildung 15: Heath Kirchart/Jeremy Klein, „The End“, Birdhouse, 1999

3.4 Die 00er bis heute

Dieses Jahrzehnt ist dominiert von den Camcordern der VX-Serie von Sony. So gut wie alle Skatevideos werden zumindest zu einem großen Teil mit diesen Kameras gedreht. Während in den 90er Jahren noch eher die Mentalität herrscht, „Solange man den Trick erkennt ist das Filming Nebensache“, tritt unter Filmemachern in diesem Jahrzehnt ein größeres Qualitätsbewusstsein auf. Die Videos prägen ein bestimmtes Qualitätslevel, das sowohl auf das Skaten als auch auf das Filming zutrifft. Heutzutage gilt ein schlampig aufgenommener Trick als unbrauchbar, egal wie gut er ist.

„[...] komischerweise wird das bild vorm absprung kurz, unscharf..somit unbrauchbar“²¹

Unter den Filmemachern tritt eine Professionalisierung ein. Alle großen Teams haben ihren eigenen Filmer, der für die Produktion eines Videos verantwortlich ist. Videoschnitt und Compositing werden immer wichtiger, um das eigene Video an einen bestimmten Stil anzupassen und von der Konkurrenz abzuheben.

Diese Qualitätsansprüche können zwar den Seher vor technisch schlechten Videos bewahren, aber andererseits gibt es dadurch besonders in der ersten Hälfte des Jahrzehnts zwar sehr viele gute, aber kaum wirklich herausstechende Videos. Die Videos sind alle sehr schön anzusehen, was Aufbau und Gestaltung betrifft, aber alle sehr ähnlich.

Trotzdem gibt es in den Jahren 2000 - 2007 einige erwähnenswerte Titel, wie zum Beispiel „Menikmatı“, von és, 2000 – vor allem, weil es eines der ersten internationalen Videos ist, also weltweit getourt und gefilmt wird. Außerdem zeigt es eindrucksvoll die Wirkung von sauber auf den Beat der Musik geschnittenen Tricks.

²¹ freak, <http://forum.rollbrettmedia.de/video-clips/promos/749-bigspin/#post9036>, Zugriff am 23. 3. 2011



Abbildung 16: Eric Koston, „Menikmat“, és, 2000

2003 bringt Girl Skateboards mit „Yeah Right!“ unter der Leitung von Ty Evans einen weiteren Meilenstein der Skatevideogesichte heraus. Besonders die Zwischensequenzen sind dank der Mitarbeit von Spike Jonze wieder etwas ganz Neues und Besonderes. Durch den Einsatz von Keying-Technik lässt man Skateboards und Rampen verschwinden, was Dank dem Internet sogar über die Skateboardszene hinaus bekannt wird. Das Video ist aber auch von der Leistung der Skater eines der besten seiner Zeit: Das Girl Team (und das von Tochterfirma Chocolate) zählt zu einem der besten und größten, mit einer Mischung aus jungen Talenten und Legenden, die teilweise bereits in „Video Days“ zu sehen waren. Einzig der Held von „Video Days“ und „Mouse“ – Guy Mariano, ist nur mit einem Trick vertreten, was für die Skateboardgemeinde eine Enttäuschung ist.



Abbildung 17: Invisible Board Montage, „Yeah Right!“, Girl, 2003

Im Jahr darauf veröffentlicht die französische Boardfirma Cliché „Bon Appetit“ – ein den amerikanischen Spitzenproduktionen ebenbürtiges Video. Es stellte damit ein Anzeichen einer Emanzipierung der europäischen Skateindustrie gegenüber den US-Firmen dar, die bis dorthin sehr Kalifornien-bezogen ist. Zusätzlich entsteht um diese Zeit ein Hype um Barcelona. Viele Skater besuchen die Stadt oder ziehen gar dorthin,

um für ihre Videos zu filmen, was sich auch in der massiven Anzahl von Aufnahmen aus Barcelona widerspiegelt. In fast allen größeren Videos der letzten Dekade kommt Footage aus Barcelona vor.

In den nächsten Jahren kommen beinahe im Monatsrhythmus Full-Length-Videos von großen Skatefirmen auf den Markt, wovon die meisten sehr gut sind, aber wie bereits beschrieben, bleiben die großen Neuerungen und Revolutionen aus.

“I find that in most videos exactly the same things come up each time : the same tricks, the same spots, same kind of music, there is an obvious lack of originality.”²²

Eine Ausnahme sind dabei aber die Produktionen von Transworld. Diese Videos, die etwa jährlich erscheinen, waren gestalterisch immer innovativ und experimentierfreudiger, aber trotzdem makellos hochwertig. Besonders der transworld-typische „goldene Look“, also eine sehr goldigbetonte Farbgestaltung sollte in den kommenden Jahren von sehr vielen Filmemachern kopiert werden.



Abbildung 18: Ryan Gallant, „First Love“, Transworld, 2005

Im Jahr 2006 erscheint „Cheese and Crackers“ von Almost Skateboards, dieses Video wird nur an einer einzigen Miniramp mit den beiden Skatern Daewon Song und Chris Haslam gedreht. Vor dem Erscheinen war man sich unsicher, wie es von der Skateszene aufgenommen werden wird.²³ Zum Glück der Produzenten lobte man das Video aufgrund der Machart, bei der Spaß im Vordergrund steht.

²² Sebastian Abes; <http://skateperception.com/viewspot/5/>; Publikation: 26. 5. 2005, Zugriff: 3. 1. 2011

²³ vgl. Stalefish: Skateboard Culture from the Rejects Who Made It; Mortimer, Sean; Hawk,



Abbildung 19: Chris Haslam, „Cheese and Crackers“, *Almost Skateboards*, 2006

Der Erfolg von „Cheese and Crackers“ hat viele andere Filmemacher dazu ermutigt, ähnliche Projekte zu starten und war ein Vorreiter von reinen Hallen- oder Skateparkvideos.

Ein weiteres Phänomen der professionellen Videos der 2000er-Jahre sind die „abd-Listen“. Diese Listen beinhalten Tricks, die bereits an einem bestimmten Spot gefilmt wurden und daher für kommende Videos zu vermeiden waren. Die Videos der letzten 15 Jahre haben sich regelmäßig in diesen Belangen übertroffen und die Regel wird sehr ernst genommen. In den letzten Jahren scheint sich dies etwas zu lockern, wobei die Spotauswahl aber auch viel größer wurde.

Allerdings gibt es auch Produktionen, die aus der Reihe tanzen, wie z. B. die beiden Videos von Ex-Pro Brian Lotti, „1st and Hope“ und „Free Pegasus“, die Handlung und Story zurück zum Skatevideo bringen und eine Gratwanderung zwischen Skatemontagen und Kurzfilm schafften.

2007 erscheint das lang erwartete „Fully Flared“ des Schuhherstellers Lakai. Hinter diesem Video stehen wieder die gleichen Leute wie bei „Yeah Right!“ und seinen Vorgängern – also wurden bereits hollywoodreife Spezialeffekte erwartet. Das tatsächliche Ergebnis übertrifft jedoch alle Erwartungen und wird von vielen als das einflussreichste Video der Dekade bezeichnet.

Im Intro werden massenhaft Pyrotechnik und Sprengstoff eingesetzt – mit einem finalen Shot, bei dem sogar Napalm eingesetzt wird.

Jedoch nicht nur die Produktion, sondern auch das Skaten ist sehr innovativ und revolutionär und beweist, dass die Grenzen für technisches Skaten noch lange nicht

ausgereizt sind. Sogar der verschwundene Held der vorigen Videos, Guy Mariano, hat einen eindrucksvollen Comeback-Part.



Abbildung 20: Mike Mo Capaldi, „Fully Flared“, Lakai, 2007

Über die Dreharbeiten von „Fully Flared“ wird sogar ein Making-of-Dokumentation unter dem Namen „Final Flare“ gedreht, welches den Aufwand hinter dieser Produktion erst ersichtlich macht.

„Fully Flared“ schraubt die Messlatte für professionelle Videos ein gehöriges Stück höher. Die Transworld-Videos sorgen mit dem Einsatz von Equipment wie Kameras mit hohen Frameraten für saubere Zeitlupen, Dollies und 35mm-Adapter für weitere Innovationen in Skatevideos, die daraufhin fleißig kopiert werden. Diese Entwicklung ist allerdings nicht überall beliebt, wodurch in den letzten Jahren auch kritische Stimmen laut wurden, dass der Geist des Skateboarden durch allzu aufwendige Produktionen zerstört wird.

Ende der 2000er-Dekade macht die VX-1000 langsam HD-Kameras Platz, aber ist trotzdem noch immer die beliebteste Skatevideo-Kamera. Immerhin dauert es bis 2009, dass mit „Debacle“ von NikeSB das erste reine HD-Video (720p) veröffentlicht.

Eine momentan wesentlich größere Veränderung am Skatevideomarkt stellt das Internet dar. Die traditionelle Rolle des Skatevideos als eigenständiges Produkt ist im Aussterben. Neu erscheinende Videos sind sehr schnell im Internet downloadbar, weil die Videos für gewöhnlich gleich nach der Premiere zum Verkauf stehen. Auch der Qualitätsunterschied ist für viele kein Kaufanreiz mehr. Unabhängige Produktionen sind besonders betroffen, weil deren einzige Einnahmequelle DVD-Verkäufe sind, genauso wie für kommerzielle Videomagazine, die inzwischen vom Videomarkt verschwunden sind.

Viele Firmen haben bereits auf die Entwicklung reagiert und vertreiben ihre Videos als Promotionprodukte, was leider auch den Anschein erweckt, dass sie den Aufwand dafür gering halten.

In den letzten Jahren hat sich die Anzahl von Promos – also kürzere Videos, erhöht, was hauptsächlich auf die sich verändernden Umstände und Technik zurückzuführen ist.

2007 wird das Webportal www.theberrics.com eröffnet – eine Website zum privaten Skatepark der beiden Skater Eric Koston und Steve Berra. Hier werden regelmäßig Skatemontagen, Interviews oder zur Unterhaltung dienende Formate (z.B. „Wednesday with Reda“) veröffentlicht, die jedoch alle im Umfeld dieser Anlage stattfinden. Die Montagen sind in der Skateszene sehr beliebt und „The Berrics“ hat auf jeden Fall eine entscheidende Entwicklung des Skatevideos in Richtung Webclips geleistet.



Abbildung 21: theberrics.com (29. 12. 10)

Das Internet hilft jedoch auch immens bei der Internationalisierung der Skatevideogemeinde mit. So können nun Werke, die früher nur lokal verkauft wurden, weltweit angesehen werden. Ein Beispiel ist das Video „Overground Broadcasting“ aus Japan, das mit seinem sehr eigenwilligen, aber auch sehr kreativen Stil Aufsehen erregt.²⁴

²⁴ vgl. Interview A im Anhang



Abbildung 22: Gou Miyagi, „Overground Broadcasting“, FESN, 2008

Ein Video der besonderen Art stellt auch „Never never land“ (2009) aus Kanada dar. Statt der Tricks steht dabei das unkonventionelle, und teilweise irrationale soziale Verhalten der Skater im Vordergrund.



Abbildung 23: „Never never land“, Borsos, Angus; 2009

Eine nicht ganz ernst gemeinte Innovation wird Ende 2010 mit „Krook3d“ von Krooked Skateboards präsentiert – wie der Name schon verrät mittels stereoskopischem Verfahren in 3D produziert. Krooked sticht schon seit der Gründung mit eigenen Ideen heraus: So wurden die bisherigen Videos „Kronichles“ (2006), „Gnar Gnar“, (2007) und „Naughty“ (2008) mit alten Hi8- und VHS-Camcordern ohne Wertlegung auf sämtliche Gestaltungsregeln in Skatevideos produziert, was durchaus als willkommene Abwechslung gesehen wird.



Abbildung 24: Bobby Worrest, „Krook3d“-Trailer, Krooked, 2010

Ob die 3D Technik weiter in Skatevideos eingesetzt wird, ist noch nicht absehbar – weitere Ankündigungen sind jedenfalls nicht bekannt.

Im Jahre 2010 ist wieder eine leichte Rückkehr zu raueren, dynamischeren und vor allem original-streetorientierten Videos zu erkennen, allerdings unter Ausschöpfung der neuen technischen Mittel. Jedoch findet durch das Überangebot im Internet eine Differenzierung statt, wodurch eine eindeutige Trendvorhersage schwieriger wird.²⁵

²⁵ vgl. Interviews im Anhang

4 Gestaltungsmerkmale

4.1 Ehrenkodex im Skatevideo

Da Videoschnitt und Effekte eine massive Beeinflussung des Gezeigten im Vergleich zum tatsächlich Passierten ermöglichen, wäre es ja theoretisch denkbar, in einem Skatevideo die Leistung eines Skaters in der Postproduktion zu „verbessern“ bzw. besondere Ereignisse nachzustellen, aber trotzdem als real zu verkaufen.

Eines der Grundprinzipien eines Skatevideos ist aber – ähnlich dem Dokumentarfilm, den gezeigten Inhalt nicht zu verfälschen, solange es nicht absichtlich und offensichtlich zur allgemeinen Unterhaltung so gemacht wird (vgl. weggekeyte Rampen in „Yeah Right“).

Im Schnitt besteht natürlich Spielraum, Szenen zu dramatisieren (siehe die Kapitel Dramaturgie und Schnitt) oder eine gewisse Stimmung zu verleihen. Trotzdem besteht im Bezug zum Skaten ein Wahrheitsanspruch.

Der Ehrenkodex von Skatevideos steht auch in einem engen Zusammenhang mit dem Grundgedanken des Skateboarden generell, welcher ganz kurz gefasst, in etwa lautet: „Jeder Skater soll, egal wie gut sein Können ist, Spaß am Skaten haben und dafür auch respektiert werden.“

Je professioneller ein Video (auf das Skaten bezogen) ist, desto mehr Bedeutung haben diese Regeln.

Einige wichtige Bedingungen an ein Skatevideo sind:

- Wenn ein Trick nicht gestanden wurde, darf er durch Schnitt oder Nachstellung nicht als gestanden verkauft werden. Hier gibt es manchmal Zweifelsfälle, wenn z. B. der Skater den Trick landet, kurz weiterfährt und dann umfällt. Die Entscheidung, ob der Sturz dann weggeschnitten werden darf, liegt in diesem Fall beim Editor und beim Skater.
- Lines dürfen nicht „zusammengestückelt“ werden. Es dürfen also mehrere Tricks nicht so zusammen geschnitten werden, als würden sie ohne Pause hintereinander gemacht worden sein. Bei einem Locationwechsel darf das

gemacht werden, weil da durch die Umgebung eine eindeutige Trennung besteht. Schnitte in wirklich gestandenen Lines sind zwar zulässig, aber der Fluss darf dabei nicht zerstört werden (z. B. Skater fährt um eine Ecke, Schnitt bevor er um die Ecke fährt, nächstes Bild nachdem er schon um die Ecke gebogen ist).

- Ein Trick muss von Anfang bis Ende gezeigt werden. Es ist durchaus zulässig, einen aus mehreren Perspektiven gefilmten Trick zusammen zu schneiden. Das kann sogar genutzt werden, um die Dramatik zu erhöhen, es muss aber aus einer Perspektive die gesamte Ausführung des Tricks von Absprung bis Landung zu sehen sein.²⁶
- Die Already-been-done-Regel: Diese Regel besagt, dass ein Trick, den bereits jemand anderer am gleichen Spot gemacht hat, nicht nochmal in einem Videopart verwendet werden soll. Diese Regel hat unter Profis sehr wohl ihre Bedeutung, obwohl sie aufgrund der Leistungsorientierung auch öfters kritisiert wird.
- Auf ein bereits in einem anderen Part verwendetes Lied nochmals schneiden: Hier wird automatisch ein Vergleich zum anderen Part gezogen, was einen der beiden in den Schatten des anderen stellt. Dies kann in der Skateszene negativ aufgefasst werden, da direkter Leistungsvergleich verpönt ist. Außerdem fehlt dann ein entscheidender Faktor von etwas „Neuem“ im Part, was sich in geringerer Aufmerksamkeit auswirken kann.
Diese Regel ist nicht so streng zu sehen wie andere, es kommt durchaus dazu dass Lieder öfter in Parts vorkommen. Man sollte sich der Auswirkung aber bewusst sein und möglichst vermeiden.

Diese Richtlinien können auch als Genre-Regeln nach Altman interpretiert werden und somit die Legitimierung des Skatevideos als eigenes Filmgenre festigen.²⁷

Szenenfremde Kameramänner und Cutter die bei ihrer Arbeit mit Skatern zu tun haben, wissen nichts von diesen Grundsätzen, was auch darin resultiert, dass Skatevideo-vertraute Personen Beiträgen über Skateboarden im Fernsehen nichts abgewinnen können, da sie fremd wirken.

²⁶ vgl. Grossman, Todd; Shooting Action Sports; Focal Press, 2008, S. 81

²⁷ vgl. Altman, Rick: Film und Genre; Geschichte des internationalen Films; 1989; S. 256

4.2 Stile

Skatevideos sind gestaltungstechnisch relativ einfach in vier Gruppen einzuteilen:

- Das Action-Video
- Das Epic-Video
- Das Video mit gespielten Szenen
- Das Trickfilm-Video

Diese Einteilung ist nicht immer einfach und ist auch stark von den technischen Möglichkeiten abhängig, häufig kommen Mischformen vor. Trotzdem lässt sich die breite Masse der Erscheinungen einem dieser Stile aufgrund ihrer Gestaltung zuordnen.

Am deutlichsten lässt sich der generelle Stil an der Gestaltung des Intros erkennen.

4.2.1 Intros

Allen Kategorien gleich ist, dass sie ähnlich zu Film- und Serienintros die Namen der Darsteller (der Skater) und des Produzenten (z.B. ein unabhängiger Filmemacher, ein Skateshop, ein Skateboardhersteller,...) einblenden. Auch Musik kommt in fast allen Fällen zum Einsatz. Der Aufwand und die Dauer des Intros sind sehr unterschiedlich. In den meisten Fällen ist das Intro von der Postproduktion auch das aufwändigste.

Die verschiedenen gestaltungstechnischen Kategorien des Intros sind:

Action-Intro

Das bei weitem am häufigsten vorkommende ist das Action-Intro. Dies hat mehrere Gründe:

- Man benötigt quasi keine Vorbereitung oder Planung (die verwendeten Szenen entstehen zufällig während der Dreharbeiten)
- Es ist beliebt, weil es großen Unterhaltungswert liefert
- Es ist produktionstechnisch relativ einfach, darum bekommen auch schon Anfänger gute Introsequenzen zustande.

- Es ist realitätsnah. Gestellte Szenen kommen kaum zum Einsatz und sind teilweise auch verpönt, da sie den Echtheitsbezug nehmen

Das Schnittmuster und die verwendeten Szenen sind meist sehr ähnlich.

Typische Schnittbilder von Action-Sequenzen sind:

- Fast gestandene Tricks (oft ein Hinweis darauf dass der Trick dann doch noch im Part zu sehen ist)
- ein bestimmter gestandener Trick, bei dem sich der Skater in seinem Part noch selbst übertrifft (höher, weiter, schneller, schöner/stylischer).
- Interaktionen mit anderen Menschen während der Dreharbeiten (meist negativ, z. B. mit Polizei, Securities, verärgerten Passanten)
- Porträts der vertretenen Skater, meist satirisch, z. B. in lustigen Situationen, „Hoppalas“
- Gruppenporträts der beteiligten Skater
- Impressionen der Gegenden in denen gedreht wurde, meist also in Städten und besonders auch auf Reisen
- Szenen von Festen, Demonstrationen oder anderen Massenveranstaltungen, meist in Verbindung mit den Skatern
- Archivaufnahmen von Filmen, Serien oder Schulungs- und Dokumentarfilmen

Als Musik kommen in Intros alle möglichen Stile vor, meist aber schnellere oder unterhaltsame Lieder. Die Auswahl der Lieder ändert sich ähnlich wie andere Trends in der Skateszene, wie z.B die Kleidung oder der generelle Fahrstil. Rockmusik wird aber unabhängig von allen Trends am häufigsten verwendet. Die Musik ist maßgeblich für die Stimmungsgestaltung verantwortlich. So wird man für ein hart und ernst wirkendes Intro schnelle und harte Musik verwenden. Andererseits wenn der Spaß im Vordergrund steht werden gern fröhliche oder allgemein bekannte Lieder verwendet. Typische Beispiele: Red Dragons – “FSU2002”, Zero – “Mised Youth”, Baker Skateboards – “Baker 3”, Markus Schwarz – “Harvest”

Epic-Intro

Als Epic-Intro versteht man eine technisch aufwendigere Produktion, die auch mehr Planung und Organisation verlangt. Die Bilder werden an den Filmstil aus Spiel- oder Dokumentarfilmen angelehnt. Besonders durch die technische Weiterentwicklung und erschwinglich werdendes hochwertiges Equipment gewinnt dieser Stil in den letzten Jahren immer mehr an Beliebtheit. Die allmählich immer häufiger eingesetzten HD-Camcorder oder Video-DSLRs verstärken diesen Trend, da damit Videoaufnahmen noch mehr an das Vorbild Film angenähert werden können.

Gründe für ein episches Intro:

- Ausreizung technischer Möglichkeiten
- professionelles Erscheinungsbild
- mehr Herausforderung/Motivation für den Filmmacher
- spricht auch Leute an, die nicht aus der Skateszene kommen, da die Bilder und Schnittfolge vertrauter wirken
- bessere Qualität, mehr Spielraum für visuelle Effekte

Typische Merkmale für diese Art von Intro sind:

- Zeitlupen oder Zeitrafferaufnahmen sind in Verbindung mit HD-Footage ein treffender Hinweis für ein episches Intro. Zeitrafferaufnahmen werden häufig von urbanem Verkehr oder Skylines sowie Menschenansammlungen gemacht. Durch die Möglichkeit, mit Camcorden der neueren Generation auch auf höheren Frameraten aufzunehmen, werden flüssige Zeitlupen möglich. Diese kommen oft in Verbindung mit den Skatern zum Einsatz. Damit ist es möglich, die Wirkung von besonders schön ausgeführten Tricks noch weiter zu verstärken. Nahaufnahmen von Personen und Emotionen können ein Gefühl von Nähe und Natürlichkeit verleihen und stehen in krassem Gegensatz zu dem, was in den öffentlichen Medien unter dem Synonym „Skateboarden“ verstanden wird.
- Auch Filmaufnahmen mit 8- oder 16mm-Kameras sind typisch für Epic Intros. Weil Film teuer ist werden solche Kameras nur bewusst und unter kontrollierten Umständen eingesetzt, was zu einem Erscheinungsbild in Richtung epischer Darstellung tendiert. Die Motive sind ähnlich zu denen von Zeitlupen/Zeitrafferaufnahmen, durch den völlig anderen Abbildungsstil ergibt

sich aber auch ein ganz anderes Aussehen. Statt dem technisch perfekten und schönen Stil steht aber die Nostalgie und Erinnerung an die Dreharbeiten im Vordergrund. Es wird oft die Gemeinschaft zwischen den Skatern verdeutlicht. Ob und wie schön ein gezeigter Trick gestanden ist, ist nicht so wichtig (was z. T. auch an den Filmkosten liegt). Porträtaufnahmen bekommen oft einen etwas surrealen Charakter, wodurch auch der Charakter des Skaters ein wenig näher gebracht werden kann.

- Typisch für Epic Intros sind außerdem Licht- und Schattenspiele. Durch Erzeugen oder Ausnützen von natürlichen Licht- und Schatteneffekten kann ein sehr ästhetisches und künstlerisches Aussehen erreicht werden. Im Gegensatz zu den beiden vorigen Stilen sind diese Effekte etwas distanzierter und weniger personenbezogen, wird es aber trotzdem oft in Kombination mit diesen verwendet. Um gute Effekte dieser Art aufnehmen zu können verlangt es auch einen gewissen Grad an Können und Erfahrung des Kameramanns, sowie etwas künstlerisches Verständnis, was diese Techniken etwas elitärer machen.

Musikalisch werden die Bilder auch von langsameren oder gar epischen Nummern begleitet. Langsame Elektronik- oder Rockmusik, Experimentalmusik oder klassische Lieder kommen sehr oft zum Einsatz, um die Wirkung der Bilder weiter zu verstärken. Typische Beispiele: Transworld – “First Love”, Globe – “Opinion”, Element – “Rise Up”

Gespieltes Intro

Unter diesem Begriff sind jene Sequenzen gemeint, in denen geschauspielerte Szenen, meist von den beteiligten Skatern, werden. Normalerweise als Anlehnung an irgendwelche Vorbilder aus Film und Fernsehen. Da bei solchen Produktionen keine großen Budgets vorhanden sind werden solche Intros eher als Parodie geplant.

Gründe für ein gespieltes Intro:

- Spaß an der Schauspielerei
- gute Übung für eine Karriere in der Film- und Fernsehindustrie
- von Anfang an eine Verdeutlichung dass das Video nicht allzu ernst gemeint ist (wenn das Intro auch in diesem Stil ist)
- kommt selten vor, daher auch mehr Anreiz, „mal was anderes zu machen“
- viel kreative Freiheit

Da diese Art der Produktion auch, egal welchen Qualitätsniveaus, einiges an Organisation verlangen, sind sie schwerer durchzuführen und erfordern auch von den anderen beteiligten Personen mehr Einsatz, sei es als Schauspieler oder als Helfer beim Dreh.

So ein Intro muss thematisch nichts mit Skateboards zu tun haben. Wenn möglichst alle beteiligten Skater als Schauspieler auftreten, kann so ein besserer Bezug zum Rest des Videos hergestellt werden. ²⁸

Technisch kann bei solch einem Projekt auch mit einem normalen MiniDV-Camcorder gefilmt werden, um einen professionellen Look imitieren zu können muss man sich mit klassischer Lichtsetzung befassen, was sonst bei Skatevideos keine Bedeutung hat.

Typische Beispiele: Blind – “What if” und “Video Days”, Enjoi – “Bag of Suck”, Expedition One – “Madness”

Trickfilm-Intro

In diese Kategorie kann man alle Sequenzen einordnen, in denen Trickfilm- und Animationstechniken angewendet werden, sei es durch Zeichentrick, Stop-Motion, Computeranimation oder Ähnlichem.

Gründe für ein Trickfilm-Intro:

- großer Unterhaltungswert
- Möglichkeit, Fähigkeiten einzusetzen und Ideen umzusetzen, die bei Skatevideos sonst kaum verwendet werden
- sehr viele Freiheiten und Gestaltungsmöglichkeiten
- bereits bei sehr einfachen Arbeiten eindrucksvolle Ergebnisse möglich
- noch viele Möglichkeiten für Innovationen

²⁸ vgl. Grossman, Todd; Shooting Action Sports; Focal Press, 2008, S. 139

Da solche Gestaltungsmittel aus der Masse herausstechen kann damit viel Aufmerksamkeit erreicht werden. Sie erfordern aber auch größeren Zeitaufwand und spezielle Fähigkeiten als andere Formen des Intros. Durch die größere Leistungsfähigkeit von Computern und intuitivere Programme sinkt diese Hemmschwelle immer mehr.

Typische Beispiele: DVS – “Skate More”, Think – “IThink”, Adio – “One Step Beyond”

Wie auch bei vielen anderen Kategorien kommen die genannten Formen der Gestaltung kaum in reiner Form vor, so kann man Action-Intros auch mit Animationen, oder Epische Sequenzen auch mit Schauspielerei mischen.

4.2.2 Intro für einzelne Parts

Zu den einzelnen Skateparts gibt es oft noch kurze Introsequenzen unter Benutzung vieler Styleshots, die als Vorstellung für den Skater dienen. Diese sollten von der Machart und vom Stil her an das Intro angepasst sein, um ein einheitlich gestaltetes Werk zu erzeugen. Ein Beispiel ist das Intro für den Part von Fred Gall am Video „Inhabitants“ von Habitat Skateboards, das eine sehr individuelle Gestaltung aufweist, aber trotzdem gut im Gesamtbild integriert ist.

4.2.3 Styleshots/Schnittbilder

Styleshots sind personen- oder themenbezogene Aufnahmen die nicht nur den Schnitt erleichtern, sondern auch den Skater näherbringen oder den gestalterischen Stil des Videos fortsetzen. Styleshots werden in Skaterkreisen besonders mit Aufnahmen im Stile der Transworld Videos assoziiert, aus der Wortbedeutung kann aber gefolgert werden, dass damit alle als Stilmittel eingesetzten Aufnahmen als Styleshot bezeichnet werden können. Solche Aufnahmen entstehen oft spontan während der Dreharbeiten, aber auch bewusst mit oder ohne Miteinbindung des Skaters. Für bestimmte Videoprojekte werden auch diverse Archivaufnahmen verwendet (z.B. „Radio Television“ von Slave Skateboards). Wichtig ist, dass sie die Persönlichkeit der Skater widerspiegeln sollen.

Styleshots sind ein sehr kreativer Teil in der Produktion eines Skatevideos und erhöhen auch den professionellen Charakter eines Werks.

4.2.4 Parts

Ein Skatepart ist eine Montage die auf einen bzw. einige wenige Skater zugeschnitten ist. Bei mehreren Leuten wird oft eine Trennung (z. B. durch Übergänge) eingeführt, Es sei denn, das Aussehen der Akteure ist so verschieden, dass sie optisch unterscheidbar bleiben. Wichtig ist hier eine zur Persönlichkeit passende Gestaltung, was sich besonders in der Musikwahl, der Schnittfolge und der Art der Styleshots äußert.

Ein Videopart ist eines der wichtigsten „Produkte“ eines professionellen Skaters, darum ist dieser auch wie ein Imagevideo für ihn anzusehen, was aber nichts mit einem solchen im herkömmlichen Sinn zu tun hat. Den wichtigsten Teil macht der Skater selbst durch die Auswahl der Tricks, die Spots und mit seinem Style. In der Verantwortung des Filmers und Cutters liegt die Komposition zu einem runden Endergebnis.

Ein gutes Beispiel für individuell gestaltete Parts, die jedoch trotzdem ins Gesamtbild des Videos passen sind die Videos von Habitat Skateboards (Mosaic, 2003; Inhabitants, 2007; Origin, 2010).

4.2.5 Montagen

Montagen sind Part in denen mehrere Skater vorkommen und daher weniger personenbezogen sind. Eine solche Collage können sich auch dutzende Skater teilen. In Full Length Videos kommen häufig Montagen als „Friends Part“ vor. Diese zeigen Tricks von befreundeten Skatern, was den Zusammenhalt der Szene über Teams oder lokale Szenen hinaus zeigt.

4.2.6 Slam-Part

Besonders in älteren Skatevideos gibt es oft noch eine weitere Sektion: den so genannten Slam-Part. Dieser besteht ausschließlich aus Stürzen, manchmal auch mit Szenen von gewalttätigen Übergriffen, üblicherweise sehr schnell zu harter Musik geschnitten. Diese Parts waren zwar sehr spektakulär anzusehen, aber unter Skatern nicht unbedingt beliebt, da einem das Verletzungsrisiko eindrucksvoll vor Augen

geführt wird. In den letzten Jahren sind Slam-Parts aber seltener geworden und kommen in der überwiegenden Anzahl der neu erscheinenden Werke nicht mehr vor. Beispiele: Videos der Skateboardmarke Zero (mit Ausnahme der neuesten Erscheinungen), „Welcome to Hell“ von Toy Machine

4.2.7 Zwischensequenzen

In manchen, vorzugsweise längeren, Videos kommen auch Zwischensequenzen vor. Diese dienen zur Auflockerung, weil eine Stunde lang nur Skatetricks anzusehen auch für Enthusiasten sehr anstrengend sein kann.

Diese Sequenzen haben keine Vorgaben, erlaubt ist alles das unterhaltsam ist, und dienen den Filmemachern als Platz für Kreativität neben der Arbeit am Skatevideo. Sie müssen auch in keinerlei Kontext zum Skateboarden stehen.

Besonders bekannt für die einfallsreichen Zwischensequenzen sind die Videos von Girl Skateboards. Die Montagen mit gekeyten Elementen (Skateboards und Rampen) sind auch über die Skateboardwelt hinaus berühmt geworden.

4.2.8 Tourvideos

Wie bereits im Kapitel „Definition“ erklärt, lehnen sich Tourvideos stark an den Dokumentarfilm an. Die Gliederung ist nicht auf die Skater bezogen, sondern auf den zeitlichen Ablauf. Einzig das Intro ist meist im Stile von normalen Skatevideos. Die restlichen Parts sind aufgeteilt auf die einzelnen Tourstopps. Bei bekannten Teams bestehen diese Stationen meist neben Streetskaten aus Demos in Skateparks und Autogrammstunden. Skate-footage wird zu Montagen zusammengeschnitten, aufgelockert durch Impressionen zwischen den Stopps, bei denen das Zusammenleben der Skater auf Tour dokumentiert wird.

Die Gestaltung und Musikauswahl ist, wie in Parts von normalen Skatevideos, von den teilnehmenden Personen sehr stark abhängig. Ein sehr anschauliches Beispiel dafür sind die „Beauty and the Beast“-Touren von Girl und Anti-Hero Skateboards. Hier liegt das gesamte Tourvideo in zwei verschiedenen Versionen vor, dem „Beauty“- (an das Image von Girl Skateboards angelehnt) und dem „Beast“-Edit (an das Image von Anti-Hero Skateboards angelehnt). Dem Seher bleibt selbst überlassen welche Version er vorzieht.

4.2.9 Einzelmontagen/Webclips

Das Internet als Videostreamplattform führt dazu, dass viele Firmen in der Skatboardindustrie regelmäßig Montagen ihrer Teamfahrer als Webcontent anbieten. Dies kommt häufig in Verbindung mit besonderen Ereignissen (Contest, Tour,...) oder als Zusammenfassung einer Skatesession vor. Die Erscheinungsformen variieren sehr stark und eine Feststellung von Gemeinsamkeiten ist kaum möglich.

Die Skateboardtricks in solchen Montagen sind oft einfacher als jene in Full-Length-Videos oder als „Aufwärmtricks“ entstanden. Die Skater haben diese Tricks oft „on lock“, also sie können sie auch öfters hintereinander machen. Das gibt dem Filmemacher Zeit und Möglichkeiten für die kreative Gestaltung der Montage. Das hebt die Gesamtqualität und verleiht ein professionelles Aussehen.

Eines von vielen Beispielen sind die Tourclips von éS Footwear ²⁹

²⁹ vgl. <http://esskateboarding.com/blog/category/videos>

5 Dramaturgie

Ein Skatevideo hat keinen Handlungsablauf und Charakterentwicklung wie ein herkömmlicher Spielfilm. Außerdem bietet es nicht den Spannungsfaktor von Dokumentarfilmen.

Dennoch gibt es bestimmte dramaturgische Stilmittel, die in fast allen Videos vorkommen:

5.1 Ganzes Video

Betrachtet man ein Skatevideo als ganzes - vorausgesetzt man versteht auch etwas von Art und Schwierigkeit der gezeigten Tricks, erkennt man einen eigenen Spannungsbogen, der dem Muster in Abbildung 25 folgt:

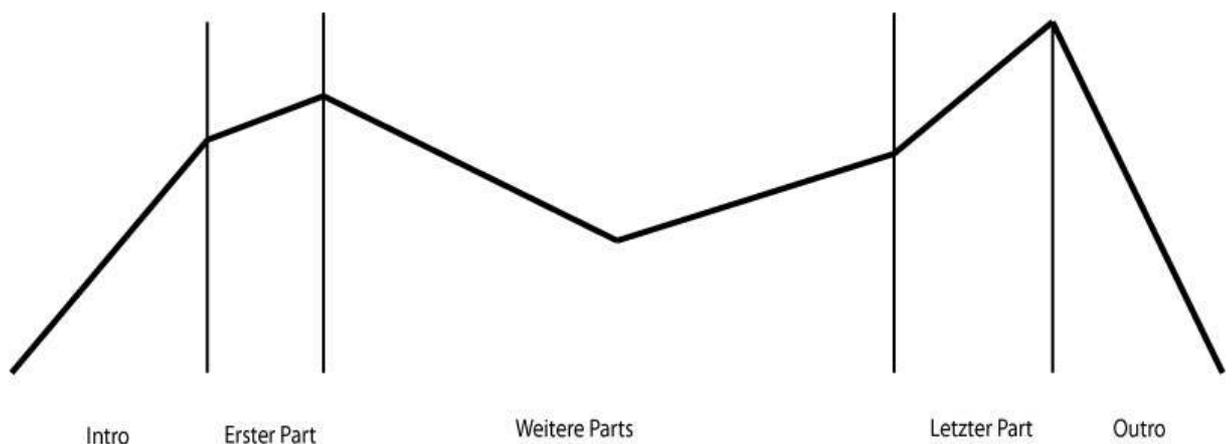


Abbildung 25: Typischer Spannungsbogen eines Skatevideos

Wie bereits im ersten Kapitel beschrieben besteht ein Skatevideo im Groben aus den Teilen „Intro“, „Parts“ und „Outro“.

Das **Intro** dient, ähnlich einem Trailer dazu, Interesse zu erwecken. Es gibt auch den generellen Stil vor, der sich durch den Rest des Videos ziehen wird, und außerdem einen Vorgeschmack auf die Skate. Wie Intros inhaltlich aufgebaut sind wurde bereits in Kapitel 4.2.1 beschrieben.

Der erste Part ist auch bereits der erste Höhepunkt des Videos und gleichzeitig normalerweise der „zweitbeste“ Part. Er soll die Stimmung, die das Intro erzeugt nochmal erhöhen, und zum Ansehen des restlichen Videos animieren.

“Jon Allie starts it off with the first part, one of my favorites.”³⁰

Die weiteren Parts sind schwer zu verallgemeinern, weil jeder Seher persönliche Vorlieben hat. Im gesamten gesehen, nimmt die Anzahl der inhaltlichen Höhepunkte aber im Verlauf des Videos ab und steigt dann gegen Ende wieder an. In der Mitte - also dem dramaturgischen Tiefpunkt, kommt oft ein „Friends-Part“ vor. Dieser zeigt Gastauftritte von Freunden der vertretenen Skater und steht im Vergleich zum restlichen Video auch eher außer Konkurrenz.

“I forget the order of the next few parts, but it doesnt really matter.”³¹

Der letzte Part ist der eindeutige Höhepunkt eines Skatevideos. Ihn bekommt, wer im Verlauf der Dreharbeiten am meisten durch seine Leistungen herausgestochen ist und in diesem Sinne die anderen Parts in den Schatten stellt.

“Everybody knows that Chris Cole a.k.a. fuckin Cro-Mag has the last part. [...]If you havent seen it, yes its insane [...]”³²

Danach folgt noch das **Outro**, das jedoch im Gegensatz zu den meisten Filmwerken mehr bietet als eine Auflistung der beteiligten Personen. Meist bekommt man noch nicht verwendete Szenen, wie lustige Ereignisse, fast gestandene Tricks oder Stürze zu sehen, die durchaus noch zum Weiterschauen einladen, aber keinen Höhepunkt mehr bieten und deutlich machen, dass das Video vorbei ist.

³⁰ vgl. Video Review von „super buff stud“
http://www.wiskate.com/template.php?page=reviews.php&action=view&v_id=109

Zugriff am 21 März 2011

³¹ vgl. Video Review von „super buff stud“
http://www.wiskate.com/template.php?page=reviews.php&action=view&v_id=109

Zugriff am 21 März 2011

³² vgl. Video Review von „super buff stud“
http://www.wiskate.com/template.php?page=reviews.php&action=view&v_id=109

Zugriff am 21 März 2011

5.2 Einzelne Segmente/Parts

Die einzelnen Parts weisen in sich einen sehr ähnlichen dramaturgischen Aufbau auf. Die ersten Tricks sollten überdurchschnittlich gut sein, um den Zuseher zu fesseln und Begeisterung für den Part aufzubauen. Danach folgt der restliche Part, der objektiv gesehen wieder an Intensität abnimmt und gegen Ende wieder steigt bis zu den letzten Tricks, die den Part abschließen und dazu führen sollen, dass dem Betrachter der Mund offen stehen bleibt.

Die Qualität eines Skatevideos kann man auch daran bemessen, dass die Tiefphase im ganzen Video wie auch in einzelnen Parts möglichst nicht bemerkbar ist, sprich das Niveau gehalten wird.

Einzelne Tricks selber können auch dramaturgisch aufgebaut werden - zum einen, indem man durch geschickte Kameraarbeit den Trick möglichst intensiv festhält, andererseits durch voriges Zeigen eines Sturzes (nur wenn er auch wirklich unabsichtlich passiert ist, einem erfahrenen Skater würde einen nachgestellten Sturz sofort enttarnen) oder eines Wutausbruches. Durch diese Minihandlung aus Niederlage und letztlichem Sieg (wenn der Trick dann gestanden ist), kann die emotionale Assoziation noch einmal verstärkt werden.

Wie ein Skateboardtrick möglichst eindrucksvoll gefilmt werden kann, wird in Kapitel 7 ausführlich erklärt.

Für den Konsum per Internet-Videostream konzipierte Clips folgen zwar mehrheitlich diesen Spannungsverläufen, es lässt sich aber eine Tendenz zu klassischen Handlungsabläufen feststellen.³³

³³ vgl. Grossman, Todd; Shooting Action Sports; Focal Press, 2008, S. 151

6 Ausrüstung

Dieses Kapitel beschreibt die übliche Ausrüstung eines Skatevideomachers. Außer einer Kamera sind alle zusätzlichen Teile optional, erleichtern und verbessern die Arbeit aber erheblich.

6.1 Filmerboard

Mit einem „Filmerboard“ ist ein Skateboard gemeint, das speziell auf die Bedürfnisse eines Skateboardfilmers ausgelegt ist. Denn besonders beim Filmen von Lines (siehe Kapitel 7) ist es notwendig, selbst am Skateboard mobil zu sein. Die beiden größten Faktoren hierbei sind Geräuscharmheit und Sicherheit.

Der wichtigste und entscheidendste Bestandteil eines guten Filmerboards sind die Rollen - hier gilt die Devise „groß und weich“.

Gründe dafür sind:

- Mit großen Rollen ist man schneller und die Fortbewegung ist weniger anstrengend, was im Endeffekt eine ruhigere Kameraführung ermöglicht.
- Große und weiche Rollen sind weniger anfällig auf kleine Hindernisse wie Kieselsteine oder Holzstücke, dadurch bleibt man schwerer stecken bzw. die Kameraführung ist ruhiger.
- Weiche Rollen erzeugen deutlich weniger Fahrgeräusche, was für eine möglichst authentische Tonaufzeichnung nötig ist. Ein lautes Filmerboard würde alle anderen Geräusche übertönen.
- Weiche Rollen haben mehr Bodenhaftung auf allen Belägen, was das Fahren besser kontrollierbar macht.

Weitere Merkmale für ein Filmerboard sind:

- Weich lenkende Achsen, die schnellere und spontanere Lenkbewegungen möglich machen
- Einige Filmer spannen auch Stoffstücke in die „Cushions“ (kleine Kapsel in der Achse, in der der bewegliche Teil im fixen Teil verankert ist), um auch hier mögliche Quietschgeräusche zu eliminieren.
- Besonders geräuscharme Kugellager

An das Board selbst sind keine besonderen Anforderungen gestellt. Viele verwenden dafür auch alte Boards, die nicht mehr gut genug zum Skaten sind. Größere Boards werden jedoch bevorzugt. Je größer ein Board ist, desto mehr Standfläche hat man und das Fahrgefühl ist nicht nur angenehmer sondern auch bei größeren Geschwindigkeiten noch besser steuerbar.



Abbildung 26: Filmerboard mit typischen großen, weichen Rollen

Manche Filmer verwenden auch eigene „Filmerschuhe“, die Gründe haben, aber keinesfalls ein Pflichtutensil sind. Schuhe, die beim Schleifen auf dem Boden besonders widerstandsfähig sind und nicht Quietschen, können verwendet werden.

6.2 Kamera

Fast alle Skatevideos werden mit digitalen Video-Camcordern gefilmt, was aufgrund der physischen Anforderungen und der Kosten auch gute Gründe hat.

6.2.1 SD-Camcorder

Ein bestimmter Camcorder hat die Skatevideobranche fast ein Jahrzehnt dominiert, erfreut sich auch in Zeiten erschwinglicher HD-Camcorder größter Beliebtheit und ist wohl noch immer die meistverwendete Kamera für Skatevideos: Die Sony DCR-VX-1000.

Die VX-1000 wurde 1995 am Markt eingeführt und bis zum Jahr 2000 produziert. Was diesen Camcorder einzigartig macht ist dass er der erste erhältliche MiniDV-Camcorder mit FireWire-Anschluss war. Das ermöglichte bessere Bildqualität durch einen digitalen Workflow und eine erleichterte Postproduktion am Computer.

Noch dazu sorgte der 3CCD-Bildsensor für eine bessere Farbauflösung als bei der damaligen Konkurrenz. Weitere gewichtige Beweggründe für die Verwendung waren u. a. die solide Verarbeitung und Zuverlässigkeit, das gute Einbaumikrofon, der Handle (Haltegriff auf der Oberseite der Kamera), das speziell angepasste Century Optics MK1-Ultra-Fisheyes ([ODS-FEWA-00](#)), Spitzname: "Death Lens" und der relativ günstige Preis (3500US\$ bei Markteinführung).



Abbildung 27: Sony VX-1000E mit Century MK1 Fisheye und 126LED-Leuchte

Dies führte dazu, dass für viele Jahre fast alle professionellen Skatevideos mit dieser Kamera gefilmt wurden, und zur Standardausrüstung für emanzipierte Filmer gehörte. Der relativ niedrige Preis machte die Vx-1000 auch für Hobbyfilmer erschwinglich. Dies bestätigt auch der Spezialartikel des YeYo-Magazins, in dem fast alle Videomacher in Österreich und der Schweiz angeben, mit der Vx-1000 zu filmen.³⁴

Die einzigen Konkurrenten waren die Canon XM1/2 (USA: GL1/2), die VX-2000/2100 aus eigenem Hause, und etwas später die Panasonic DVX-100.

Erst der Preisverfall bei neueren Konkurrenzkameras und die Einführung von kostengünstigeren HD-Camcordern sowie durch das Alter bedingte Gebrechen konnte die Vormachtstellung der VX-1000 brechen.

³⁴ vgl. YeYo Skateboardmagazine; YeYo Media GmbH; Wien/Innsbruck; Ausgabe 14

Unter Filmemachern mit mehr Ambitionen war und ist auch die Panasonic DVX-100 sehr beliebt. Die besseren Aufnahmeeinstellungen (verschiedene Frameraten, progressive Aufnahme, viele Einstellungsmöglichkeiten) eignen sich besser für ästhetische Gestaltung. ³⁵

6.2.2 HD-Camcorder

So sind auch die HD-Nachfolgemodelle der HMC-150-, HPX-170- oder HVX-200-Serie unter Skateboard-Filmemachern verbreitet - vor allem weil es für diese Kameras auch ein entsprechend gutes Fisheye gibt (Century OHD-FEWA-HDS EXTREME)



Abbildung 28: HVX-200 mit Century HD Ultra, Quelle: film-tv-video.de

Weitere beliebte Camcorder sind: Sony FX-1/Z-1, Canon XH-A1/G1 und HV 30/40.

6.2.3 spezielle Bauformen

Besonders zu erwähnen sind außerdem Kleinkameras, die durch spezielle Rigs an den Skater oder das Skateboard angebracht werden können. ³⁶ Besondere Vertreter dieses Typs sind die GoPro-Kameras. ³⁷ Die HD-Version ist robust, leicht, gut montierbar und preiswert. Sie wird in letzter Zeit öfter in Skatevideos eingesetzt (z. B.

³⁵ vgl. Interview A im Anhang

³⁶ vgl. Grossman, Todd; Shooting Action Sports; Focal Press, 2008; S. 38

³⁷ vgl. GoPro Official Store; <http://www.goprocamera.com/>

Transworld „Hallelujah“), allerdings eher zur Auflockerung als Styleshot als zum richtigen Zeigen von Tricks.



Abbildung 29: Aufnahme mit einer GoProHD-Kamera, Quelle: „Hallelujah“, Transworld Skateboarding 2010

Diese Art von Kamera kann keinesfalls einen normalen Camcorder ersetzen, für spezielle Aufnahmen in besonderen Blickwinkeln wird sie jedoch öfter verwendet.

6.2.4 VDSLR

Durch die Einführung von Spiegelreflexkameras mit Videofunktion ist die Videowelt gerade im Umbruch. Davon sind auch Skatevideos betroffen. Die überzeugenden Argumente dafür sind der große Bildsensor und die hochwertigen Wechseloptiken, die wesentlich mehr Möglichkeiten bieten als fix verbaute Zoomobjektive. Diese den Filmkameras ähnlichen Eigenschaften sprechen besonders Filmemacher an, die besonderen Wert auf Bildästhetik legen. Mit entsprechender Zusatzausrüstung wie einem Fisheye-Objektiv, Handle (z.B. der EazyHandle) und einem externen Mikrofon mit Windschutz sind auch Skatevideo-typische Aufnahmen möglich.³⁸

³⁸ vgl. Video DSLRs; <http://rollbrettmedia.de/artikel/kameras/vdslrs.html>; Zugriff am 21. 2. 2011



Abbildung 30: VDSLR-Ausrüstung für Skatevideos, Quelle: http://rollbrettmedia.de/tl_files/design/includes/img/artikel/vdslrs.jpg

Nachteile von VDSLRs sind die größere Komplexität, teilweise umständliche Handling und die höheren Anschaffungskosten. ³⁹ Ein Problem für Skatevideos bei Verwendung von VDSLRs und Camcordern der neuen Generation ist der CMOS-Bildsensor. Diese Technik bietet zwar viele überzeugende Vorteile (Energieverbrauch, digitaler Workflow, keine CCD-typischen Bildfehler wie Smearing), durch die stetige Auslese der Bilddaten entsteht bei schnellen Schwenks oder schnellen Bewegungen aber ein „Rolling-Shutter-Effekt“. Dieser verzerrt das Bild - besonders bei geraden Linien wird dieses Phänomen sichtbar.

Es ist aber zu erwarten dass dieses Problem durch den technischen Fortschritt minimiert werden kann.



Abbildung 31: Rolling-Shutter-Effekt am Rotor des Hubschraubers, Quelle: scorpionvision.co.uk/skewimage2.jpg

³⁹ vgl. Interview A in Anhang

6.2.5 Filmkamera

Aufgrund des Aufwandes für Filmkosten und –entwicklung sind Filmkameras bei Skatevideos sehr ineffizient, da hier oft lange Drehzeiten ohne brauchbarem Material entstehen.

Kleine und billige 8mm-Kameras sind aber trotzdem auch in der Skaterszene verbreitet. Mit solchen Kameras filmt man die Tricks nicht in dem Sinne, wie mit Videokameras, sondern versucht eher Lifestyleshots oder den Spaß mit Freunden einzufangen. Die häufigste Verwendung von Filmaufnahmen in Skatevideos sind Intros oder Zwischensequenzen.

In professionellen Skatevideos ist Film selten - eine Ausnahme stellt aber z.B. „The End“ von Birdhouse dar. Hier wurden mit großem (finanziellem) Aufwand Zwischensequenzen als auch Skateboardtricks mit Filmkameras aufgezeichnet. „The End“ gilt heute noch als eines der besten Skatevideos, die Produktionstechnik blieb bisher einzigartig. ⁴⁰

In einigen Transworld-Videos (z. B. „In Bloom“, „Free your mind“, „Subtleties“) finden sich Montagen, die mit 16mm-Filmkameras gedreht wurden, sowie bei Produktionen rund um Spike Jonze und Ty Evans („Yeah Right!“, „Fully Flared“), bei denen aufwändige Zwischensequenzen mit 35mm-Filmkameras gedreht wurden. ⁴¹

6.2.6 Handle

Aufgrund der Art, wie die Kamera beim Filmen von Lines gehalten werden muss, ist ein Handle an der Oberseite der Kamera obligatorisch.

⁴⁰ vgl. Grossman, Todd; Shooting Action Sports; Focal Press, 2008; Seite 30

⁴¹ vgl. Ty Evans Spotlight; <http://skateperception.com/viewspot/19/>; Zugriff am 24. 1. 2011



Abbildung 32: Typische Position beim Filmen einer Line

Dieses ist bei vielen Camcordern der Consumer-Klasse und auch bei VDSLRS nicht vorhanden. Im Falle von VDSLRS gibt es Rigs als Lösung, mit etwas handwerklichem Geschick können auch diese selbst gebaut werden.

Für Consumer-Camcorder gibt es nur die Möglichkeit des Selbstbaus. Umfassende Anleitungen dazu findet man im Internet. ⁴²

6.3 Fisheye

Ein sehr oft verwendetes Zubehör für Skateboardfilmer ist ein Fisheye-Aufsatz. Da verwendbare Camcorder bis zur neuesten Generation immer fest eingebaute Zoomobjektive haben, muss das Fisheye davor angebracht werden. Höherwertige Kameras haben dazu einen Bajonettaufsatz, der einem Schraubanschluss aufgrund von mechanischer Abnutzung und optischer Eigenschaften (Aufsatz kann näher an die Kameralinse zugeführt werden) vorzuziehen ist. Ein guter Fisheyeaufsatz ist ein gewichtiger Entscheidungsgrund beim Kauf eines Camcorders für Skatevideos. ⁴³

⁴² vgl. Handle DIY; <http://rollbrettmedia.de/artikel/diy/handle-bauen.html>, Zugriff am 21.2. 2011

⁴³ vgl. Interview A im Anhang



Abbildung 33: Typische Fisheye-Perspektive im Skatevideo (VX-1000/MK1)

Für eine derartige Optik ist durch eine sehr kurze Brennweite nötig. Im Fotografiebereich gibt man die Verzerrung des Fisheyes auch in Brennweiten-Millimetern an, in der Videotechnik (für Aufsatzobjektive) gibt es dazu eine relative Bewertung.

- **Beispiel Weitwinkelfaktor**

Ein Fisheye hat den Faktor 0.3x, das bedeutet dass die Brennweite des Camcorder-Objektivs mit diesem Wert multipliziert werden muss: Als konkretes Beispiel bietet sich die VX-1000 an:

Laut der Original-Bedienungsanleitung ist der Brennweitenbereich mit 5.9 – 59 mm (auf ein Vollformat-System projiziert 42-420mm) angegeben. Natürlich wird der geringere Wert genommen (in der Praxis bedeutet das ganz „rausgezoomt“).

Als Vergleich eines Vollformat Fisheyes soll das Schneider Optics 8MM F2.8 NIKKOR PL MOUNT () mit Brennweite 8mm dienen. ⁴⁴ (Anmerkung: Der Blickwinkel ist nicht angegeben, bei einem Objektiv dieser Qualität kann aber mit einem Winkel von ca. 180° in allen Richtungen gerechnet werden)

Bei der VX ergibt sich also: $42\text{mm} \times 0.3 = 12,6\text{ mm}$

Es ist also zu erwarten dass das Fisheye auf der VX-1000 nicht an den Blickwinkel des Vollformat-Fisheyes herankommen wird.

Laut Hersteller ist die Brennweite im Vollformat-Equivalent des bereits vorher erwähnten Century MK1 mit 13mm bei einem Blickwinkel von 126° horizontal angegeben. ⁴⁵

Grafische Darstellung der Funktionsweise eines Fisheyes:

Durch ein Linsensystem wird das Licht stark abgelenkt.

Ein weiterer ausschlaggebender Faktor ist die Öffnung der Blende. Bei Fotoobjektiven ist diese fix, bei Camcordern lassen sich bei offener Blende Unschärfen im Randbereich erkennen.

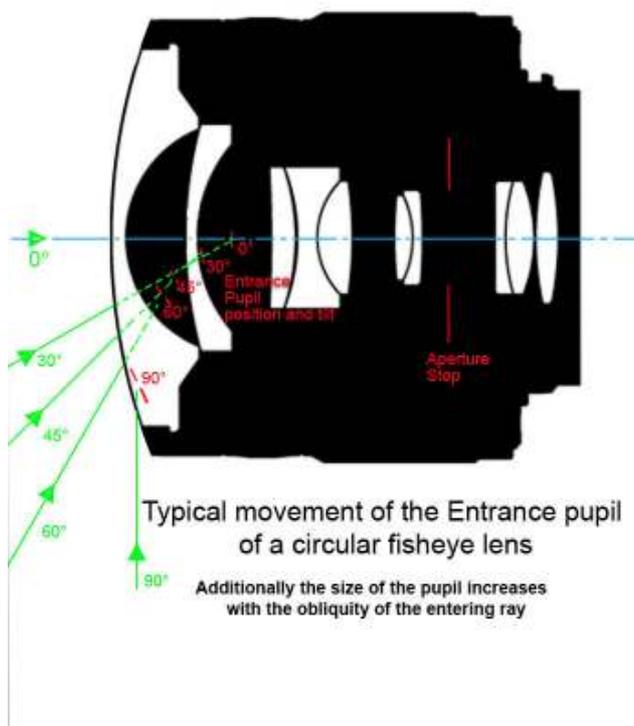


Abbildung 34: Prinzip eines Fisheye-Objektivs, Quelle: michel.thoby.free.fr

Der größere Blickwinkel wird durch eine Verzerrung des Bildes erkauft. Diese Verzerrungen haben jedoch auch ihre positiven Effekte, besonders im Bezug auf

⁴⁴ vgl. 8MM F2.8 NIKKOR PL Mount;

<https://www.schneideroptics.com/ecommerce/CatalogItemDetail.aspx?CID=1100&IID=6586>; Zugriff am 21. 12. 2010

Action-Aufnahmen - bodennahe Fahrten wirken schneller und Abstände nahe der Kamera wirken größer.

Besonders beliebt in Skaterkreisen sind die Fisheyes der Firma Century Optics (aufgekauft durch Schneider Optics, aber noch immer unter altem Namen laufend). In den letzten Jahren kamen auch verstärkt Nachbauten aus Asien in den Handel (z.B: Opteka X-TREME 58mm statt dem Century MK II (0DS-FEWA-SB))



Abbildung 35: Das Century MK1 (0DS-FEWA-00)

Die häufige Verwendung der VX-1000 und ähnlichen Kameras und die gleichzeitig sehr teuren Century-Fisheyes (das Century MK1 gibt es nach wie vor nicht als Nachbau) haben dazu veranlasst, billigere Alternativen bei gleichen Abbildungseigenschaften zu finden.

Eine preiswerte Alternative mit annähernder Verzerrung und Qualität ist das geweitete Raynox MX-3000, oder auch Raymod genannt. Das Raynox MX-3000 ist ein Fisheye mit geringem Blickwinkel, das sich jedoch durch die mittlere Linse des Weitwinkelkonverters VCL-0637 von Sony weiten lässt. Anleitungen dazu findet man im Internet.

⁴⁵ vgl. .3X ULTRA FISHEYE Adapt VX1000;
<https://www.schneideroptics.com/Ecommerce/CatalogItemDetail.aspx?CID=1073&IID=948>; Zugriff am 21. 12. 2010



Abbildung 36: Vergleich geweitetes Raynox (links) und Century Mk1 (rechts), Quelle: www.skateperception.com



Abbildung 37: Geweitetes Raynox mit eingeklebter Zusatzlinse und Step-Down-Ring (58mm-52mm)

Das geweitete Raynox ist eine gute Zwischenlösung, wer jedoch qualitativ professionelle Skatevideos mit einer VX-1000 machen will, kommt an einem Century MK1 nicht vorbei.

Fisheye-Aufsätze haben aber auch bedeutende Nachteile, z.B. erzeugen sie chromatische Abberationen, die zum Bildrand stärker werden, oder in den Bildecken werden schwarze Ränder sichtbar, die Vignette. Hierbei handelt es sich bereits um Teile des Gehäuses, die durch die starke Verzerrung sichtbar werden. Die Größe der Vignette ist auch ein ausschlaggebender Qualitätsfaktor von Fisheyes. Wenn diese bereits störend im Bild ist, sind die einzigen Optionen leicht reinzuzoomen (was aber wiederum die Wirkung des Fisheyes mindert) oder Skalierung in der Postproduktion (dadurch gehen Bildzeilen verloren). Je hochwertiger ein Fisheye ist, desto geringer sind auch die negativen Effekte.

Eine gängige Methode, Fisheyes noch weitwinkelig zu machen ist der Einsatz von Spacern, also Abstandsringen. Dies wirkt zwar widersprüchlich zu den vorigen Erkenntnissen (je geringer der Abstand desto mehr Blickwinkel), in der Praxis funktioniert dies aber, indem der Randbereich, der eigentlich außerhalb des Frames

liegt, sichtbar wird. Dies resultiert aber auch automatisch in größerer Vignettierung und optischem Qualitätsverlust.

Andere Aufsatzlinsen (Weitwinkel oder Makros) finden in der Skatevideografie kaum Verwendung.

6.4 Filter

6.4.1 Polarisationsfilter

Die Wirkung des Polarisationsfilters kann man sich auch bei Skatevideos zunutze machen, besonders weil bei den Drehbedingungen öfter eine Situation vorkommt, bei der polarisiertes Licht auftritt, wie z. B. reflektierende Metallflächen. Trotzdem ist diese technische Hilfe vielen Filmern unbekannt oder wird einfach nicht verwendet. Das könnte daran liegen dass bei der Verwendung von Fisheyes meist kein Polfilter möglich ist, und bei Longlensaufnahmen als nicht notwendig angesehen wird.

6.4.2 UV-Filter

Ein Effekt, der durch Einsatz von UV-Filtern vermindert werden könnte, wäre der von chromatischen Abberationen. Da der Einsatz eines Fisheyes aber seinerseits chromatische Abberationen erzeugt, die viel stärker sind und moderne Zoomobjektive mit mehreren Linsen andererseits UV-Strahlen schon genug abschwächen, ist der Einsatz von UV-Filtern im Einsatz für Skatevideos nicht notwendig.

Bei Fisheyes mit Schraubgewinden können Filter als „Spacer“ eingesetzt werden, d.h. sie werden zwischen, Kamera und Fisheye eingeschraubt, um bei geringem Qualitätsverlust die Vignettierung kleiner zu machen.

6.4.3 Filmadapter

Die Möglichkeit, Videobildern durch einen Filmadapter ein an den Filmlook sehr angenähertes Aussehen (geringe Schärfentiefe, Filmkorn) zu verleihen, interessiert viele Filmemacher - auch in der Skateboardszene. Da sich die wenigsten unabhängigen Filmemacher einen professionellen Filmadapter leisten können, das

Funktionsprinzip aber sehr einfach ist, gab es bald Anleitungen zum Selbstbau solch eines Adapters (jedoch je nach Aufwand mit teils großem Qualitätsverlust).

Die letzten Jahre waren diese auch bei Skatevideos im Einsatz (vgl. Epic-Look, Kapitel 4). Durch die Entwicklung der Video-Digitalspiegelreflexkameras, die, wie z. B. im Falle der Canon 5D mkII, auf Vollformatsensoren aufnehmen, wurde die Möglichkeit, filmnahe Videoaufnahmen zu machen, wesentlich vereinfacht. Dies erklärt warum es in letzter Zeit rund um das Thema Filmadapter ruhiger geworden ist.

6.5 Licht

Da die Dreharbeiten für Skatevideos hauptsächlich im Freien durchgeführt werden und die Qualitätsansprüche denen von Filmen oder Fernsehsendungen entsprechen, kommen zusätzliche Lichtquellen kaum zum Einsatz. Da es als Stilmittel jedoch eine besondere Stimmung erzeugen kann, in der Nacht zu drehen, oder es die Gegebenheiten nicht anders erlauben (z. B. Öffnungszeiten, Überwachung), ist Licht auch bei Skatevideos ein Thema. Da die Mobilität im Vordergrund steht muss auch das Lichtequipment entsprechend angepasst sein.

Wenn ein Spot permanent ausgeleuchtet sein soll, werden ein Stromgenerator und Baustellenlichter verwendet. Professionelle Strahler, wie sie bei Filmdrehs und in Studios zum Einsatz kommen, werden kaum verwendet, da für die Qualitätsansprüche auch einfachere Scheinwerfer ausreichend sind und die Gefahr der Beschädigung zu groß ist.

Die Ausleuchtung selber ist auch nicht so sorgfältig durchzuführen, in der Praxis haben sich 2 Scheinwerfer als völlig ausreichend erwiesen. Es sollte nur dafür gesorgt sein dass keine unvorteilhaften Schatten auf den Skater fallen und der Spot - besonders Absprung und Landung, sichtbar sind.



Abbildung 38: Ausleuchtung mit 2 Leuchten (erkennbar an den Schatten), Quelle: „Hallejajah“, Transworld Skateboarding 2010

Da selbst diese Ausrüstung oft zu viel Aufwand bedeutet, ist die häufigere Praxis, ein Kamerakopflicht als einzige Lichtquelle zu verwenden. Dies schränkt den Handlungsspielraum aufgrund des geringen Leuchtwinkels und der geringen Leuchtstärke stark ein. Bei völliger Dunkelheit und ohne sonstiges Hilfslicht ist ein Dreh auch kaum möglich, da hauptsächlich der Skater auch etwas sehen muss um seine Tricks machen zu können und dazu reicht das Kameralicht, auch wenn es als „Wegweiser“ benutzt wird, nicht aus.

Bis vor kurzem kamen Headlights nur in mit Halogenbrennern oder Glühbirnen vor, was den entscheidenden Nachteil des hohen Energieverbrauchs mit sich führt. Gute Leuchten mit großer Leuchtkraft benötigen einen großen und vor allem schweren Akku. Für gute Ergebnisse bei völliger Dunkelheit war solch eine Ausrüstung aber notwendig. Ein oft verwendetes Modell ist die VS-100-Fassung von Bescor mit passendem Akkupack bzw. diverse Nachbauten. Wesentlich leichter und billiger sind diverse Consumer-Headlights wie z. B. die HVL-20DW2 von Sony, die Leuchtkraft reicht aber besonders für die als lichtschwach bekannte VX-1000 nicht für ein brauchbares Bild.

Die Markteinführung von LED-Videoleuchten ist eine Erleichterung für Skatevideomacher. Die LED-Technologie macht Leuchten mit viel weniger Energieverbrauch möglich. Durch die Verwendung von handelsüblichen Akkubatterien

bei großer Leuchtkraft wird auch das Schleppen eines schweren Zusatzakkus überflüssig.⁴⁶

Zusätzlich ist bei der Lichtsetzung zu beachten dass der Skater zu keinem Zeitpunkt zu stark geblendet wird, selbst für eine kurze Dauer kann es ihn verwirren und vom Trick abhalten. Weiters ist zu bedenken dass solche Nachtdrehs auch teilweise auf Privatgründen (z. B. Firmengelände, öffentliche Gebäude) und ohne Genehmigung stattfinden, und daher Unauffälligkeit und schnelles Arbeiten wichtig sind.

6.6 Stativ

Es werden zwar nicht alle Einstellungen in Skatevideos in einer Bewegung (des Filmers) gedreht, Stative kommen aber dennoch nicht allzu oft zum Einsatz. Selbst wenn der Filmer sich nicht bewegt, wird meist aus der Hand gefilmt. Das gibt eine gewisse Dynamik und Nähe wider und ermöglicht dem Filmer mehr Flexibilität.

In manchen Einsatzgebieten sind Stative aber sehr hilfreich, besonders bei statischen Shots, oder bei „Tele-shots“, also Aufnahmen in einer hohen Zoomstufe.

Große und schwere Profi-Stative sind im Normalfall ineffizient, aber einfache, leichte Stative, wie z. B. das Velbon DV-7000 gehören zur Standardausrüstung vieler ambitionierter Filmemacher.



Abbildung 39 Velbon DV-700, Quelle: velbon.co.uk

⁴⁶ vgl. Interview A im Anhang

6.7 Dolly

In den letzten Jahren haben sich neben technischen Neuerungen im Bereich der Kameras auch viele Techniken der Bildgestaltung vereinfacht und sind für eine breite Masse verfügbar. Hochwertige Dollies sind ein Beispiel für ein Zubehör, das im Bereich von Skatevideos immer öfter Verwendung findet. Viele Dollies sind selbst gebaut. Der bekannte Skatefilmer Jason Hernandez gründete mit seinem Vater sogar eine Firma, die einfache, leicht transportierbare Dollies herstellt. ⁴⁷



Abbildung 40 einfaches Schienendolly, Quelle: eazydolly.com

6.8 Jib-Arm und Kamerakran

Kamerakräne sind sehr kostspielig und in Verbindung mit Skatevideos nur sehr selten verwendet (Bsp.: „Ride the Sky“ von Fallen Footwear, Skate Teaser der Snowboard-Filmproduktion Isenseven ⁴⁸; „Fully Flared“ von Lakai Footwear). Bei Werbedrehs oder großen Ereignissen mit Bezug zu Skateboarden kommen solche Hilfsmittel häufig vor, da hier die finanziellen Mittel und kontrollierbare Umstände gegeben sind. ⁴⁹

In einschlägigen Foren zeigen sich jedoch viele Leute begeistert und planen an zumindest kleinen, einfachen Eigenbaukränen. Es ist nicht absehbar, ob Kranaufnahmen zukünftig noch häufiger in Skatevideos vorkommen.

⁴⁷ vgl. Welcome to EazyDolly.com; <http://www.eazydolly.com/eazydolly.html>; Zugriff am 18. 12. 2010

⁴⁸ vgl. Isenseven 2010; <http://www.isenseven.de/blox/index.php?page=article&article=00075>; Zugriff am 12. 12. 2010

7 Aufnahmetechniken

Die Aufnahmetechniken in Skatevideos unterscheiden sich teils erheblich von üblichen Techniken. Nur in Musikvideos findet man teilweise ähnliche Bedingungen.

Es herrscht viel Dynamik und es gibt viele unberechenbare Einflussfaktoren, daher sind Mut, Engagement, Anpassungsfähigkeit und Konzentration wichtige Voraussetzungen für Skateboardfilmer. Die typische Aufnahmetechnik für Skatevideofilmer hat viele einzigartige Charakteristiken, trotzdem spielen klassische Aufnahmetechniken auch eine entscheidende Rolle bei Styleshots und Aufnahmen abseits von Skatetricks.⁵⁰

7.1 Arbeiten mit einem Fisheye

Zu allererst sollte darauf hingewiesen werden, dass beim Arbeiten mit dem Fisheye-Aufsatz der Abstand zum Skater, und dadurch zur Action sehr gering ist. Dies erfordert schnelle Reaktionen und birgt viele Gefahren. Als Filmer sollte man sich dessen bei dieser Aufnahmetechnik bewusst sein. Grossman empfiehlt die Verwendung des LCD-Screens der Kamera bei der Arbeit mit dem Fisheye. Im Falle der VX-1000 ist dies nicht möglich, und wie man in Skatevideos beobachten kann wird hier meist der Sucher verwendet, selbst wenn ein Display vorhanden wäre.⁵¹



Abbildung 41: Verwendung des Sucher, Quelle: "Boyish", Casey, Jackson, 2011

⁴⁹ vgl. Grossman, Todd; Shooting Action Sports; Focal Press, 2008; Seite 39-40

⁵⁰ vgl. Grossman, Todd; Shooting Action Sports; Focal Press, 2008, S. 107

⁵¹ vgl. Grossman, Todd; Shooting Action Sports; Focal Press, 2008, S. 89

Durch schief gegangene Tricks umherfliegende Boards (oder Skater selber) können Kameras oder Equipment zerstört werden (Camhit) oder man selbst verletzt werden. Daher ist es wichtig mit Bedacht zu agieren, und erst näher zu gehen, wenn man diesen Faktor abwägen kann.

Weiters sollte man seine Umgebung im Auge behalten und sich einen sicheren Standpunkt suchen bzw. beim Mitfahren auch auf Bodenunebenheiten und Spalten achten. Ein falscher Schritt in einer Stresssituation oder ein Sturz kann ebenso fatale Folgen haben wie ein Camhit.

Position

Die am häufigsten gewählte Position der Kamera ist weit in Bodennähe mit Blickwinkel schräg nach oben. Dies hat den Grund, dass dadurch das Obstacle größer aussieht und die Tricks höher wirken, was dadurch imposanter wird. Je näher man der Action ist, desto stärker die Verzerrung und daher auch dieser Effekt. Es gibt aber definitiv auch Grenzen für zu nahe Aufnahmen, z. B. wenn während der kompletten Ausführung des Tricks Teile des Skaters abgeschnitten sind oder sich der Skater belästigt oder irritiert fühlt.

Als Anhaltspunkt zum Mitschwenken wird die „Rule of Thirds“ empfohlen. Diese Regel steht ursprünglich für einen interessanten Bildaufbau, kann aber auch für Bewegungsabläufe adaptiert werden. Diese besagt, dass z. B. wenn die Bewegung des Skaters von links nach rechts am Filmer vorbei geht, der Skater vor Anfang des Tricks im linken Drittel des Bildes zu sehen sein soll. Während der Trick ausgeführt wird soll der Skater mittig im Bild sein, und nach der Landung im rechten Drittel. Dies trifft ebenso für vertikale Bewegungen zu (z. B. bei Gaps).



Abbildung 42: Beispiel einer Aufnahme nach der Rule of Thirds

Durch diese Technik wird der Bildbereich optimal ausgenutzt, eine hohe Bewegungsdynamik erreicht und die Gestaltung ist trotz der starken Verzerrung nicht verwirrend.⁵²

Anmerkung: Ein häufig gemachter Anfängerfehler ist das zu starke Mitschwenken nach der Landung. Dies mindert leider die Dynamik und zerstört die stimmige Komposition. Die meisten Filmer machen diesen Fehler unbewusst reflexartig, wohl aus Angst dass der Skater frühzeitig aus dem Bild fährt.⁵³

Einen Kratzer (durch einen Camhit) im Glas des Fisheyes abzukriegen, ist leider eines der Risiken mit denen man rechnen muss. Es stellt eine erhebliche Qualitätsminderung, sowohl des Fisheyes, als auch der Footage dar. Durch Verringern der Tiefenschärfe kann so ein Kratzer jedoch aus dem Fokus gebracht werden, was ihn deutlich weniger sichtbar macht.⁵⁴ Durch diese Technik verliert man zwar auch etwas an Schärfe an den Randbereichen - das mindert die Qualität aber wesentlich weniger als der Kratzer.

7.1.1 Rollende Fisheyaufnahmen

Unter rollender Fisheyaufnahme versteht man, dass sich der Filmer selbst mit dem Skater mitbewegt, um z. B. eine Folge von Tricks aufzunehmen. Neben der eigenen Sicherheit ist die wichtigste Aufgabe, den Skater nicht aus dem Bild zu verlieren. Ein Klappdisplay kann hier eine Hilfe sein, aber im Falle der VX-1000 - mit der gerne mit dieser Technik gearbeitet wird, muss man den Blickwinkel abschätzen können. Dies erfordert etwas Übung, ein Meistern dieser Aufgabe erleichtert die Arbeit aber erheblich und macht es möglich, sich auf eine gute Bildgestaltung konzentrieren zu können.⁵⁵

Die Position der Kamera ist wiederum bodennah und mit Neigung nach oben, neben dem Skater. Der Filmer kann aber variieren, ob er dem Skater schräg vorne oder

⁵² vgl. Grossman, Todd; Shooting Action Sports; Focal Press, 2008, S. 101

⁵³ vgl. Kommentar von "v3nom", forum.rollbrettmedia.de

⁵⁴ vgl. Grossman, Todd; Shooting Action Sports; Focal Press, 2008, S. 94

⁵⁵ vgl. Grossman, Todd; Shooting Action Sports; Focal Press, 2008, S. 111

hinten folgt, was je nach Trick und Spot eine besondere Ästhetik verleiht. Hierbei gibt es keine klaren Regeln – es zählen Geschmack und Erfahrung.

7.2 Teleaufnahmen

Selbst beim Arbeiten ohne Fisheye unterscheidet sich der Stil zu denen aus anderen Bereichen gewaltig. Im Mittelpunkt steht immer die Ausführung des Tricks - klassische Regeln der Bildkomposition haben sehr wohl ihre Geltung, aber wie bereits erklärt, agieren viele Filmer ohne theoretisches Grundwissen. Das führt in einem Lernprozess zu einer eigenständigen Auseinandersetzung mit dem Thema Bildgestaltung.

Ein gutes Beispiel ist der Einsatz von mehreren Zooms während einer Aufnahme, die übrigens sehr oft Anwendung findet:

- Der Skater fährt an, er ist in einer halbnahen Einstellung zu sehen, der Filmer zoomt langsam hinaus..
- Während der Ausführung des Tricks zoomt der Filmer raus in eine Totale, um den Skater und den Spot ganz zu zeigen.
- Nach der Landung macht er einen schnellen Zoom zu einer nahen Einstellung des Gesichts um die Emotion des Skaters einfangen zu können.



Abbildung 43: Zoomfahrt während einem Shot, Quelle: „And Now“, Transworld Skateboarding, 2008

In einer Fernsehproduktion wäre diese Fahrt ein absolutes No-Go ⁵⁶ – auch bei Aufnahmen mit Skatern.

⁵⁶ vgl. Donald, Ralph; Spann, Thomas; Fundamentals of television production; Wiley-Blackwell, 2000

Genau wie bei Kameraarbeiten in anderen Bereichen kann der geschulte Seher auch bei Skatevideos individuelle Stile der Filmer erkennen. Da Skateboarding sehr progressiv, ist werden auch ständig neue Techniken verwendet und der kreative Spielraum ist trotz der Limitierungen von Technik und Bedingungen riesig.

7.2.1 Rolling Longlens

“Anything with wheels can be used as a dolly.”⁵⁷

Die Bezeichnung „Rolling Longlens“ meint eine Form der Dollyfahrt, die vom fahrenden Skateboard aus gemacht wird. Der Effekt ähnelt einer Dollyfahrt - mit dem großen Unterschied, dass die Dynamik im Bild meist viel größer ist. Dies lässt sich durch schnelle Bewegungen und den Einsatz von Zooms begründen.

Rolling Longlens Shots sind ein gern eingesetztes Stilmittel in Skatevideos, Sie heben den Skater noch stärker aus der Umgebung hervor, weil er der einzige Fixpunkt in der Aufnahme ist. Es ist mehr kreativer Spielraum gegeben und durch die perspektivische Änderung ist es möglich, den Trick aus mehreren Positionen gleichzeitig anzusehen, was richtig eingesetzt die Intensität erhöht. Der Effekt entspricht dem einer Kamerabewegung mit Objekten im Vordergrund, dadurch wird der Bildaufbau interessanter und Größe und Geschwindigkeit manipuliert.⁵⁸

Bei Rolling-Longlens-Shots kann aber auch viel schiefgehen, daher sind einige wichtige Voraussetzungen unbedingt zu beachten:

- Eigene Sicherheit! Man fährt selbst auf dem Skateboard und sieht nicht einmal, wohin man fährt (man muss sich ja auf das Bild konzentrieren). Daher ist es unbedingt erforderlich, die eigene Fahrspur im Vorhinein abzutesten und eventuelle Hindernisse aus dem Weg zu räumen (Steine, etc.). Zu Beginn sollte man diese Art von Shot an großen ebenen Flächen wie Parkplätzen testen, und erst mit Erfahrung an schwierigeren Locations einsetzen.
- Ebener Untergrund. Um eine ruhige Kamerafahrt zu gewährleisten muss der Boden möglichst glatt sein, eine Fahrt auf groben Pflastersteinen wäre unausweichlich wackelig und unbrauchbar.

⁵⁷ Gloman, Chuck; No-Budget-Filmmaking; McGraw-Hill; 2003; S 87

⁵⁸ vgl. Grossman, Todd; Shooting Action Sports; Focal Press, 2008, S. 97

- Gedanken über den Fokus. Gerade bei Aufnahmen mit weit offener Blende (geringe Schärfentiefe) sollte genau überlegt werden, auf welche Entfernung der Fokuspunkt gesetzt werden soll. Wenn der Skater und der Filmer gegensätzlich in Bewegung sind wird der Skater unausweichlich unscharf. Ein selbstständiges Ziehen des Fokus ist in Anbetracht der Aufnahmeweise so gut wie unmöglich. Lösungsansätze sind:
 - Darauf achten, den Zoompunkt so festzulegen, dass der Skater bei einer nahen Einstellung scharf abgebildet ist.
 - Die gegenläufigen Bewegungen so abstimmen, dass der Punkt des Interesses (der Skater) immer im gleichen Abstand zur Kamera bleibt
 - Die Schärfentiefe erhöhen (Blendenzahl höher, Shutter niedriger)

7.3 Aufnahme aus mehreren Einstellungen

Manchmal machen es die natürlichen Gegebenheiten eines Spots schwer, die gesamte Ausführung eines Tricks aus einer Perspektive ansehnlich darzustellen. In diesem Fall ist es ratsam, den Trick aus mehreren Positionen zu filmen. Voraussetzung hierbei ist hauptsächlich, dass die gesamte Ausführung eines Tricks aus einer Perspektive trotzdem nachvollziehbar bleibt.⁵⁹ Wenn in einer Einstellung z.B. nur der Absprung zu sehen ist, muss der Trick nicht unbedingt in der im Video gezeigten Ausführung vollendet werden, es darf aber zumindest bis zum Schnittpunkt keine Widersprüchlichkeiten geben.

⁵⁹ siehe Kapitel 3 - Ehrenkodex



Abbildung 44: Ein Trick aus zwei Positionen zusammengeschnitten, Quelle: „MIA“, MIA Skateshop, 2011

Einstellung 1: Absprung, man sieht die Höhe, die zu überwinden ist, Schnitt wenn der Skater wie in Einstellung 2 zu erkennen bereits an der Kante slidet.

Einstellung 2: Der Skater rutscht an der Kante und fährt dann die Schräge hinunter, die weitere Ausführung ab diesem Punkt wäre aus Einstellung 1 nicht gut erkennbar gewesen.

Dieser Aufbau wird auch gerne als Stilmittel verwendet werden, wenn er gar nicht notwendig wäre. Häufig ist eine Kombination aus Longlens- und Fisheye-Perspektive.

7.4 Bildkomposition

Gerade bei Teleaufnahmen spielt eine ansprechende Bildkomposition eine gewichtige Rolle. Klassische Kompositionstechniken wie die Drittelregel oder die Suggestierung von Dreiecksformen⁶⁰ bieten einen guten Ansatz. Die hohe Dynamik muss aber ebenso beachtet werden, wodurch man über einen festen Bildausschnitt hinausdenken muss um auch bei einer Kamerabewegung eine interessante Komposition beizubehalten.

Eine oft verwendete Technik ist die Einbindung von Elementen im Vordergrund, um mehr räumliche Tiefe zu erzeugen.⁶¹

⁶⁰ vgl. Braverman, Barry; Video Shooter; Elsevier, 2010; S. 22-26

⁶¹ vgl. Braverman, Barry; Video Shooter; Elsevier, 2010; S. 37

Generell gibt es keine genaue Regel wie eine gute Longlens-Aufnahme auszusehen hat. Es gibt sehr viel kreativen Spielraum, aber es sollte auf eine Nachvollziehbarkeit von Höhen- und Weitenverhältnissen geachtet werden.

7.5 Einstellungen an der Kamera

7.5.1 Automatik-Modi

Es ist empfehlenswert, sämtliche Einteilungsmöglichkeiten manuell zu regeln. Gerade bei den schwierigen Aufnahmebedingungen für Skatevideos verlangt dies etwas Voraussicht und Kompromisse, besonders bei Hell/Dunkel-Wechseln. Eine plötzliche automatische Nachregelung durch den Automatikmodus der Kamera wirkt unästhetisch und kann sogar die Aufnahme unbrauchbar machen.⁶²

Bei manchmal unvermeidlichen Übergängen von Licht auf Schatten wird oft ein ND-Filter verwendet, der beim Übergang ein- bzw. ausgeschaltet wird.

7.5.2 Grundeinstellungen

Die Einstellung der Kamera in Bezug auf Blende, Fokus oder Weißabgleich unterliegt großteils den Regeln aus anderen Videobereichen und es gibt auch keine Richtlinie für die richtige Einstellung. Eine genaue Aufführung der Einstellmöglichkeiten würde den Rahmen dieser Arbeit sprengen. Zudem bieten die meisten Camcorder, die bei Skatevideos zum Einsatz kommen nur die wichtigsten manuellen Einstellungsmöglichkeiten (Weißabgleich, Fokus, Blende, Shutter, einfache elektronische Bildmanipulation, Tonpegel) welche auch ohne Ausbildung schnell kontrollierbar sind.

Aufgrund der Bedingungen sind die Qualitätsansprüche aber nicht mit denen aus Film oder Fernsehen vergleichbar, so werden z. B. auch Über- oder Unterbelichtungen oder leichte Unschärfe toleriert. Technische Mindestanforderungen sind auch in den meisten professionellen Skatevideos unüblich solange die optischen Eigenschaften den Anforderungen entsprechen.

⁶² vgl. Braverman, Barry; Video Shooter; Elsevier, 2010; S. 92-93 und 101-104

Durch die hohe Dynamik im Bild wird jedoch dem Shutter erhöhte Aufmerksamkeit zuteil. Eine hohe Shutterrate steht durch die Verringerung der Lichtmenge für den Bildsensor aber im Konflikt mit schlechten Lichtverhältnissen, wo ein individueller Kompromiss mit der Blende gefunden werden muss.

7.5.3 Weißabgleich

Durch die vielen verschiedenen Lichtstimmungen, die in der Montage hart aufeinander treffen, ist die Einstellung des Weißabgleichs bei Skatevideos von besonderer Bedeutung. Eine weiße Referenzkarte im Kamerarucksack ist empfehlenswert.

Angetrieben vom Look der Transworld-Videos war einige Zeit lang eine goldige Farbgebung in Skatevideos sehr beliebt. Das einfachste Mittel, solch einen Farbton zu erreichen, ist durch den Weißabgleich während der Dreharbeiten. Die meisten Camcorder haben dazu eine Einstellung, den Weißabgleich elektronisch einzufärben. Beim Standardgerät VX-1000 z.B. kann man das durch den White Balance Shift in den Custom Presets bewerkstelligen.



Abbildung 45: Viewfinder der VX-1000 mit Anzeige der Custom Presets

Wird der Weißabgleich statt auf weiß auf einen bläulichen Farbton eingestellt, kann der Weißwert ebenfalls in den Gelbbereich verschoben werden. Diese Technik war und ist sehr beliebt, da sehr einfach und ohne Farbkorrektur der erwünschte Effekt erzielt werden kann. Ein Nachteil bei dieser Technik ist aber, dass wichtige Farbinformation und Kontrast verloren gehen können. Eine bessere Alternative ist eine entsprechende Farbgebung erst durch Farbkorrektur in der Postproduktion zu erzeugen, die hier auch wesentlich exakter eingestellt werden kann. ⁶³

7.5.4 Timecode

Da die in Skatevideos üblicherweise verwendeten Videoformate wie DV oder HDV relativ benutzerfreundlich und speichersparend sind ist Offlineschnitt bei Skatevideos kaum verbreitet. Daher ist die Einhaltung eines durchgehenden Timecodes nicht zwingend notwendig, aus rein organisatorischen Gründen aber trotzdem empfehlenswert. Die schwer kontrollierbaren Aufnahmebedingungen und gelegentliches Sichten der Footage am Camcorder können aber zu Sprüngen im Timecode führen. Abhilfe schafft hier das vorherige Bespielen des Tapes mit Color Bars oder Schwarzem Bild, um einen durchgehenden Timecode bereits vor den richtigen Dreharbeiten zu garantieren. ⁶⁴

7.5.5 Interlaced oder Progressiv

Viele moderne Camcorder bieten die Option zur Aufnahme im Progressivmodus, also ganzer Bilder, anstatt der Halbbildaufnahme. Progressive Aufnahmen erzeugen einen filmähnlichen Look, der in Videoproduktionen gern als Stilmittel angewendet wird. Bei sich schnell bewegenden Objekten kann es aber im Vergleich zu Interlace-Aufnahmen zu größerer Unschärfe kommen. ⁶⁵

In Skatevideos werden geplante Styleshots gerne im Progressivmodus gefilmt, um die moderne Ästhetik zu unterstützen. Die normale Skatefootage wird meistens aber im Interlaced-Modus aufgenommen.

⁶³ vgl. Braverman, Barry; Video Shooter; Elsevier, 2010; S. 110-111

⁶⁴ vgl. Introductio to Timecode; <http://skateperception.com/viewart/6/> , Zugriff am 18. 1. 2011

⁶⁵ vgl. Grossman, Todd; Shooting Action Sports; Focal Press, 2008; Seite 26-27

7.5.6 Aufnahmemedium

Neue Kameras bieten weitgehend die Möglichkeit, statt auf Bändern auf Festspeicher aufzunehmen. Hierbei sind Flash-Speicher statt Festplatten die bessere Wahl. Festplatten können bei starken Erschütterungen, die bei Dreharbeiten zu Skatevideos durchaus vorkommen, zerstört werden.

Bei der Aufnahme auf Bänder wird empfohlen, einer bestimmten Tape-Marke treu zu bleiben, weil sich dadurch das Laufwerk weniger verschmutzt und somit weniger Bildfehler erzeugt und langlebiger ist.⁶⁶

⁶⁶ vgl. Braverman, Barry; Video Shooter; Elsevier, 2010; S. 164-165

8 Postproduktion

Dieses Kapitel behandelt die Möglichkeiten und Charakteristika von Postproduktionstechniken in Skatevideos.

8.1 Die Montage

Aufgrund der geringen Relevanz des manuellen Schnittes wird in dieser Arbeit nur die digitale Montage behandelt.

Wie auch bei allen anderen Filmwerken ist die Montage ein entscheidender Faktor in der Produktion eines Skatevideos. Dies trägt besonders Gewicht, wenn bedacht wird, dass der Großteil der Aufnahmen eher dem Zufall entspringt und generell ein Drehbuch für ein Skatevideo nicht zielführend ist. Damit verhält sich das Skatevideo in diesem Aspekt wie ein Dokumentarfilm. Im Gegensatz zu planbaren Filmen, bei denen die Schnittfolge großteils bereits vor dem Dreh feststehen, entstehen Doku und Skatevideo erst am Schnittplatz. In Anbetracht davon, dass bereits bei 10 verschiedenen Einstellungen über 3 Millionen verschiedene Montagemöglichkeiten bestehen, ist der Schnitt ein wichtiger Teil des Gesamtwerks, der sehr viel gestalterische Freiheiten beinhaltet.⁶⁷

In der Produktionsphase eines Skatevideos stehen die Dreharbeiten im Mittelpunkt, die Postproduktion erhält in dieser Phase kaum Beachtung. Vielmehr entsteht ein Konzept oder Grundgerüst für die spätere Montage erst während der Dreharbeiten. Manchmal ist eine Inspiration für einen grafischen Stil auch eine zufällige Begebenheit während der Dreharbeiten oder dieser steht aufgrund von Wiedererkennungswerten von Anfang an fest, wie zum Beispiel in den Videos von Toy Machine oder Baker Skateboards. In diesem Bezug fällt bei firmenbezogenen Produktionen ein dem Image angepasster Stil auf, der zu einem großen Teil erst in der Postproduktion entsteht.

Weiters ist bei sehr vielen Produktionen der Hauptkameramann auch gleichzeitig der Editor des Videos ist. Besonders bei Qualitätsproduktionen ist dies weniger Zufall als ein Teil der Arbeit. Durch den Zufallscharakter bei den Dreharbeiten ist es sehr schwer, sich bereits hier Gedanken über die Verwendung in einer Montage zu machen. Um die Gestaltung von aufwändigeren Übergängen zu gewährleisten, muss

der Editor diese schon im Vorhinein überdenken und unter den schwer kontrollierbaren Bedingungen selbst drehen. Beispiele für solche Übergänge finden sich bei Punkt 8.2.1. Zudem machen die hohe Dynamik und die große Variation der Drehorte weiche oder spezielle Übergänge kompliziert, dadurch ist die häufigste Schnittart der harte Schnitt. Dieser verzeiht große Unterschiede in den Schnittbildern, beziehungsweise setzt diese sogar voraus.⁶⁸

Da in Skatevideos keine Handlungsachse vorhanden ist, ist zumindest bei einem Szenenwechsel ein Achsensprung oder Änderung der Bewegungsrichtung kein Problem. Traditionelle Gestaltungsregeln finden hier keine Anwendung, was selbst die hochwertigsten Produktionen beweisen. Einzig Kamerafahrten in entgegen gesetzte Richtungen stören den Bildfluss und sind daher kaum zu finden. Um so einen Umstand in einer Montage mit vielen Fahrten zu vermeiden ist eine gängige Praxis, eine Kamerafahrt zumindest mit einem ruhigen Bild zu starten oder zu beenden, bzw. einen statisches Schnittbild zwischen zwei Fahrten einzufügen.

Durch die zahlreichen Montagemöglichkeiten ist besonders in der Postproduktion ein eigener Stil erkennbar, der oft auch als Markenzeichen für bestimmte Firmen gilt, wie z.B. die Werke von Mike Manzoori für Emerica oder Joe Castrucci für Habitat. Diese persönlichen Stile sind aber auch stark an Aufnahmetechniken und Verwendung von Stilmitteln gebunden.

8.1.1 Musik in der Montage

Skateboarden ist auch außerhalb von Videos sehr eng mit Musik verbunden. In Interviews geben viele skatende Musiker an, Parallelen in diesen Kunstformen zu sehen. Einige namhafte Skater haben nach oder noch während ihrer Skate-Karriere eine Karriere als Musiker begonnen (z. B. Tommy Guerrero, Matt Hensley, Matt Costa).

In Skatevideos ist Musik mindestens genau so wichtig wie für die Skater selbst. Im Gegensatz zu vielen anderen Produktionen wird für Skatevideos keine Musik komponiert, sondern bereits existierende Stücke verwendet, zu denen dann die

⁶⁷ vgl. Beller, Hans; Handbuch der Filmmontage; TR-Verlagsunion, 2005; S.82

⁶⁸ vgl. Beller, Hans; Handbuch der Filmmontage; TR-Verlagsunion, 2005; S.238

Footage geschnitten wird. Die Struktur der Musik ist eine gute Vorlage für die Gestaltung eines Parts oder einer Montage.⁶⁹

Eine Ausnahme stellt der Part von PJ Ladd im Video „Really Sorry“ von Flip Skateboards dar. Er verzichtet nämlich auf Musik, wahrscheinlich um die natürlichen Geräusche zu erhalten, die üblicherweise bis auf laute Ereignisse untergehen. Solch ein Experiment bestätigt aber die Behauptung, dass Skatevideos immer auf Musik geschnitten sind.

Der Stil der Musik ist wie die Skateszene selber sehr breit gefächert. Es gibt kaum einen Musikstil, zu dem noch kein Part geschnitten wurde. Es gibt jedoch einige Stile die vermehrt verwendet werden, zudem ist die Musikauswahl auch sehr trendabhängig.

Zu den beliebtesten Musikstilen gehört Pop, Rockmusik in all ihren Facetten und Hip Hop. Punk Rock wurde bis in die 90er Jahre gerne als Musik für Skatevideos verwendet, in den letzten Jahren kommt dieser Musikstil nur noch selten in Skatevideos vor. Grund dafür dürften wohl auch Skatevideos sein, denn mit besseren Möglichkeiten zur Montage wurden auch Lieder mit klarer Struktur beliebter, Punk ist hier vielmals zu schnell und chaotisch.

Ein weiterer wichtiger Grund für die Ausweitung der Musikauswahl war die Verbreitung von Streetskaten, was besonders im urbanen Raum dem Hip Hop zu einer großen Bedeutung und Popularität verhalf.⁷⁰

Einige sehr beliebte Interpreten sind (stellvertretend für andere Vertreter der Genres): David Bowie, The Doors, Interpol, The Beatles, Dinosaur Jr., Wu Tang Clan, Slayer

Ein wichtiger Grund für den Schnitt auf Musik ist die Arrangierung der losen, voneinander unabhängigen Clips auf eine Art „Leitlinie“. Die Struktur und Aufbau von Musikstücken geben dem Seher eine bekannte Vorlage für Dramaturgie und Takt, die den Wert der Einzelclips zu einem rhythmischen Ganzen erhöhen. Die Gliederung von

⁶⁹ vgl. Grossman, Todd; Shooting Action Sports; Focal Press, 2008, S. 174

⁷⁰ vgl. „Roll out“; Vibe Magazine; Juni 2002; Intermedia Vibe Holdings LLC; S. 123ff

Musikstücken in Einleitung, Hauptteil und Schluss gibt überdies Überblick und eine Voraussehbarkeit.⁷¹

Der zweite entscheidende Grund für Musik ist die gerade für Montagen ohne Handlung die atmosphärische Dichte. Die gewählte Musik ist eine Vorlage für den kompletten Aufbau und thematische Gestaltung der Montage. Sie gibt allem voran den Takt, die Dramaturgie, die Gestaltung und die Gesamtlänge vor. Es ist daher wenig verwunderlich dass der erste Schritt für die Postproduktion eines Skatevideos die Auswahl und das Arrangement der Musik ist.

Eine Eingrenzung auf bestimmte Musikstile ist technisch nicht gegeben solange die vorhin genannten Eigenschaften erfüllt bleiben. Bestimmte Trends und Vorlieben vereinheitlichen den Stil vieler moderner Videos, Platz und Toleranz für Experimente ist jedoch stets vorhanden. Bestimmte Stilrichtungen wie Hip Hop haben einen Evergreenstatus und sind immer populär.

Der wesentlichste Faktor zur Auswahl eines passenden Tracks ist die Persönlichkeit des/der Skater bzw. der Tricks. Die persönliche Musikvorliebe der Skater gibt meist einen guten Anhaltspunkt für die Musikwahl bzw. ist die Auswahl eines Musikstücks oft in der Verantwortung des jeweiligen Skaters.

Der Schnitt auf die Musik setzt eine gute Kenntnis des Stückes sowie gute Organisation der Quell-Videoclips voraus und eine gewisse Vorvisualisierung kann den weiteren Schnittablauf entscheidend vereinfachen. Eine gerne angewandte Praxis ist ein „Rough-Cut“, bei dem die Clips sehr grob, mit nur vager Reihenfolge und Dramaturgie und ohne Effekte auf das Lied montiert werden. Dies dient einer Vorhersage, wie gut Bild und Musik interagieren und ob eine gewisse Harmonie in Schnittfolge und Bewegung auftritt.

Beim Feinschnitt liegt die Hauptaufgabe beim Schneiden auf den Takt, der Einhaltung eines Rhythmus und die Beachtung der atmosphärischen Entwicklung. Der Rhythmus definiert sich eher durch Bewegungsabläufe im Bild, so ist ein sehr gerne gewählter Taktgeber der Moment der Landung. Ein äußerst eindeutiges Beispiel dafür ist z. B. der Part von Eric Koston in „Menikmatı“ (éS, 2000). Die besondere Kunst besteht also

⁷¹ vgl. Grossman, Todd; Shooting Action Sports; Focal Press 2008; S. 174

darin, die Aneinanderreihung der Einzelclips möglichst gut an den Rhythmus der Musik anzugleichen, und das großteils ohne der Verwendung von Effekten zur Anpassung. Als besonders trickreich stellt sich dieser Fall bei der Verwendung von Lines dar, da diese nicht sichtbar geschnitten werden sollen. In diesem Fall wird eine Abweichung vom Takt zwar toleriert, mit etwas Mühe und den entsprechenden Techniken finden sich aber trotzdem immer Möglichkeiten, Lines möglichst harmonisch in die Montage einzubetten. In diesen Fällen können Zwischensequenzen und Styleshots sehr hilfreich sein oder minimale Geschwindigkeitsveränderungen die Clipdauer kaum merkbar um einige Frames verändern.

8.1.2 Dramaturgie in der Montage

Um die emotionale Dichte zu erhöhen eignen sich Styleshots besonders gut. Durch deren Einsatz lassen sich kleine Handlungen einbauen nach Schemen wie:

- Anspannung und Konzentration bei der Anfahrt – Ausübung des Tricks – Erleichterung nach der Landung



Abbildung 46: Quelle: „Hallelujah“, Transworld, 2010

Einstellung 1: Konzentration, Vorbereitung

Einstellung 2: Durchführung des Tricks

oder

- Niederlage durch Sturz – nochmaliger Versuch – Freude über erfolgreiche Landung



Abbildung 47 Quelle: „MIA“, MIA Skateshop, 2011

Einstellung 1: spektakulärer Sturz beim Versuch des Tricks

Einstellung 2: nächstes Schnittbild, der Trick kurz vor der erfolgreichen Vollendung

Diese Handlungsschemen müssen nicht durchgehend sein, es genügt auch eine Andeutung um den gewünschten Effekt zu erzielen, so kann die Handlung z.B. im Kopf des Sehers weitergeführt werden, weil z.B. die Freude nach großen Bemühungen aus eigener Erfahrung suggeriert wird. Dadurch wird nicht nur eine Bindung an das Video durch das Skaten, sondern auch auf emotionaler Ebene durch Sympathie mit dem Skater erreicht. ⁷² Ähnliche Schemen können auch verwendet werden, um Zusammenhänge zu verdeutlichen.



Abbildung 48 Quelle: „MIA“, MIA Skateshop, 2011

Einstellung 1: Erster Trick (der Skater springt in die Schräge der Barriere)

Einstellung 2: Der Skater läuft wieder zurück, Andeutung auf einen zweiten Trick

Einstellung 3: Zweiter Trick (Tailslide an der Barriere)

8.2 Postproduktions-Software

8.2.1 Schnittprogramme

Für den Videoschnitt kommen ausschließlich NLE (Nonlinear Editing)-Systeme in Frage. Der Unterschied zu linearem Schnitt ist, dass das Quellmaterial, unabhängig von allen Eigenschaften, zu jedem Punkt in der Timeline direkt zur Verfügung steht.

Bekanntere nonlineare Schnittsysteme sind Avid, Apple's Final Cut, Adobe's Premiere oder Sony's Vegas. Für die Produktion von Skatevideos kommen budgettechnisch kaum eigene Schnittplätze, sondern Heimsysteme mit installierten Schnittprogrammen und eventueller Zusatzhardware zum Einsatz. Dadurch beschränkt sich auch die Auswahl der Programme auf entsprechende Lösungen, vor allem Apple Final Cut, Adobe Premiere und Sony Vegas. Beginner verwenden oft Programme der Einsteigerklasse wie den Windows Movie Maker oder Apple's iMovie. Deren Möglichkeiten sind jedoch schnell ausgeschöpft und so macht bereits für Beginner die Anschaffung eines professionellen Schnittprogrammes Sinn.

Eine Alternative zu den etablierten Programmen bietet das neue Freeware-Schnittprogramm „Lightworks“⁷³, das laut Hersteller alle Anforderungen an ein professionelles Editing-System erfüllt. Erste Tests bestätigen dies zwar, aber auch viele Bugs und Abstürze bzw. Inkompatibilitäten. Es kann aber mit Updates gerechnet werden.

8.2.2 Capturing

Der erste Schritt zu einem Schnittprojekt ist die Speicherung des Quellmaterials auf entsprechenden Datenträgern. Bei neueren Solid-State-Speichern oder Festplattenaufnahme funktioniert das einfach per Kopieren und eventuellem Umkonvertieren am Computer.

Bei Aufnahme auf Bandmedien funktioniert das per Capturing von der Kamera über eine Schnittstelle, meist ist dies Firewire (IEEE1394). Besonders der Ausnahmefall

⁷² vgl. Grossman, Todd; Shooting Action Sports; Focal Press; 2008; S. 150, 157

⁷³ vgl. Lightworks, <http://www.lightworksbeta.com/>, Zugriff am 16. 1. 2011

VX1000 hat hier eine eigene Technik zur Anwendung gebracht. Um die heutzutage betagte Kamera und ihr Bandlaufwerk zu schonen, dient als Zuspielder eine einfacher, billiger Consumer-Camcorder, einzige Voraussetzungen sind eine Firewire-Schnittstelle und ein MiniDV-Tapelaufwerk. Diese billige Alternative zu einem Zuspieldergerät wird als Capturecam bezeichnet und von fast allen VX-1000-Nutzern und vielen anderen verwendet.⁷⁴

Auf einzelne Formate einzugehen würde insbesondere durch die Vielfalt von Frameraten und Codecs, die die bandlose Aufzeichnung mit sich brachte, den Rahmen der Arbeit sprengen. Optimale Workflows für die jeweiligen Formate sind im Internet oder Fachbüchern zu finden.

Die Organisation der Footage ist ein weiterer wichtiger Faktor. Für Skatevideos ist die Rate an verwendbaren Einstellungen auf die Aufnahmedauer gerechnet, sehr gering. Bei einem Einzeltrick können sogar nur einige Sekunden von einer halben Stunde Material brauchbar sein, um ein langes Warten auf diese entscheidenden Sekunden zu verhindern muss die Stelle markiert werden. Die Aufnahmebedingungen beim Skateboarden machen das Notieren des Timecodes aber sehr umständlich. Eine sehr beliebte und oft gesehene Art der Markierung ist die „Hand“. Dabei hält man nach dem gestandenen Trick oder sonstiger verwendenswerter Footage eine Hand einige Sekunden vor die Linse. Beim späteren Begutachten im Schnelldurchlauf fallen diese Stellen auf und die entscheidende Stelle am Tape ist gefunden.



Abbildung 49: Markierung per Hand

Bei neueren Formaten ist dies nicht mehr notwendig, da die gespeicherten Clips sofort softwaretechnisch markiert werden können.

⁷⁴ vgl. Kaufberatung Mini DV Kameras, rollbrettmedia.de

Die Organisation am Computer ist individuell unterschiedlich, eine kurze Beschreibung im Dateinamen oder nach einem bestimmten Schema sollte aber üblich sein, um die Clips später anhand der Bezeichnung eindeutig zuordenbar zu machen.

8.2.3 Farbkorrektur

Durch die vielen verschiedenen Licht- und Aufnahmebedingungen, zusätzlich zu Quellmaterial aus verschiedenen Kameras ist die Anpassung der Farbwerte in der Postproduktion sehr schwierig. Bei Full-Length-Videos ist die Angleichung der Farbstimmung in dem Maße, dass kein Unterschied mehr erkennbar wäre, unmöglich. Dennoch ist die Farbkorrektur ein wichtiges, wenn auch oft unterschätztes Stilmittel in Skatevideos, das bereits bei einfacher Anwendung den Qualitätseindruck deutlich erhöht.

Beim Vergleich von Schnittfolgen in professionellen Skatevideos zu jenen aus Amateurwerken ohne Farbkorrektur fällt bei Profi-Videos im Bezug auf die Farbstimmung ein kontinuierliches Bild auf. Wie bereits erwähnt, ist eine exakte Anpassung alleine aufgrund von Tageszeiten und Wetter unmöglich, aber bereits ein einheitlicher Kontrastumfang und eine Anpassung der Weißwerte sind ein großer Schritt in Richtung professioneller Bildgestaltung. Natürlich muss Grundlage dafür schon der Filmer für entsprechende Einstellungen und bestmögliche Aufnahme sorgen. Moderne Camcorder haben als Hilfsmittel bereits eine Histogrammanzeige, die beliebte VX-1000 allerdings nicht, wo die korrekte Einstellung auf der Erfahrung des Filmers beruht.

Farbkorrektur wird in Skatevideos noch nicht in breitem Umfang eingesetzt, ein möglicher Grund ist, dass gewisses technisches Grundwissen und Farbenlehre vorausgesetzt sind und Softwarelösungen zur Farbkorrektur für die breite Masse der Amateurfilmemacher teuer und schwer verständlich sind. Weiters wurden bis vor Kurzem auch in professionellen Skatevideos die Möglichkeiten der Farbkorrektur nicht voll ausgeschöpft, wodurch auch die Vorbildwirkung ausblieb.



Abbildung 50: Original



Abbildung 51: Einfache 3-Wege-Farbkorrektur in Adobe Premiere

Die Originalaufnahme (VX-1000 mit geweitetem Raynox-Fisheye) ist etwas überbelichtet, per Farbkorrektur wurden die Highlights gesenkt, wodurch auch die Bildinformation, die in der Aussteuergrenze über 100% Helligkeit gespeichert ist, sichtbar wird (siehe RGB Parade). Mitten und Schwarzwerte wurden ebenfalls gesenkt, um den Kontrastumfang möglichst gut auszunützen. Danach wurden den Weißwerten noch Blautöne, den Mitten Gelbtöne zugefügt, um den Himmel stärker blau zu färben, aber trotzdem eine warme (gelbliche) Gesamtstimmung beizubehalten.

Die aktuelle Entwicklung zu kürzeren Videos macht aufwendigere Farbkorrektur attraktiver und Programme wie Magic Bullet's „Looks“⁷⁵ machen Farbgestaltungen immer einfacher und beliebter. Neuere Produktionen wie die „Color Theory“ Montagen von Mystery Skateboards eröffnen eindrucksvoll die Möglichkeiten von sekundärer Farbkorrektur als Stilmittel, welche in zukünftigen Produktionen sicher häufiger zu sehen sein werden.



Abbildung 52: Sekundäre Farbkorrektur, Quelle: "Color Theory", Mystery Skateboards, 2010

8.2.4 Visuelle Effekte

Effekte und Animationen können Montagen aufwerten und das Medium Skatevideos bietet viele Möglichkeiten und Freiheiten, solche Techniken einzusetzen.

Bei Animationen sind Stop-trick und Grafikanimation besonders beliebt. Diese Techniken lassen sich gut für Überleitungen und Namenseinblendungen verwenden. In der eigentlichen Skatefootage werden Effekte selten angewendet, um die Aufmerksamkeit nicht vom Skaten abzulenken. Wenn dann sind die Bearbeitungen subtil mit dem Ziel das Bild ästhetisch abzurunden oder einen bestimmten Stil über die ganze Länge beizubehalten.⁷⁶ Ein Sonderfall ist der Part von Shane Cross im Video *Extremely Sorry* (2009) von Flip Skateboards. Hier finden sich in allen Aufnahmen aufwendige Animationen und Effekte, die teilweise von den Skatetricks ablenken. Der Grund liegt darin dass Shane Cross bei einem Motorradunfall im Jahre 2007 ums Leben gekommen ist und der Part als besonderes Andenken zu verstehen ist.

Bei visuellen Effekten lässt sich auch eine Vorreiterrolle erkennen, bei der nach dem erstmaligen Anwenden in Folge viele Kopien oder abgeänderte Versionen des Effekts in anderen Videos finden. In manchen Fällen stellen diese plumpe Kopien dar, die

⁷⁵ vgl. Magic Bullet Looks 1.4; <http://www.redgiantsoftware.com/products/all/magic-bullet-looks/>; Zugriff am 21. 2. 2011

⁷⁶ vgl. Grossman, Todd; *Shooting Action Sports*; Focal Press, 2008, S. 188

noch dazu nicht ins Gesamtbild passen. In anderen Fällen wurden bestimmte Effekte zu wichtigen Stilmitteln des Skatevideos, wie z. B. die „Ramped Slowmotion“.⁷⁷

Einige Formen von besonders häufig verwendeten Effekten sind:

8.2.4.1 Zeitlupe

Zeitlupen kommen in Skatevideos häufig vor, um die komplexen Bewegungsabläufe oder die Ästhetik einer bestimmten Bewegung besonders präsentieren zu können. Moderne Videoformate mit hohen Frameraten erleichtern die flüssige Darstellung von Zeitlupen, während z.B. beim PAL DV-Format durch die Bildrate von 25 fps die Grenze der flüssigen bzw. ansehnlichen Darstellbarkeit schnell erreicht ist.⁷⁸

Abhilfe können Softwarelösungen wie Twixtor⁷⁹ schaffen, die mittels spezieller Algorithmen komplette Zwischenbilder berechnen können. Es gibt jedoch auch Freeware-Workarounds, die jedoch mit mehr Arbeit verbunden sind.⁸⁰

8.2.4.2 Ramped Slowmotion

Dieser Geschwindigkeitseffekt ist eine kontinuierliche Veränderung der Clipgeschwindigkeit in Form einer Kurve oder Rampe. Der besondere Anreiz besteht in der Vermeidung eines Geschwindigkeitssprunges beim Einsatz einer Zeitlupe.

⁷⁷ siehe Kapitel 8.2.4.2

⁷⁸ vgl. Grossman, Todd; Shooting Action Sports; Focal Press, 2008, S. 178

⁷⁹ vgl. Products: Twixtor; <http://www.revisionfx.com/products/twixtor/>; Zugriff am 21. 2. 2011

⁸⁰ vgl. How To Get Smooth Ramped Slow Mo's
<http://forums.skateperception.com/index.php?showtopic=155408>; Zugriff am 21. 2. 2011

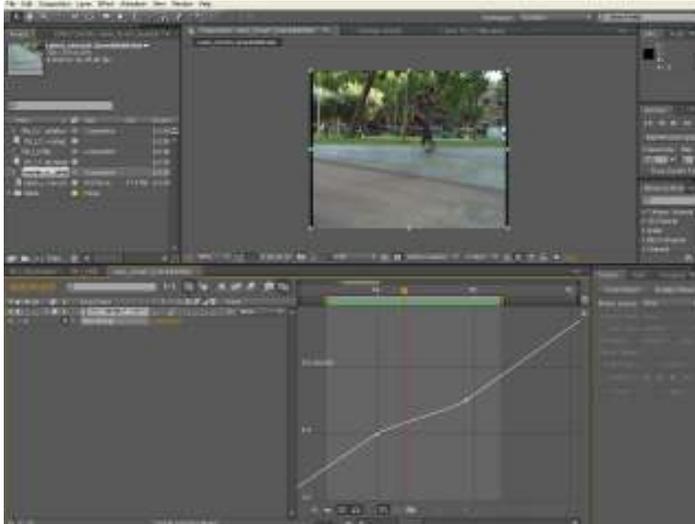


Abbildung 53: *Ramped Slomo*, unten die Geschwindigkeitskurve

Beim Einsatz einer Ramped-Slomo wird auch der Ton entsprechend verzögert, was einen eindrucksvollen Soundeffekt erzeugt, der in Skatevideos oft zu hören ist.

Bei DV-Quellmaterial muss wie bei einer herkömmlichen Zeitlupe auf die Vermeidung von Ghosting oder stockender Bewegung am langsamsten Punkt geachtet werden.

In professionellen Videos finden sich Grafikelemente der Corporate Identity in den Animationen wieder, um eine stärkere Assoziation zu schaffen (z. B. animierte Zeichnungen von Toy Machine-Gründer und Pro Ed Templeton).

8.2.4.3 Filmburn/Filmlook

Die Annäherung an den berühmten ästhetischen Filmlook ist nicht nur in Skatevideos sehr beliebt. Natürlich kann dieser Look mit den Möglichkeiten der Postproduktion nur bedingt erreicht werden ⁸¹, aber selbst angenäherte Versionen sind für viele Seher angenehmer als das bunte, scharfe Videobild. Der Filmburn-Effekt, also flackernde gelb- bis rötliche Farbflecken unterstützen den Filmlook.

Die Entwicklung von Vollformat-Camcordern und VDSLRS hat zu Aufnahmebedingungen geführt, die den Eigenschaften von Filmkameras sehr nahe

⁸¹ vgl. Creating a Summer Blockbuster Film Look; <http://www.redgiantsoftware.com/videos/redgianttv-video.php?id=23>; Zugriff am 21. 2. 2011

kommen. In Kombination mit entsprechender Farbkorrektur ist es somit heute viel leichter einen überzeugenden Filmlook zu erzeugen.

8.2.4.4 Tracking

Besonders für Titel oder ähnliche Einblendungen eignet sich Tracking besonders gut. Solange ein oder mehrere geeignete Kontrastpunkte vorhanden sind, lassen sich einfache Animationen dieser Art mit einem Compositingprogramm leicht erstellen. Die Verwendung von Fisheyaufnahmen ist nur bedingt geeignet, da die starke Verzerrung das Tracking beeinflusst und außerdem unverzerrte Elemente in einer verzerrten Umgebung fremd wirken. Für komplexere Aufgaben dieser Art oder Tracking im Raum gibt es eigene 3D-Trackingprogramme, die jedoch aufgrund der Komplexität und der hohen Anschaffungskosten selten verwendet werden.

8.2.4.5 Maskierung/überlagerte Elemente

In den letzten Jahren waren besonders oft überlagerte Schriftanimationen in Skatevideos zu sehen, wie z. B. der Name des Skaters in einer starren Einstellung, bei der der Skater dann vor der Schrift vorbeifährt. Diese Animation ästhetisch und ist einfach erstellbar, was durch Tutorials in Skatemedien-Foren noch forciert wurde.⁸²



Abbildung 54: Maskenanimation bei der Namenseinblendung Quelle: „MIA“, MIA Skateshop, 2011

⁸² vgl. The Ride Over Effect; <http://www.skateperception.com/viewinstruct/7/>; Zugriff am 21. 2. 2011

8.2.4.6 Spezielle Effekte

Besondere Special Effects sind aus Kostengründen meist Produktionen mit entsprechendem Budget vorbehalten, Vorreiter in diesem Gebiet sind wie so oft die Produktionen rund um Spike Jonze und Ty Evans, wie z. B. Fully Flared oder Yeah Right, wo professionelle Filmtechnik sowie aufwendiges Compositing und 3D-Animation genutzt wird.



Abbildung 55: links: Licht- und Partikeleffekte, Quelle: „Fully Flared“, Girl Skateboards 2007

Abbildung 56: rechts: Animierte Kamera als 3D-Modell, Quelle: „Floating Camera“-Montage, skatefair.com, 2009

Technisch wird für digitale Bearbeitungen aller Art fast ausschließlich das Programm After Effects eingesetzt. Die Kombination aus professionellem Tool und trotzdem leichter Erlernbarkeit und das breite Angebot an Tutorials findet großen Anklang in der Szene. Die universelle Einsetzbarkeit von Farbkorrektur bis hin zu einfachen 3D-Animationen machen After Effects zum „Tausendsassa“ der alle Bereiche außer Schnitt und Grafikbearbeitung abdeckt und somit die Ausstattung des emanzipierten Skatevideomachers abrundet.

3D-Modelling- und Animationsprogramme wie 3dsmax oder Maya kommen nur sehr selten zum Einsatz. Der Hauptgrund dafür liegt sicher im hohen Zeitaufwand, der für solche Programme gefordert ist. Die meisten Editoren von Skatevideos sind wie bereits erwähnt auch die wichtigsten Filmer, was bei Skatevideos sehr zeitintensiv ist und nicht mehr viel Spielraum für andere zeitraubende Tätigkeiten bietet. Falls solche Techniken doch eingesetzt werden, beschränken sie sich aus Kosten- und Zeitgründen auf einfache Animationen, wobei aufgrund der technischen Entwicklung aufwändige Projekte in Zukunft nicht ausgeschlossen sind.



Abbildung 57: 3D-Animation, Quelle: „Filmbot Files“, Intro, 2005

8.2.4.7 Rauschminderung

Gerade die beliebte VX-1000 hat einen entscheidenden Nachteil: die Leistung bei schlechten Lichtverhältnissen. Gerade in Dämmerungssituationen, wo andere Kameras noch durchaus brauchbare Ergebnisse liefern, ist bei der VX-1000 bereits ein starkes Rauschen bemerkbar. Bei Nachtaufnahmen ist starkes, weiches Licht eine wichtige Voraussetzung, dass die Umgebung nicht in starkem Rauschen untergeht. Sollte aber notgedrungen eine rauschende Aufnahme gemacht werden, kann versucht werden, in der Postproduktion die negativen Effekte zumindest zu lindern.

Kommerzielles Produkt dazu ist z. B. der PHYX Cleaner, der neben Rauschminderung noch weitere Bildkosmetik betreiben kann. Das Angebot an Freeware für diese Aufgabe ist nicht gerade üppig, aber z. B. die Dynamic Noise Reduction ist ganz ein brauchbares Tool.⁸³

8.2.4.8 Bildstabilisierung

Leichte Wackler oder ungewollte Bewegungen lassen sich bei Vorhandensein eines geeigneten Referenzpunktes durch Bildstabilisierung in der Postproduktion (z. B. in After Effects) ausgleichen. Diese Technik ist aber nur im begrenzten Ausmaß wirksam, da sich der verwendbare Bildausschnitt verkleinert und daher durch Vergrößerung ein Qualitätsverlust ergibt.⁸⁴

⁸³ vgl. dnr; <http://www.shdon.com/vid/dnr>; Zugriff am 24. 1. 2011

⁸⁴ vgl. Braverman, Barry; Video Shooter; Elsevier, 2010; S. 46

9 Distribution und wirtschaftliche Aspekte

Besonders bei firmenbezogenen oder großen unabhängigen Produktionen ist die Distribution ein entscheidender Faktor für den Erfolg eines Videos. Ähnlich wie in der allgemeinen Filmindustrie hat das Internet eine Revolution ausgelöst und momentan gibt es viele verschiedene Lösungsansätze, unter den neuen Bedingungen trotzdem wirtschaftlich erfolgreich Skatevideos produzieren zu können.

9.1 Das Skatevideo als Promotionartikel

Obwohl schon seit den ersten Skatevideos hinter den meisten Produktionen eine Firma steht, für die das Video eine starke Promotionwirkung hat, werden Skatevideos nicht als Werbefilme, sondern als eigenständige künstlerische Werke konzipiert, die bis auf Teamfahrer und Logos offensichtlich nichts mit der Produktionsfirma zu tun haben. Anpreisungen oder direkte Werbung für die eigenen Produkte ist nicht zu finden - vielmehr soll die Verbundenheit zur Szene und die „Realness“ der Firma bewiesen werden, die in der Skateszene einen sehr hohen Stellenwert hat und gemeinsam mit effizientem Management ein wesentlicher Faktor für den wirtschaftlichen Erfolg eines Unternehmens in der Skateszene ist.

Das erste auf dem Medium Video veröffentlichte Skatevideo war „The Bones Brigade Video Show“ (1984) auf VHS. Dieses Format blieb auch ca. bis zur Jahrtausendwende das dominanteste Medium am Videomarkt.

9.2 Das Skatevideo als Produkt

In den 90er Jahren war es auch durchaus möglich, mit Skatevideos als einziges Produkt finanziellen Erfolg zu erlangen, was Videomagazine wie „411“ bewiesen.

Andere Produktionsfirmen wie z. B. 900 Films von Skateboard-Legende Tony Hawk erweiterten ihren Markt auf den TV-Sektor, indem sie für Werbungen und Sportsender Content bereitstellten und ihre besonderen Techniken und Fähigkeiten dem Massenmarkt anboten.⁸⁵

⁸⁵ vgl. Hawk, Tony; Hawk, Pat; How did i get here; John Wiley & Sons; 2010; Seite 92

Ein weiteres beliebtes Absatzformat in den 90er Jahren waren Lernvideos wie z. B. „Tony Hawk´s Trick Tips“ oder „Basic Training“ von Bones Brigade, die damit warben, per Videoerklärung und –vorführung das Erlernen von Skateboardtricks zu erleichtern. Die wirtschaftlichen Perspektiven trugen auch zu einer Professionalisierung von Skatevideos und zum Berufsbild des Skateboard-Filmmachers bei.

Um die Jahrtausendwende lösten DVDs die VHS-Kassetten allmählich ab, was eine Erleichterung für kleinere Videoproduktionen bedeutete, aber für Firmen auch eine neue Distributionsmöglichkeit für Skatevideos anbot. Wenn die Produktion eines Full-Length Videos nicht möglich war oder noch viel Zeit in Anspruch nahm, verhalf man sich mittels kürzerer Promo-Videos zu Aufmerksamkeit, die bis heute stets an Bedeutung zunehmen. Eine anfangs und bis heute übliche Distributionsmethode ist die Gratis-Beilage zu einem Produkt der Firma, wie z. B. bei Skateboard-Decks.

Das Aufkommen von Internet-Tauschbörsen beeinträchtigte ähnlich wie den Musik- und Filmmarkt auch die Skatevideoindustrie, was besonders diejenigen betraf, deren Hauptprodukte Skatevideos waren, als unabhängige Filmmacher und Videomagazine.

Während der Filmindustrie die illegale Vervielfältigung zwar zusetzt, aber trotzdem noch andere Vertriebszweige den Erhalt der Wirtschaftlichkeit garantieren, ist das bei Skatevideos aufgrund der alleinigen Fokussierung auf den Heimvideomarkt nicht der Fall.

Heute gibt es kein gewinnorientiertes Videomagazin mehr, obwohl es sie sehr wohl noch produziert werden, z.B. veröffentlicht das „Place“-Printmagazin noch regelmäßig ein gleichnamiges Videomagazin, das als Gratisbeilage dem Heft beiliegt.

Unabhängige Skatevideos erfreuen sich nach wie vor großer Beliebtheit. Der Großteil dieser Produktionen ist aber nicht gewinnorientiert und nur einige wenige Filmmacher können durch Sponsoring und Unterstützer zumindest auch Touren oder ähnliches finanzieren, wie z. B. der unabhängige Filmmacher Patrik Wallner mit seinen

Produktionen ⁸⁶, die besonders Reiseimpressionen zu für Skater untypischen Zielen wie z.B. Thailand, Mongolei oder sogar Nordkorea bieten.

Während der Markt mit physischen Medien zusammengebrochen ist, wurden durch das Internet neue Distributions- und Geschäftsmöglichkeiten eröffnet.

Heute ist das Medium in mehrere Schienen aufgeteilt, die zwar inhaltlich gleich sind, in der Erscheinungsform aber deutliche Unterschiede zeigen.

Das Skatevideo, wie es sich in den letzten Jahrzehnten entwickelte, existiert immer noch und gilt als höchstwertige und meistbeachtete Form der Videos. Im Gegensatz zu den anderen heutigen Formen, kann hier noch damit gerechnet werden, dass es von vielen Sehern mehrmals in voller Länge angesehen wird. Dadurch sind die Qualitätsansprüche des Materials am höchsten und die Produktion dauert oft über mehrere Jahre. ⁸⁷

Eine bereits öfters erwähnte Form des Skatevideos ist auch das Promo, das durch die breitere Distribution über das Internet an Popularität gewinnt. Die große Konkurrenz und große Teams zwingen oder animieren viele Firmen dazu, das gesammelte, hochwertige Footage in kürzeren Videos zu veröffentlichen, bei denen einzelne Parts nur besonders heraus stechenden Skatern vorbehalten sind. Promos sind üblicherweise gratis und liegen den Produkten der jeweiligen Firma bei.

9.3 Revolution durch das Internet

Durch das direkte Streamen von hochqualitativem Video über das Internet erlangten Webclips einen sehr hohen Stellenwert für Skatevideos. Auf professionellem Niveau bedeutet das eine häufigere Coverage der bekannten Skater, was durchaus deren Werbewirkung erhöht und Fans bindet. Für unbekannte Skater bieten Videoportale die Möglichkeit Bekanntheit zu erlangen, was bereits für einige Talente wie z.B. Cory Kennedy das Sprungbrett für eine Profikarriere war.

⁸⁶ vgl. www.visualtraveling.com; Zugriff am 21. 2. 2011

⁸⁷ vgl. Interviews im Anhang

Durch den Vormarsch von Internet-Videos entstanden auch einige Videoplattformen wie z.B. skatevideosite.com, welches als Linksammlung dient und neben einschlägigen Foren zu einer der beliebtesten Seiten für Skater wurde.

Zu Beginn wurden die Full Length Videos in die einzelnen Parts getrennt und separat auf Plattformen wie Youtube online gestellt. Die Skateboardindustrie reagierte relativ langsam auf die veränderten Umstände und versuchte durch Sperren der Inhalte die ungewollte Verbreitung zu stoppen. Inzwischen bieten aber fast alle Hersteller von Skateboardequipment regelmäßige Videomontagen ihrer Teamfahrer online, um das Verlangen nach regelmäßigem neuen Clips zu befriedigen. Im Gegensatz zu Full Length Videos werden auch Skatepark-Montagen oder Mitschnitte von Contests gezeigt, während Material mit Streetfootage noch immer einen höheren Stellenwert besitzt und für länger geplante Projekte aufgehoben wird. Bei Webclips muss davon ausgegangen werden, dass dieser von der breiten Seherschaft nur einmal oder einige wenige Male angesehen wird.⁸⁸

Webclips gibt es in derartiger Anzahl und in so vielen verschiedenen Formen, dass eine Definition oder nähere Beschreibung nicht möglich ist. Selbst die für Skatevideos typischen Aufnahme- und Schnitttechniken sind üblich aber kein Indiz, da kürzere Videos auch mehr Spielraum für Experimente lassen.

Die kürzeren Webclips veranlassen besonders Firmen dazu, durch qualitativ sehr hochwertig produzierte Clips heraus zu stechen, bei denen auch professionelle Aufnahme- und Postproduktionstechniken zunehmend wichtiger sind, wie z.B. die vom Transworld Magazin jährlich durchgeführten „Skate & Create“-Videocontests. Bei diesen bekommen jeweils 4 Firmen eine Lagerhalle und Rampen zur Verfügung gestellt, in der sie nach eigenen Vorstellungen eine Montage produzieren sollen.

In den letzten Jahren wurden einige Full Length Videos in regelmäßigen Abständen als Einzelparts veröffentlicht und nachher in voller Länge als Download angeboten (z. B. „Skateboarding is forever“, DC, 2009). Diese Variante kombiniert Vorteile aus Webclip und Full Length Video. Durch regelmäßige Veröffentlichung erzielt man

⁸⁸ vgl. Interviews im Anhang

Aufmerksamkeit und durch die Bereitstellung als geschlossenes Medium erhält man auch den Charakter des Skatevideos, das zu nochmaligem Sehen einlädt. ⁸⁹

Der generelle Trend der Form von Skatevideos, sowohl im professionellen als auch im hobbymäßigen Bereich, geht weg von Full Length Videos hin zu einzelnen Montagen oder sogar nur grob zusammengeschnittenen Webclips. Durch die Veränderung am Markt wird das Skatevideo als Werbungsinstrument immer wichtiger, wobei die Erscheinungsform des klassischen Skatevideos trotzdem noch oft gewahrt wird.

9.4 Berufsbild Skatevideomacher

Im Vergleich zur Anzahl hochwertiger Skatevideos gibt es nur einen bescheidenen Anteil an Filmemachern, die damit ihren Lebensunterhalt bestreiten können. Die schwierige wirtschaftliche Lage vieler Firmen in der Skateboardindustrie macht es, bis auf Ausnahme der größeren Firmen (meist Schuhhersteller) unmöglich, eigene Mitarbeiter für die Produktion von Skatevideos anzustellen. Der bereits beschriebene Niedergang des unabhängigen, kommerziellen Skatevideos hat auch die Perspektiven als freier Filmemacher geschmälert.

Bemerkenswert ist, dass viele professionelle Skatevideomacher angeben, eher durch Zufall zu ihrem Job gekommen zu sein. So war es in fast allen Fällen keine Berufsentscheidung, sondern eine Entwicklung vom Hobby zum Beruf. Ein entscheidender Faktor ist in diesem Fall das Umfeld, die Skateszene der Jugend, aus der professionelle Skater hervorgingen, und in deren Gefolge ihre Filmer in die Skateboardindustrie eingeführt wurden. ⁹⁰

⁸⁹ vgl. Interview A im Anhang

⁹⁰ vgl. Spotlight: Kyle Camarillo, skatevideosite.com; „Closure“ von Dan Wolfe(2003), Joshua Zucker: „In the Field“ mit Ty Evans(<http://vimeo.com/18980214>) und Greg Hunt(<http://vimeo.com/15135075>)

In den USA wird das Berufsbild Skatevideomacher aber wesentlich ernsthafter betrieben. In größeren Produktionshäusern gibt es auch eine klassische Variante - über ein Praktikum in dieser Branche Fuß zu fassen ⁹¹ und inzwischen gibt es bereits entsprechende Kurse an der University of California ⁹² oder einschlägige Sommercamps. ⁹³ Seit Kurzem gibt es auch eigene Filmfestivals für skateboardbezogene Filmwerke. Das größte ist das LA Skate Film Festival , bei dem in Kategorien „Bester US/Internationaler Film“, „Bestes Skate Shop Video“, „Beste Dokumentation“ oder „Beste Werbung“. ⁹⁴ Solche Festivals sind eine gute Gelegenheit für aufstrebende Filmemacher, ihre Werke vor einer größeren, und vor allem fachkundigen, Audienz vorzuführen.

⁹¹ vgl. Hawk, Tony; Hawk, Pat; How did i get here; John Wiley & Sons; 2010; Seite 90

⁹² vgl. Music Video Production and Skateboard Summer Camp; <http://www.digitalmediaacademy.org/2010/05/music-video-production-and-skateboarding-summer-camp/>; Zugriff am 21. 2. 2011

⁹³ vgl. „Filmer Camp?“, Slap Magazine, October 2006

⁹⁴ vgl. The 2010 LA Skate Film Festival; www.thelaskatefilmfestival.com; Zugriff am 21. 2. 2011

10 Skatevideos und Rechtsfragen

Bei sämtlichen Medienwerken haben rechtliche Anliegen einen hohen Stellenwert. Das Medienrecht sollte jedem der sich mit der Produktion von Filmen befasst zumindest in Grundzügen bekannt sein. Dies trifft natürlich auch für Skatevideos zu. Zusätzlich muss man sich bei Skatevideos auch mit den schwierigen rechtlichen Status dessen befassen, was man überhaupt dokumentiert - das Skateboard fahren.

10.1 Rechtliche Probleme im Zusammenhang mit Skateboarden

Wenn man für ein Skatevideo filmt, bei dem „Streetskaten“ oder „Poolskaten“ im Mittelpunkt steht (wie es beim Großteil der Produktionen ist), ist man mit den Skatern im öffentlichen oder privaten Raum unterwegs. Da die meisten Filmer auch noch aktive Skateboardfahrer sind, oder zumindest ein Skateboard dabei haben, treffen auf sie die gleichen Regeln wie auf die anderen Skater zu.

Die rechtliche Lage in Bezug auf Skateboarden ist sehr schwer zu definieren, da Skateboards bei der Gesetzgebung nicht gesondert berücksichtigt sind und sich daher in einem juristischem Graubereich bewegen. Die Benutzung von Skateboards außerhalb des Straßenverkehrs ist nicht verboten, die Begleiterscheinungen können aber den Unmut von Mitmenschen erregen. Einen konkreten Gesetzesbruch seitens der Skater zu beweisen, ist aufgrund der unklaren Lage aber schwer.⁹⁵

Auf Privatgrund ist die Lage noch relativ einfach, da zumindest eine Besitzstörung vorliegt, die auch angezeigt werden kann. Auf allgemein benützbarem Raum kann die Anwesenheit von Skatern prinzipiell nicht verboten werden, solange die lokale Behörde kein dezidiertes Verbot verhängt.

In der Realität wird aber nicht immer streng nach dem Gesetz verfahren. Viele betroffene Personen (Sicherheitsdienstpersonal, Grundbesitzer) sehen Skaten nicht als einen ernsthaften Verstoß oder gar als Verbrechen. Selbst wenn man des Platzes verwiesen wird, kann man mit etwas Glück noch einen Zeitrahmen aushandeln oder nach besseren Zeiten nachfragen (z. B. außerhalb von Geschäftszeiten). Das

Verhalten von Autoritätspersonen spiegelt auch die Akzeptanz von Skateboarden in der Gesamtbevölkerung wider. In der Gesellschaft wird Skaten von einer kreativ und sportlich sinnvollen Beschäftigung die Respekt verdient bis zur mutwilligen und boshaften Sachbeschädigung ohne jeglichen Sinn, die verboten werden sollte, gesehen. Die Meinungen der Bevölkerung zu diesem Thema sind völlig unabhängig von Alter, Herkunft, sozialem Stand oder Reichtum. Ein Skatemagazin hat die Reaktion von Mitmenschen auf Skater einmal mit dem von Hunden verglichen.⁹⁶ Das Verhalten von anderen Menschen lässt sich aber oft durch das eigene Verhalten beeinflussen, ganz nach dem Grundsatz: Wer anderen Respekt zollt, hat ihn auch selbst verdient.

Durch Respekt und Freundlichkeit kann man häufig rechtliche Folgen verhindern bzw. im besten Fall sogar sein Anliegen durchsetzen und die (bedingte) Erlaubnis zum Skaten (und natürlich zum Filmen) erhalten. Eine weitere aus Erfahrung gewonnene Kenntnis ist, dass je teurer und professioneller das Kameraequipment (wirkt), desto besser sind auch die Chancen, weiter filmen zu dürfen.

10.2 Musikrechte

Da, wie bereits beschrieben, Musik eine sehr wichtige Rolle für Skatevideos spielt, sind rechtliche Aspekte zur Musikanutzung für Skatevideomacher sehr bedeutend.

Große Projekte, die finanziell von Firmen getragen werden, beschäftigen meist einen „Music Supervisor“, der sich auch um die rechtliche Abgeltung der verwendeten Stücke kümmert. Eine andere Vorgehensweise ist die Erstellung eines eigenen Soundtracks, der dann je nach Abmachung mit den Musikern verwendet werden kann bzw. die Verwendung von lizenzfreier Musik. Diese Option ist für den Großteil der Filmemacher aber aus verschiedenen Gründen keine Option und somit ist man auf rechtlich geschützte Musik angewiesen. Für nichtkommerzielle Projekte bleibt in diesem Fall nur die Hoffnung, in einem für die Musikindustrie belangungstechnisch uninteressantem Maßstab zu bleiben.⁹⁷

⁹⁵ vgl. Borden, Ian; *Skateboarding, Space and the City*; Berg, Oxford, 2001; S. 247 ff

⁹⁶ vgl. *Kingpin Magazine*, Mai/Juni 2004, Editorial

⁹⁷ vgl. Grossman, Todd; *Shooting Action Sports*; Focal Press, 2008, S. 181-184

11 Fazit

Das Skatevideo entwickelte sich parallel zum eigentlichen Skateboardfahren aus dem Drang heraus, die Tricks und den Lifestyle zu dokumentieren. Bereits früh erkannten Firmen den Marketingwert dieser Werke und begannen Skatevideos zu produzieren und zu verkaufen. Fortschritte in der Videotechnologie machten die notwendige Ausrüstung für die breite Masse leistbar und das Genre entwickelte sich von elitären Großproduktionen hin zum heute bekannten Stil.

Das klassische Full-Length Video kann als das typische Skatevideo angesehen werden, da es im Laufe der Jahre bis heute das am häufigsten produzierte und das meist anerkannte ist. Der Internet-Video-Boom der letzten Jahre hat den Stil, die Erscheinungsform und die Distribution allerdings revolutioniert, was sowohl negative als auch positive Auswirkungen hat. Trotz der hohen Popularität von kurzen Webclips, welche marketingtechnisch auch von Firmen genutzt werden, hat das klassische Skatevideo einen derart hohen Stellenwert, dass es weiterhin derartige Produktionen geben wird, die auch auf physischen Medien (DVD, BluRay, etc.) erscheinen und verkauft werden.

In technischer und gestalterischer Hinsicht unterscheiden sich Skatevideos signifikant von anderen Film- und Videogenres. Sie sind eindeutig nur an eine Zielgruppe gerichtet: den Skater. Story und Charakterentwicklung sind keine notwendig, um den Seher zu binden – dies setzt aber aktives Interesse an der Tätigkeit Skateboarden voraus. Kleine Dramaturgieelemente und Spannungsbögen werden sehr wohl gerne eingesetzt, sind aber im Vergleich zu anderen Filmwerken von geringer Relevanz. Der wichtigste inhaltliche Aspekt in Skatevideos ist die Dokumentation der Skater, deren Tätigkeit und deren Lifestyle.

Die technische Ausrüstung ist sehr stark auf einfache Handhabung, einfacher Transport, vielfältige Einsatzmöglichkeiten, und Subtilität ausgerichtet. Diese Anforderungen gehen meist auf Kosten von Qualität und Professionalität, was Skatevideos bis heute einen Hobbyfilm-mäßigen Look gibt. Trotzdem ist dies nicht als Qualitätsminderung an sich anzusehen, denn die komplizierten und unberechenbaren Aufnahmebedingungen und die anspruchsvollen Aufnahmetechniken lassen kaum bessere Ergebnisse zu. Es muss aber angemerkt werden, dass durch aktuelle

Kameratechnologie ein professioneller Look vorangetrieben wird. Für viele Liebhaber ist der klassische Look aber auch ein wichtiges Kriterium, das ein Skatevideo von einem Kunstfilm unterscheidet, und wird als Stilmittel auch bei besseren technischen Möglichkeiten gezielt eingesetzt.

Bei einer Analyse aktueller Skatevideos zeigt sich viel gestalterischer Freiraum in Form von erweiterten Postproduktionstechniken, der noch nicht voll genutzt wird. Leistungsstarke Rechner und Programme haben Compositing, 3D-Animation und Farbkorrektur schneller, billiger und einfacher verwendbar gemacht. Diese halten viele Innovationsmöglichkeiten für Skatevideos offen, ohne die sehr hoch geschätzte Authentizität zu verringern.

ANHANG

Anhang A: Literaturverzeichnis

Austin, Joe and Willard, Michael; Generations of youth: youth cultures and history in twentieth-century America by NYU Press, 1998

Beller, Hans; Handbuch der Filmmontage; TR-Verlagsunion, 2005

Boardstein Magazin, Ausgabe 6/2000

Borden, Iain; Skateboarding, space and the city; Berg publishers, 2001

Braverman, Barry; Video Shooter; Elsevier, 2010

Carrington, Victoria; Robinson, Muriel; Digital Literacies; SAGE Publications, 2009

Coakley, Jay; Donnelly, Peter; Inside Sports; Routledge, 1999

Donald, Ralph; Spann, Thomas; Fundamentals of television production; Wiley-Blackwell, 2000

Gloman, Chuck; No-Budget-Filmmaking; McGraw-Hill; 2003

Grossman, Todd; Shooting Action Sports; Focal Press, 2008

Hawk, Tony; Hawk, Pat; How did i get here; John Wiley & Sons; 2010

Hitzler, Ronald; Niederbacher, Arne; Leben in Szenen; VS Verlag, 2010

Kahle, Alexander ;Der Stellenwert von Jugendkulturen für die Identitätsbildung am Beispiel Skateboarden; Grin Verlag, 2010

Kane, Steve; Skateboard!; "putting the Style into Freestyle"; Nr. 11, Juli 1978

Kingpin Magazine; Mai/Juni 2004 und September 2010; Factory Media; London

Knutson, Jeff; The Business of Skateboarding; Rosen Central; 2009

Mortimer, Sean; Hawk, Tony; Stalefish: Skateboard Culture from the Rejects Who Made It; Chronicle Books, 2008

Sidewalk Surfer; "Moments in Time"; Nr. 12, Dezember 1996

Skateboard!; Daniel Acton-Bond interview, Nr. 16, Dezember 1978

Thrasher; Steve Caballero interview; Vol. 9, Nr. 6, Juni 1989

YeYo Skateboardmagazine; #14, 3. Jg. ; YeYo Media GmbH

Anhang B: Quellenangaben aus dem Internet

*Schneider Optics, **.3x ULTRA Fiseye**, schneideroptics.com*

*Schneider Optics, **8mm F2.8 NIKKOR PL Mount**, schneideroptics.com*

*freak, **Bigspin – Promos**, rollbrettmedia.de*

*Red Giant Software, **Creating a summer blockbuster film**, redgiantsoftware.com*

*Bryce Kanights, **Curtain Call for 411VM**, skatedaily.net*

*Steven Don, **dnr**, shdon.com*

*Woodman Labs Inc., **GoPro Cameras Official Store**, gopro.com*

*rollbrettmedia.de, **Handle DIY**, rollbrettmedia.de*

*David Carulli, **How to get smooth ramped slow mos**, skateperception.com*

*rollbrettmedia.de, **Kaufberatung Mini DV Kameras**, www.rollbrettmedia.de*

*Jurgen, **Introduction to Timecode**, skateperception.com*

*EditShare, **Lightworks**, lightworksbeta.com*

*Red Giant Software, **Magic Bullet Looks 1.4**, redgiantsoftware.com*

*Digital Media Academy, **Music Video Production and Skateboard Summer Camp**, digitalmediaacademy.com*

*MSDFilms, **Nico Frank Skateboarding Summer 2010**, rollbrettmedia.de*

*v3nom, **Odies Herbst – Promos**, forum.rollbrettmedia.de*

RE:vision FX, **Products: Twixtor**, revisionfx.com

Sebastian Abes, **Spotlight**, skateperception.com

super buff stud, **Skateboard Video Review and Soundtrack Listings – Zero “New Blood”**, wiskate.com

skatevideosite.com

The 2010 LA Skate Film Festival, **The 2010 LA Skate Film Festival**,
thelaskatefilmfestival.com

Steve, **The Ride Over Effect**, skateperception.com

rollbrettmedia.de, **Video DSLRs**, rollbrettmedia.de

Patrik Wallner, visualtravelling.com

JCL Custom Products, **Welcome to EazyDolly.com**, eazydolly.com

JCL Custom Products, **Welcome to EazyHandle**, eazydolly.com

Anhang C: Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: „Skater Dater“, 1965	25
Abbildung 2: Szene aus „The Search for Animal Chin“, 1987	27
Abbildung 3: Matt Hensley, eine der Ikonen der Street-Revolution, in „Hokus Pokus“, H-Street, 1989	28
Abbildung 4: Natas Kaupas, mit seinem „Natas Spin“ am Hydranten, in „Streets on Fire“, Santa Cruz, 1989	28
Abbildung 5: Claus Grabke, einer der ersten europäischen Profi-Skateboarder, ebenfalls in „Streets on Fire“.....	28
Abbildung 6: Guy Mariano, „Video Days“, Blind Skateboards, 1991	29
Abbildung 7: Pat Duffy, „Questionable“, Plan B Skateboards, 1992.....	29
Abbildung 8: Szene aus „Da Deal is dead“, New Deal, 1992	30
Abbildung 9: „411 Video Magazine“, Issue 1 Cover	31
Abbildung 10: Eastern Exposure3, Dan Wolfe, 1996	31
Abbildung 11: Jamie Thomas in „Welcome to Hell“, Toy Machine, 1996	32
Abbildung 12: Aaron Harrison, „Thrill of it all“, Zero, 1997	32
Abbildung 13: Guy Mariano, „Mouse“, Girl, 1997	33
Abbildung 14: Chad Muska, „Fulfill the Dream“, Shorty´s, 1998.....	34
Abbildung 15: Heath Kirchart/Jeremy Klein, „The End“, Birdhouse, 1999	34
Abbildung 16: Eric Koston, „Menikmatí“, és, 2000	36
Abbildung 17: Invisible Board Montage, „Yeah Right!“, Girl, 2003	36
Abbildung 18: Ryan Gallant, „First Love“, Transworld, 2005.....	37
Abbildung 19: Chris Haslam, „Cheese and Crackers“, Almost Skateboards, 2006	38
Abbildung 20: Mike Mo Capaldi, „Fully Flared“, Lakai, 2007	39
Abbildung 21: theberrics.com (29. 12. 10)	40
Abbildung 22: Gou Miyagi, „Overground Broadcasting“, FESN, 2008.....	41
Abbildung 23: „Never never land“, Borsos, Angus; 2009	41
Abbildung 24: Bobby Worrest, „Krook3d“-Trailer, Krooked, 2010	41
Abbildung 25: Typischer Spannungsbogen eines Skatevideos	54
Abbildung 26: Filmerboard mit typischen großen, weichen Rollen	58
Abbildung 27: Sony VX-1000E mit Century MK1 Fisheye und 126LED-Leuchte	59
Abbildung 28: HVX-200 mit Century HD Ultra, Quelle: film-tv-video.de	60
Abbildung 29: Aufnahme mit einer GoProHD-Kamera, Quelle: „Hallelujah“, Transworld Skateboarding 2010	61
Abbildung 30: VDSLR-Ausrüstung für Skatevideos, Quelle: http://rollbrettmedia.de/tl_files/design/includes/img/artikel/vdslrs.jpg	62
Abbildung 31: Rolling-Shutter-Effekt am Rotor des Hubschraubers, Quelle: scorpionvision.co.uk/skewimage2.jpg	62
Abbildung 32: Typische Position beim Filmen einer Line	64
Abbildung 33: Typische Fisheye-Perspektive im Skatevideo (VX-1000/MK1).....	65
Abbildung 34: Prinzip eines Fisheye-Objektivs, Quelle: michel.thoby.free.fr.....	66

Abbildung 35: Das Century MK1 (0DS-FEWA-00)	67
Abbildung 36: Vergleich geweitetes Raynox (links) und Century Mk1 (rechts), Quelle: www.skateperception.com	68
Abbildung 37: Geweitetes Raynox mit eingeklebter Zusatzlinse und Step-Down-Ring (58mm-52mm).....	68
Abbildung 38: Ausleuchtung mit 2 Leuchten (erkennbar an den Schatten), Quelle: „Hallelujah“, Transworld Skateboarding 2010	71
Abbildung 39 Velbon DV-700, Quelle: velbon.co.uk.....	72
Abbildung 40 einfaches Schienendolly, Quelle: eazydolly.com	73
Abbildung 41: Verwendung des Sucher, Quelle: „Boyish“, Casey, Jackson, 2011	74
Abbildung 42: Beispiel einer Aufnahme nach der Rule of Thirds	75
Abbildung 43: Zoomfahrt während einem Shot, Quelle: „And Now“, Transworld Skateboarding, 2008	77
Abbildung 44: Ein Trick aus zwei Positionen zusammengeschnitten, Quelle: „MIA“, MIA Skateshop, 2011	80
Abbildung 45: Viewfinder der VX-1000 mit Anzeige der Custom Presets	82
Abbildung 46: Quelle: „Hallelujah“, Transworld, 2010	89
Abbildung 47 Quelle: „MIA“, MIA Skateshop, 2011	90
Abbildung 48 Quelle: „MIA“, MIA Skateshop, 2011	90
Abbildung 49: Markierung per Hand	92
Abbildung 50: Original	94
Abbildung 51: Einfache 3-Wege-Farbkorrektur in Adobe Premiere	94
Abbildung 52: Sekundäre Farbkorrektur, Quelle: „Color Theory“, Mystery Skateboards, 2010	95
Abbildung 53: Ramped Slomo, unten die Geschwindigkeitskurve.....	97
Abbildung 54: Maskenanimation bei der Namenseinblendung Quelle: „MIA“, MIA Skateshop, 2011.....	98
Abbildung 55: links: Licht- und Partikeleffekte, Quelle: „Fully Flared“, Girl Skateboards 2007	99
Abbildung 56: rechts: Animierte Kamera als 3D-Modell, Quelle: „Floating Camera“- Montage, skatefairy.com, 2009.....	99
Abbildung 57: 3D-Animation, Quelle: „Filmbot Files“, Intro, 2005.....	100

Anhang D: Interviews

Interview A

mit Benjamin Beofsich, Skatevideomacher, Administrator von www.melangeskateboarding.at ; 30. 1. 2011

Autor: Wie bist du zum Filmen gekommen?

Benjamin: Chichi (Christian Stahl, Skater, Anm.) hat damals eine Digitalkamera gehabt, [...] und die hat eine gschissene Filmfunktion gehabt, da haben wir unser erstes Skatevideo nur mit dieser Digitalkamera gemacht. [...] Und das Video hab ich gefilmt und geschnitten, [...] zuerst mit Movie Maker und dann mit einem anderen komischen Programm. Dann habe ich mit zu Weihnachten irgendwann eine Canon MV-600 gewünscht [...] Die hab ich dann verkauft und mir eine VX(-1000, Anm.) gekauft und da hab ich dann angefangen zu filmen. Und da bin ich dann durch Mödling zu de ganzen Wiener gekommen, zum Sperka und zum Flo (Stefan Sperka und Florian Schmidt, Anm.) und so und dann hab ich mit denen öfters gfilmt und dann bin ich dabei geblieben. [...]

Welche Videos hast du bis jetzt gemacht?

[...] Pretty Wasted und Wiener Melange. Und jetzt das neue, aber da gibts noch keinen Namen.

Aktuelles Equipment – Mit dem du filmst und warum du das hast?

Kamera: DVX-100B, Fisheye: MK2, aber da gibts keine andere Wahl.

Nachdem ich es geschafft hab, innerhalb von einem Jahr 3 VX-1000 zu verbraten hab ich mit gedacht: „Na jetzt kaufst dir eine Kamera die ein bissl langlebiger ist.“ [...] Es ist halt einfach das beste Equipment das es gibt fürs Skatevideos machen. Die DVX ist halt einfach die beste MiniDV Kamera in der Größenklasse. Mal abgesehen davon, die VX-1000 hat halt diesen Skatevideo-Look, den Zero-Style. [...]

Sonstiges Equipment? ...Licht?

Ja die 64-LED-Videoleuchte, die aber bald durch die hochwertigere Z96 ersetzt wird. [...] Die ist zwar kleiner als die 128er, hat halt nur 96 LEDs ist aber trotzdem heller, hat geringeren Stromverbrauch, ist hochwertig verarbeitet [...] Ich bin immer wieder überrascht von dem Licht, wie gut das ist, und die Z96 ist quasi das Nonplusultra um 50 Euro. [...]

Was für Software verwendest du?

[...] Also, die Production Premium (Adobe Suite, Anm.) [...] After Effects, Photoshop und Premiere, aus dem einfachen Grund, wegen dem Dynamic Link, dass ich die After Effects-Kompositionen direkt im Premiere einbinden kann.

Hast du irgend eine Inspiration in deiner Arbeit, oder Vorlieben, oder was taugt dir generell an Stilen in Skatevideos?

[...] Ein guter Misch aus allem, so klassische lustige Videos wie das Hotwax genauso wie das Dying to Live, eines meiner absoluten Lieblingsvideos. Aber natürlich auch die komplette Transworld-Palette, also dieses wirklich smoothie und schöne Filming und schöner Schnitt, also eine gute Mischung aus allem, eine gute Mischung aus Trickgeballere, lustige Sachen und Styleshots.

...also ein sauber produziertes Video, bei dem aber der Spaß nicht verloren geht, was man auch sieht?

Genau. Also mir gehts halt drum dass das gut gefilmt ist, also so gut wie ich es zusammenbringe, und soweit es auch möglich ist wenn man von anderen Skaterleuten Footage kriegt die du gezwungenermaßen verwenden musst.

...aber sonst so als Vorbild...

...Vorbild kann man nicht sagen, das ist übertrieben. Einer meiner Lieblingsfilmer...Jason Hernandez natürlich, der halt jetzt..naja leider kann man nicht sagen, aber nur mehr HD filmt. Aber man sieht halt, was z. B. aus den Transworld-

Videos geworden ist, wo der Jason Hernandez nicht mehr dabei ist. Er filmt zwar nur mehr HD aber die Sache macht er wirklich gut, nicht so wie andere Filmer, die nur auf Styleshots gehen in Kombination mit HD, also sieht man ja wirklich nur mehr Styleshots. [...]

Lieblingsvideos [...] Modus Operandi, [...], Menikmati, Dying to Live, Mindfield, ganz oben Happy Medium [...] das sticht da ganz besonders hervor, weil das ist genau das: es ist schön gefilmt und es geht nur um den Spaß, das ist ein Video, falls dir das aufgefallen ist, das komplett ohne Styleshots auskommt.

[...] Worauf achtest du besonders wenn du filmst, was ist dir wichtig, was ist deine Routine? [...]

Na, da gibts keine Routine, weil wirklich bewusst zum Filmen sind wir selten unterwegs, außer da will jetzt irgendwer einen Banger machen, aber da weiß man es eh schon vorher. Aber sonst, das Wichtigste ist halt immer dass die Tricks zur jeweiligen Person passen, und zum Spot. Weil wenn irgendetwas nicht flüssig oder erzwungen ist, dann kanns noch so schön gefilmt sein, es kommt einfach nicht rüber. Das ist das Wichtigste, und ansonsten, worauf ich wirklich viel Wert lege, ist dass das Fisheye immer sauber ist. [...]

...wenn du etwas schneidest, hast du da irgend eine besondere Vorgehensweise?

[...] Also normal über leg ich: Was mach ich? Was für ein Lied brauch ich? Weil das ist das Hauptding an einem Part [...], wenn du ein falsches oder schlechtes Lied wählst, zieht das den Part runter.

...aber Lied anhören, mehrmals anhören, überlegen...und dann einfach mal loslegen, weil mittendrin komm ich dann eh drauf was schlecht ist und was nicht.

Wann entscheidest du dich konkret für ein Lied?

Das kommt drauf an, hin und wieder weiß ich Lieder schon vorher, ein Lied das du unbedingt verwenden willst, was dir extrem taugt, z.B. eines da wart ich schon seit 2 Jahren auf einen bestimmten Part, den wir jetzt irgend wann mal filmen gehen, als Onlineclip. [...] Aber sonst wegen der Melange-Seite, da weiß ich ja nie vorher was ich mach. Wenn wir da jetzt für irgend einen Clip filmen, schau ich dann halt immer

daheim, was ich an Liedern hab. Und bei ganzen Videos [...] da brauchst du 10 – 15 Leier, und die Footage ist da und du fragst halt die ganzen Leute. Aber es ist gemischt, manchmal sind die Lieder schon da und manchmal suchst du Ewigkeiten danach.

Also es gibt eine eindeutige Tendenz bei Skatevideos zu Webclips, weil sehr viel nur mehr übers Internet veröffentlicht wird. Was hältst du davon, oder kannst du sagen was daran gut oder schlecht ist?

[...] Ich bin eigentlich komplett gegen diese Webclips, also ich finds geil dass alle vollen Videos ins Internet kommen, weil da sieht man auch solche Independent-Videos, solche Localvideos wie das Happy Medium, weil das würdest du sonst nicht mitkriegen. [...] Das ist halt der Vorteil, aber das ist auch schon das einzige. DVDs gekauft hab ich nie, das mach ich erst jetzt, weil DVDs billiger geworden sind, weil eine Skatemarke, die ihre DVDs um 40 Euro verkauft..., ein Skatevideo für eine Skatemarke ist ja nicht gewinnbringend, sondern Werbung und da seh ich nicht ein warum ich für die Werbeeinnahmen einer Skatefirma aufkommen soll [...] aber 15 Euro ist es mir wert, wenn ich weiß, ich hab ein Video, ich hab eine schöne DVD-Hülle im Regal stehen, das ist es mir wert.

...also bist du der Meinung dass Firmen jedenfalls Full-Length Videos rausbringen sollten?

Auf jeden Fall, weil Webclips, [...] die haben einfach eine Halbwertszeit. [...] Du schaust dir die Parts an, denkst dir: „Bist du wahnsinnig, das ist der beste Part den ich je gsehn hab“, den schaust dir vielleicht zweimal an, und noch in der gleichen oder nächsten Woche hast du es schon komplett vergessen. Ein volles Video vergiss du aber nicht, das vergisst du nicht so schnell. Da nimmst du dir Zeit und setzt dich hin und schaust dir das eine halbe Stunde an, du achtest drauf und schaust es dir wirklich genau an, und Webclips schaust dir zwischendurch einmal an. Es gibt aber auch viele Leute die kippen voll drauf rein und denen taugt das.

Internetclips, meiner Meinung nach pushen Skaten aber auch, wenn man sich die Entwicklung vom Skaten her anschaut. [...] Früher hat es nicht so viele Skatevideos gegeben und meiner Meinung nach haben sich die Leute nicht so schnell entwickelt, [...] das ist aber heute so weil du es die ganze Zeit in Webvideos siehst, deswegen gibt

es auch glaub ich so viele arge Skater zur Zeit. Beim Skaten gehts inzwischen leider mehr ums Filmen als um sonst was (Anm. im Bezug auf die Quantität). Ich mein Onlineclips gut und schön, aber es ist einfach nicht mehr überschaubar und man nimmts auch nicht mehr wirklich ernst.

[...]

Es gibt aber auch viele Firmen, die nur mehr auf Webclips setzen. Kannst du das verstehen, dass man das auch irgendwie begründen kann?

Ja, weil viele Skater einfach Skate-Süchtler sind. ...also dass die jeden Tag die ganze Zeit im Internet abhängen...[...] Ich glaub sowas schätzt man erst wenn man wirklich selber ein Video gemacht hat, dass man weiß wie viel Arbeit da eigentlich dahinter steckt [...] Es ist einfach was anderes wenn du eine Premiere mit Party machst für Freunde [...] Und mir taugt, dass in dieser kleinen Szene ganze Videos so hoch angerechnet werden. [...]

Du filmst ja noch in SD, und irgendwie scheint die Szene in der Technik ein wenig rückständig (Anm. in Bezug auf die alte aber beliebte VX-1000 u. Ä.), aber inzwischen werden auch viele Sachen in HD gefilmt, auch mit VDSLRS. Hast du vor dass du in nächster Zeit auch darauf umsteigst oder wie ist deine Sicht dazu?

In nächster Zeit nicht, weil ich hab eine gute Kamera, [...] Es ist so, wenn du nicht an einen gewissen Auftraggeber gebunden bist [...] also irgendwelche Werbungen oder so, die wollen alle nur mehr HD haben, aber das interessiert mich nicht, ich mach mein eigenes Ding weil mit gefällt es.

HD, es kommt drauf an, man muss damit umgehen können, weils auch ein anderes Format ist, du hast links und rechts mehr Platz ist, aber Skaten immer schon so war dass der Skater voll mitten im Bild war.

Und technisch hinten nach würd ich nicht sagen, es hat einfach keine Möglichkeit gegeben, kein richtiges Format. Weil Sony ist mit dem HDV gekommen, [...] es ist ein besseres MiniDV, nur bring mal mehr Daten aufs gleiche Format, dann sieht man was dabei rauskommt (in Anspielung auf die HDV-Kompression, Anm.). Man siehts momentan dass sich bei HD Panasonic durchsetzt, weil die haben eindeutig die Nase vorne.

Die Skatevideoszene ist geprägt von der VX-1000 [...] Es gab kurz einen Hype wie die VX-2000 rausgekommen ist [...], aber in Wahrheit ist man dann mit der neuen Technik wieder auf den selben Look zurückgekommen. [...]

Skaten hängt der Technik nicht hinten nach, sondern wir sind an ein technische Hilfsmittel gebunden, nämlich ein gutes Fisheye für die Kameras, das ist halt das Wichtigste.

Mit Fotoapparaten (VDSLR, Anm.), hin oder her, aber da kannst du nicht einmal Zoomen während dem Filmen, [...], da kannst du entweder mit Fisheye filmen oder die Kamera auf ein Stativ stellen...

...aber glaubst du das wird sich durchsetzen mit den Fotoapparaten?

Sicher, die Technik wird weiterentwickelt werden. [...] Es gibt aber inzwischen auch schon halbwegs leistbare Kameras mit Wechselobjektiven. Es wird halt ein Mischmasch werden. [...] Ich würd sagen, wenn sie für eine digitale Spiegelreflexkamera Zoomwippen machen, dann bin ich stark am Überlegen ob ich mir nicht auch eine zulegen sollte. [...] Weil die momentanen Objektive bei Fotoapparaten sind nicht auf das Zoomen beim Filmen ausgelegt. [...]

Wie arbeitest du mit den Skatern zusammen, also inwiefern sind die beteiligt daran, wie du das Video gestaltest? [...]

Jeder sollte seinen eigenen Job machen. Es gibt nichts schlimmeres als Skater die glauben dass etwas gut aussieht und einem dann reinreden, das sind Nervensägen. [...] Ich bin für konstruktive Kritik offen, aber ich bin von meiner Technik, wenn ich etwas mache, überzeugt. [...] Also jetzt direkt beim Filmen.

...und wie schauts beim Schneiden aus?

Da hat er so viel Einfluss drauf wie er will. Nachdem hier zwei Personen betroffen sind, nämlich derjenige der macht und dahinter steht und derjenige der dann den Part hat, und derjenige hat genauso viel Einspruch- und Mitspracherecht wie derjenige, der das Video macht. Nur dann kommt nämlich was gutes dabei raus. Wenn nur einer entscheidet, [...] dann hast du nicht die Kreativität von zwei Köpfen. [...]

Wie schauts aus mit der Distribution von Skatevideos? Du hast deine Videos sowohl als DVD veröffentlicht, als auch im Internet, als Webclips und zum Download, hat das einen Grund? Warum hast du dann eine DVD herausgebracht?

Weil erstens ich das im Schrank stehen haben will, als Erinnerung und die Leute wollen was in der Hand haben, die am Video oben sind, [...] und weil genug Leute aus der lokalen Szene das respektieren und auch Wert drauf legen eine DVD zu haben, genauso wie ich auch jedes Wiener Video als Original-DVD haben möchte, oder jedes halbwegs brauchbare österreichische Video. Weil es mich interessiert und weil ich etwas in der Hand halten möchte, [...]. Genau aus diesem Grund gibts DVDs in geringen Stückzahlen, für die Leute die es wirklich haben wollen.

...aber Geld verdienst du nicht an den DVD-Verkäufen?

Kaum, [...] ich berechne immer ein gewisses Risiko mit ein, falls die DVDs doch nicht verkauft werden. Bei 50 Stück liegt die Produktion bei ca. 6 Euro, und die Leute die am Video oben sind, bekommen eine DVD geschenkt, das zahlen die Käufer auch mit. [...] Aber was ich an Tapes übers Jahr ausgebe... [...]

...und ins Internet stellst du es, damit du noch mehr Leute erreichen kannst?

Sicher, es gibt natürlich Leute, die keine Chance haben, das Video zu bekommen. [...] Du willst ja dass das so viele Leute wie möglich sehen. Deswegen stell ich es auch ins Internet.

Du hast beim letzten Video (Wiener Melange, Anm.) zuerst die einzelnen Parts online gestellt und danach erst das ganze Video zum Download. Hat das irgend einen Grund?

Ja dass auf die Seite (www.melangeskateboarding.at, Anm.) mehr Updates kommen. [...] So bringst du die Leute dazu öfters auf die Seite zu schauen. Noch dazu ist die Spannung eine ganz andere, weil viel mehr Leute natürlich auf die Clips warten, ...und sichs dann voll reinziehen. Und wie ich schon vorher gesagt hab, ein ganzes Video vergiss man nicht so schnell...

...darum stellst du es in ganzer Form als Download zur Verfügung ...

...genau! Weil die einzelnen Parts vergisst du wieder, das ganze Video ist wieder was anderes.

Also so gesehen, das Video kommt raus, es gibt DVDs und einen Monat später kommst ins Internet [...]. Da gibts viele Leute die das Video lieber gleich haben wollen [...].

Wie siehst du die Zukunft von Skatevideos, wie sich das alles entwickeln wird, also technisch und von der Gestaltung her?

Schwer zu sagen, Skater sind unberechenbar, man weiß nicht was sich die wieder einfallen lassen. 3D war ja jetzt auch kurz im Trend, ich hoff das ist schon wieder vorbei. Bei Saktevideos in 3D da kriegt man einfach nur Kopfschmerzen. [...]

Es wird halt immer mehr in Richtung Internet gehen, bald wirds halt keine ganzen Videos mehr geben, oder sehr wenige...

...leider...

...leider, genau. Einen Onlineclip kann man halt nicht ins DVD-Regal daheim stellen.

...und persönlich? Hast du vor weiter Skatevideos zu machen?

Ich hab nach jedem Video gesagt, „Na, ich mach jetzt kein Video mehr“ [...]ich lass es einfach passieren. Wenn die Leute motiviert sind dann gibt es wieder eines, aber ich zwing keinen zum Filmen und ich zwing mich selber auch nicht dass ich was mach sondern rein aus Lust und Laune heraus.

Hast du Pläne die durch die Arbeit an Skatevideos eine Karriere weiter betreibst oder ist das ein reines Hobby für dich?

Sicher gibts Pläne aber in Österreich wirds beim Hobby bleiben, in Deutschland gibt es 2, 3 Leute die damit ihren Lebensunterhalt verdienen, aber in Österreich... zum Beispiel Niki Waltl, der ja unlängst einen Matix-Tourclip in Spanien gemacht hat. Also als Österreicher ja, aber in Österreich nein. [...] Der Markt ist viel zu klein. [...]

Abseits von Skatevideos, dass du irgend wie in den Medienbereich willst, durch deine Arbeit und Erfahrung?

Davon habe ich einmal geträumt aber dann auch relativ schnell erkannt, dass meine Liebe zum Filmen nur durch Skaten besteht.

Aber es kommt wies kommt.

Interview B

mit Sebastian Binder, Skatevideomacher, Administrator von www.melangeskateboarding.at ; 11. 2. 2011

***Autor:** Wie bist du zum Filmen gekommen?*

Sebastian: Ja über Skaten, wir warn halt immer gemeinsam unterwegs mit Freunden und irgendwann hat halt irgendwer mal die erste Kamera gehabt. Damit hats eigentlich angefangen.

Was für Setups bzw. Kameras hast du bis jetzt verwendet?

Also zuerst eine VX-1000, dann eine Panasonic DVX-100 und jetzt gerade eine Panasonic HPX-170 und eine Nikon D-7000.

Was für Projekte hast du bis jetzt gemacht oder bis jetzt mitgewirkt?

Ein paar so kleine Videos und halt eben vom Ben die Videos immer ein bissl was mitgefilmt, und diese ganzen Melange-Gschichten halt.

Kannst du mir ein paar deiner Lieblingsvideos nennen?

Also auf jeden Fall das erste Video das war Real to Reel (Real Skateboards, 2001, Anm.). Und sonst halt immer diese ganzen Videos vom Joe Castrucci, also die Habitat- und Alien Workshop-Videos, ...die Sachen vom French Fred (Fred Mortagne, Anm.), also die Cliché-Videos, das erste Flip-Video und solche Sachen...

...Menikmati war glaub ich auch von dem...

genau.

Was würdest du sagen was dir besonders daran gefällt?

Also erstens sind die extrem gut gefilmt und auch gut geschnitten, es ist halt einfach nicht nur Trick nach Trick, sondern es ist ein bissl mehr dahinter...

...Atmosphäre...

...ja, also das ganze Drumherum...

Hast du irgendeine Inspiration oder Vorbilder? Probierst du dir an irgendwo einen Maßstab zu nehmen?

Ja, also im Prinzip sind das eh die von den oben genannten Videos, also der French Fred zum Beispiel, der Greg Hunt oder der Jason Hernandez, das sind halt Leute die extrem gut sind in dem Ganzen.

[...] Arbeitest du beim Filmen eng mit den Skatern zusammen?

Ja, beim Filmen ist klar, dass man sich gemeinsam mit dem Skater überlegt was man filmt und wie man es filmt.

...also würdest du sagen dass der Skater ein Mitspracherecht hat.

Ja, sicher. Oft haben auch die Leute Ideen oder einen Ansatz auf die ich selber nicht gekommen wär und es ist natürlich gscheit wenn man denen zuhört.

Wenn du einen Part für einen Skater schneidest, willst du dass der dabei ein Mitspracherecht hat, dass der da dabei ist?

Normalerweise mach ich das selber, also alleine. Wenn jetzt jemand unbedingt dabei sein will, natürlich kein Problem. Beziehungsweise bevor etwas veröffentlicht wird, da zeig ich das demjenigen vorher, ob es ihm überhaupt gefällt.

Weil du auch öfters als Skater in Videos vertreten bist, legst du als Skater drauf wert, dass du da ein Mitspracherecht hast?

Naja, wurscht ist es mir nicht, aber meistens geht es mir selber so am Nerv dass es mir dann relativ egal ist.

...also hältst du dich zurück wenn dich jemand filmt und du siehst dass das ... (nicht optimal gefilmt ist, Anm.)...

...also, nein, da probier ich schon Tipps zu geben, also wenn sich jemand nicht besonders gut auskennt, sag ich „magst es ned lieber so filmen?“ oder helf beim Kamera einstellen.

...und wenn jemand sagt er will es unbedingt auf eine bestimmte Weise machen?

...naja, dann mach ich es halt nicht. [...] Aber ich kenn ja die Leute die mich filmen und da weiß ich auch ungefähr...

..man kennt sich einander...

...ja.

Es ist ein momentane Entwicklung von Full-Length Videos zu Webclips. Bestimmte Firmen bringen keine ganzen Videos, sondern z. B. nur mehr einzelne Parts wie z. B. Paul Rodriguez (Me, myself and I, Plan-B, 2010) heraus. Es gibt immer weniger Full-Length Videos auf DVD, es wird immer mehr für das Internet gemacht. Siehst du das eher positiv oder negativ oder was sind da die Aspekte die sich da verändern?

Es ist hat alles irgendwie schnelllebiger. Diese ganzen Videos sind im Prinzip Werbung und du kannst durch diese ganzen kurzen Videos öfter was veröffentlichen und du bleibst irgendwie mehr im Gedächtnis der Leute. Das ist eine gute Chance für kleine Firmen wie z.B. HUF, [...] also die machen das ziemlich geschickt, weil so eine kleine Marke hat sicher auch nicht das Budget dass sie über Jahre ein Video filmt und veröffentlicht und dann groß mit Premiereren und so. Für solche (kleine, Anm.) Firmen ist das sicher eine Gute Chance trotzdem gesehen zu werden.

Siehst du negative Aspekte auch daran?

Also es ist halt schade, für einen wirklich guten Part der nicht auf DVD veröffentlicht wird, der wird halt schnell wieder vergessen...

...also würdest du sagen als Beispiel der Paul Rodriguez-Part würde eher in Erinnerung bleiben, wenn er in einem ganzen Video vertreten wäre?

...ja ich glaub schon.

[...] Genaue Zahlen lassen sich nicht erheben, aber ich glaube die VX-1000 ist noch immer die beliebteste Kamera unter Skatern und die ist ja schon ziemlich alt. Warum glaubst du wird die immer noch verwendet oder warum die Umstellung so zögerlich passiert? Hat das irgendwelche Gründe aus technischer oder gestalterischer Sicht?

Ja, die hat sich halt einfach bewährt, also mit dem Century Fisheye. Du hast bis vor sieben, acht Jahren nicht wirklich eine Alternative gehabt um so einem Preis so eine Qualität zu bekommen. Es sind dann die VX-2000 und -2100 rausgekommen, welche aber auch nicht so den Unterschied gebracht haben oder keine großartige Besserung waren. Jetzt in letzter Zeit mit dem Umstieg auf HD ändert es sich schon schön langsam. Heute bekommst du z.B. eine Canon 550D mit Glück um 600 € und ein gutes Fisheye um 200 € und darum glaub ich schon dass sich das ändern wird.

Weil heutzutage schon so viel übers Internet veröffentlicht wird, glaubst du dass es überhaupt noch Sinn macht, ein Full-Length Video auf DVD zu produzieren? Oder ist es besser das nur mehr übers Internet zu machen? [...]

Ich bin ein Fan von DVDs, wenn mir ein Video taugt, hab ich halt gern daheim die DVD liegen. [...] Es ist so wie wenn man Platten, CDs oder Bücher gerne in der Hand hat. Außerdem ist es was anderes wenn du ein Video in guter Qualität am Fernseher anschaust oder in 320x240 am Computer. Aber andererseits so wie das Debacle (Nike SB, 2009), das fand ich ganz cool. Also die Premiere war online, also es hat auch Premieren in Kinos gegeben aber z.B. für Europa gab es zeitgleich für bestimmte Shops und Personen Zugriff auf das Video. Dann hast du das Video eine Zeitlang später runterladen können, auch in guter Qualität, und dann ist es auf BluRay auch noch rausgekommen. Aber das ist halt Nike, die können sich das leisten.

...da geht es nicht darum, Gewinn damit zu erzielen...

...ja, wie gesagt, für die ist es Werbung. Wenn ich ein Video mach dann würd ich es halt online stellen und ... ja ca. 1000 Kopien machen die ich dann ins Geschäft stell und probier das irgendwie zu finanzieren.

Wie siehst du die zukünftige Entwicklung von Skatevideos, also anhand vom Medium? Wird sich weiter das Internet durchsetzen? Werden DVDs aussterben? Welche Kameras werden verwendet werden, vor allem in Anbetracht auf VDSLRs?

Es ist halt immer schwer zu sagen, in einem Jahr könnte eine neue Kamera rauskommen oder ein neues System, das halt nochmal besser ist. Ich habe aber das Gefühl dass es irgendwie professioneller wird, also nicht einfach nur mehr das kleine Skatevideo das jeder mal gemacht hat sondern dass auch Leute die kein Geld damit verdienen professioneller an das rangehen. Und sonst, ich glaub schon dass es in Zukunft auch Videos auf DVD geben wird, da ist halt einfach dieser Sammeltrieb und es gibt Leute die das eben gerne auf DVD, oder auf BluRay oder was auch immer. Aber es wird trotzdem auch viel Internetvideos geben.

...also du glaubst auch dass Firmen in Zukunft Videos auf DVDs produzieren werden?

..ja oder auf was auch immer, das glaub ich schon.

Hast du momentan irgendwelche Projekte am laufen?

Also nichts Großartiges, es gibt halt ein paar Ideen, Sachen die ich machen möchte, die jetzt aber noch irgendwie in der Luft hängen, die nicht wirklich fixiert sind. Vielleicht ein paar kleine Clips fürs Gschäft (Stil-Laden, Wien, Anm.), also es kommen jetzt neue Boards und Gewand, vielleicht irgendwelche kurzen Werbungen übers Internet. Vielleicht auch ein kleines Video gegen Jahresende, so etwas in die Richtung, aber ich habe jetzt keine fixen Pläne.

Hast du irgendwelche Karrierepläne die im Zusammenhand mit deiner Arbeit an Skatevideos hängen?

Das wird sich zeigen. Ich mach halt mit dem Philipp (Schuster, Skater, von Red Bull gesponsert, Anm.) diese Red Bull-Sachen, also kleine Online-Videos bzw. im Zuge dieses Videos das ich machen will vielleicht einen Part von ihm. Und wenn ich dann mal fertig bin mit dem Bachelor (am SAE Institute, Anm.), schau ma mal, was dann mit mir wird. Es ist sehr wahrscheinlich dass ich irgendwie in der Medienbranche bleibe.

...aber du siehst kaum Perspektiven dass du irgendwie als Skatevideo-Macher dein Geld verdienen kannst?

Wohl oder übel, zumindest wenn ich in Wien bleib wird das nicht anders möglich sein. Aber was weiß man...

.. du lässt es also auf dich zukommen...

genau.

Glossar

Bail	Das kontrollierte Beenden eines Tricks, ohne ihn zu -> stehen, z. B. durch Absteigen, wegtreten oder wegwerfen des Boards in der Luft. Wenn das erfolgreiche -> Stehen eines Tricks nicht mehr möglich ist oft die einzige Möglichkeit, einen -> Slam zu verhindern
Bust	ein -> Spot, der besonders schwer zu fahren ist, da zu erwarten ist, dass man des Platzes verwiesen wird oder im schlimmsten Fall verhaftet oder angegriffen wird.
Camhit	Das Skateboard schlägt gegen die Kamera
Curb	übersetzt: Randstein, in Europa werden jedoch alle Blöcke, Sitzbänke o. Ä., die zum Skaten geeignet sind, als Curbs bezeichnet.
Gap	Jede Art von Abstand, die mit dem Skateboard übersprungen wird (z.B. Stufen, Böschung, Laderampe,...)
Grind	Das Schleifen auf einer oder beiden Achsen auf einer Kante
Full Length-Video	ein Skatevideo in voller Länge, das gemäß Kapitel 1 alle essenziellen genretypischen Elemente vorweist (Intro, Parts, Outro)
Line	ein Skater vollführt mehrere Tricks hintereinander, ohne gänzlich abzusteigen, oder einen Trick nicht zu stehen. Wird beim Filmen von Skateboardtricks gerne gemacht
Miniramp	spezielle Skateboardrampe, bestehend aus zwei gegenüber stehenden Rampen. Ähnlich einer Halfpipe, nur kleiner

Obstacle	Übersetzt: Hindernis, jedes Objekt, das bei einem Skateboard -> Trick überwunden wird oder darauf ausgeführt wird (z.B. ein Randstein, Stufen, eine -> Transition, etc...)
Rail	alle Arten von Geländern, meist sind damit solche gemeint die normalerweise als Stützgeländer für Fußgänger gedacht sind.
Rolling Longlens	Aufnahmetechnik bei der auch der Filmer mit dem Skateboard fährt – aber ohne Fisheye
Skater	Jeder Mensch, der Skateboard fährt (oder zur Skateboardszene gehört), egal wie oft, wie gut oder wo.
Slam	das unkontrollierte Stürzen nach einem erfolglosen Trickversuch.
Slide	das Rutschen mit dem Board auf einer Kante oder Fläche
Spot	ein Platz zum (Street)Skaten, es kann ein ganzer Platz oder nur ein einzelnes Element gemeint sein
Stehen	(eines Tricks) nach der Vollendung eines Tricks mit beiden Beinen wieder am Skateboard stehen, außer in Ausnahmen in Verbindung mit dem Weiterfahren mit dem Skateboard
Street	„Disziplin“ im Skateboard fahren. Es wird die natürliche Umgebung zum Skaten ausgenutzt, wie z. B. Straßen, öffentliche Plätze,... Voraussetzung ist, dass die -> Obstacles nicht zum Skaten entworfen worden sind, bzw. nur mit kleinem Aufwand fahrbar gemacht werden. Die beliebteste Art zu Skaten, da sie keinen -> Skatepark voraussetzt, aber so gut wie überall verboten, da sie Sachschäden verursachen kann oder Lärm erzeugt.
Style	die Art wie sich ein Skater beim Skateboardfahren bewegt. Vergleichbar mit Haltungsnoten im Sport, obwohl es beim Skaten

keine festgelegte Vorgabe für guten Style gibt, dieser ist Geschmackssache.

Transition

ein spezielles -> Obstacle aus Holz, Plastik oder Beton, das vom flachen Boden aus einen kontinuierlichen Anstieg auf bis zu vertikal (manchmal darüber hinaus) macht. Eine allgemein bekannte Transition ist eine „Halfpipe“.

Trick

Jedes Manöver, das mit dem Skateboard ausgeführt wird (außer geradeaus fahren), sei es am Boden, in der Luft oder auf einem -> Obstacle