

A TRIP TO A PLANET OF MUSIC, MUD & MAGIC

# WACKEN 3D

DER FILM



ALICE COOPER | ANTHRAX | DEEP PURPLE  
HENRY ROLLINS | MOTÖRHEAD | RAMMSTEIN | U.V.M.

NFP MARKETING & DISTRIBUTION PRÄSENTIERT EINE PRODUKTION VON JUMPSEAT 3DPLUS GERMANY GMBH UND WÜSTE FILM GMBH IN KOPRODUKTION MIT ZDF IN ZUSAMMENARBEIT MIT ARTE, ICS UND THE POST REPUBLIC  
"WACKEN 3D" UNIT REGIE ULI GAULKE, TOM KIMMIG, SVEN OFFEN, MARCO WILMS, UNIT KAMERA FABIAN HOTHAN, SEBASTIAN BAÜMLER, MATTHIAS BOLLIGER, MARCUS WINTERBAUER, JASPER ENGEL, KONSTANTIN FREYER  
SCHNITT MARKUS GERWINAT, DIALOGLEITER VOLKER ZEIGERMANN, TONMISCHUNG MATTHIAS SCHWAB, REDAKTION MICHAEL AMES, DIETER SCHNEIDER, CO-EXECUTIVE PRODUCER CHRISTIAN RÜCKER, ANTON TUTSCHE  
LINEA PRODUCER CHRISTIAN VENNEDROHNE, CO-PRODUCER HOLGER HÜBNER, THOMAS JENSEN, PRODUCENT AND SUPERVISING EDITOR TOMAS ERHART, PRODUCENT STEFAN SCHUBERT, REGIE NORBERT HEITKER

JUMPSEAT 3DPLUS GERMANY GMBH WÜSTE FILM GMBH ZDF ARTE ICS 3D www.Wacken3D-Film.de EMPRO MEDIENBOARD FF+ FILMWELT VERLEIHAGENTUR NFP

© 2014 JUMPSEAT 3DPLUS / WÜSTE FILM



präsentiert

# WACKEN 3D DER FILM

**Regie**

Norbert Heitker

**In den Hauptrollen**

Festivalbesucher u.a. aus Taiwan, Indien, USA, Deutschland  
und die „Metal Battle“- Teilnehmer Nine Treasures (Mongolei), Rotten State (Uruguay)  
und God - The Barbarian Horde (Rumänien)

Und mit Auftritten von und Interviews mit Alice Cooper, Anthrax, Deep Purple,  
Henry Rollins, Motörhead, Rammstein  
und den Wacken-Gründern und -Organisatoren Thomas Jensen und Holger Hübner u.v.m.

**Eine Produktion von**

JUMPSEAT 3Dplus

WÜSTE Film

ZDF in Zusammenarbeit mit ARTE

**Produziert mit Förderung von**

Filmförderung Hamburg Schleswig-Holstein, Medienboard Berlin-Brandenburg,  
Filmförderungsanstalt (FFA) und Deutscher Filmförderfonds (DFFF)

**KINOSTART: 24. JULI 2014**

**Im Verleih von NFP marketing & distribution\***

**Im Vertrieb von Filmwelt Verleihagentur**

# WACKEN 3D

DER FILM

## VERLEIH

NFP marketing & distribution\*

Kantstraße 54  
10627 Berlin

Tel. 030 – 232 554 213  
[www.NFP.de](http://www.NFP.de)

## VERTRIEB

Filmwelt Verleihagentur  
Rheinstraße 24  
80803 München

Tel. 089 – 27775 217  
Fax: 089 – 27775 211  
[www.filmweltverleih.de](http://www.filmweltverleih.de)

## PRESSEBETREUUNG

boxfish films  
Raumerstraße 27  
10437 Berlin

Tel. 030 – 44044 753 / -691  
Fax: 030 – 44044 691  
[graf@boxfish-films.de](mailto:graf@boxfish-films.de)

Weitere Presseinformationen und Bildmaterial  
stehen online für Sie bereit unter

[www.filmpresskit.de](http://www.filmpresskit.de)

# WACKEN 3D

DER FILM

## INHALTSVERZEICHNIS

- 6 **Pressenotiz**
- 8 **Produktionsnotizen**
- 15 **„Es geht um die Kraft von Musik“**  
– Ein Gespräch mit Regisseur Norbert Heitker
- 19 **„Wacken hat einen gewissen Spirit. Und der ist uns heilig.“**  
– Ein Gespräch mit Thomas Jensen, Gründer und Veranstalter des Wacken Open Air
- 22 **„Jedes Mal ist wie eine Heimkehr“**  
– Eine Liebeserklärung von Doro Pesch
- 24 **„Wacken ist purer Rock’n Roll“**  
– von Thorsten Zahn, Herausgeber und Chefredakteur des „Metal Hammer“
- 26 **Wacken ist... Das Wacken Open Air in Zahlen**
- 28 **Das Wacken Open Air – eine Historie**
- 30 **Die beteiligten Bands**
- 30 Alice Cooper | Alpha Tiger | Annihilator | Anthrax | Anvil | Blaas of Glory
- 31 Deep Purple | Doro feat. Biff Byford | Dr. Living Dead | Kamikaze Kings | Lamb of God | Motörhead
- 32 Ragnarok | Rammstein | Sabaton | Dunderbeist | Trivium
- 33 **Der Metal Battle**
- 33 God – The Barbarian Horde (Rumänien)
- 34 Nine Treasures (China)  
Rotten State (Uruguay)

# WACKEN 3D

DER FILM

## 35 Die Fans

- 35 Cielu Wang (Taiwan)
- Micha Reese (Deutschland)
- Katie McHoes (USA)
- Salman U. Syed (Indien)
- Breanna Banfield (Kanada)
- Joshua Bromberger (Deutschland)

## 36 Der Stab

- 36 Norbert Heitker – Regie
- Tomas Erhart – Produzent und Supervising DoP (JUMPSEAT 3Dplus)
- 37 Stefan Schubert – Produzent (WÜSTE Film)
- Christian Vennefrohne – Line Producer
- Sven Offen – Live Regisseur
- 38 Uli Gaulke – Unit Regisseur
- Tom Kimmig – Unit Regisseur
- Marco Wilms – Unit Regisseur
- 39 Markus Gerwinat – Schnitt

## 40 Besetzung & Stab

# WACKEN 3D

DER FILM

## PRESSENOTIZ

Auf einer Wiese im schleswig-holsteinischen Dorf Wacken stehen 75.000 Metal-Fans und stimmen wie ein bombastischer Chor in die Musik ein, die von der Bühne die Weite des Publikumsraums hallt. Der Nachthimmel ist hell erleuchtet von Pyrotechnik und Hunderten von Scheinwerfern. Nicht weit entfernt stehen ein paar Kühe, finden es vielleicht etwas laut, wundern sich aber nicht mehr – denn die Fans kommen jetzt schon seit fast 25 Jahren in ihren kleinen Ort am nördlichsten Rand der Republik ...

Am 31. Juli 2014 ist es wieder so weit: Zum 25. Mal begeistert das Wacken Open Air seine Besucher mit „four days of music, mud and magic“. Nur eines ist in diesem Jahr anders: Das größte Heavy Metal Festival der Welt findet in diesem Jahr nicht nur in Wacken statt - das W:O:A kann man 2014 überall erleben. Am 24. Juli, eine Woche vor Festivalbeginn, startet WACKEN 3D in unseren Kinos - und mit der Kinokarte erhält man ein Access All Area Festivalticket der ganz besonderen Art.

WACKEN 3D ist ein Festivalfilm, wie es ihn noch nicht gegeben hat – über ein Festival, das es so sonst nirgendwo gibt. Überraschend, witzig, laut und ungebremst. Ein Kinoerlebnis für alle Sinne, das den Zuschauer per 3D und Wacken-Surround-Sound mitten rein holt ins Geschehen. Nicht nur für Musikfans und die Metalcommunity ein Muss, sondern auch für die, die noch nie einen Fuß ins „Holy Wacken Land“ gesetzt haben – für sie wird WACKEN 3D eine eindrucksvolle Reise in das faszinierende Paralleluniversum der W:O:A-Community.

Für WACKEN 3D haben Regisseur Norbert Heitker und sein Team (6 Kamera-Units, 18 3D-Kameras) das komplette Festivalgeschehen in stereoskopischem, „echtem“ 3D gefilmt. Entstanden ist dabei ein Trip durch die unendlichen Weiten des Wacken-Universums, das man nun in seiner ganzen Vielfalt, Stimmung und ungebändigten Wucht im Kino erleben, sehen und hören kann.

Mit WACKEN 3D ist man direkt dran. An den Bands, an den Musikern und natürlich an den Fans. Man steht mit Deep Purple vor ihrem Auftritt auf der Bühne, sieht wie sich der Vorhang öffnet und gleitet in der untergehenden Sonne zu den ersten Takten von „Smoke on the Water“ über ein endloses Meer von Menschen. Man erlebt Alice Cooper, Deep Purple, Motörhead und Rammstein und spürt, dass Wacken auch für sie alles andere als Alltag ist. Man begleitet junge Bands, die den „Metal Battle“ gewinnen wollen und auch schon bald zu den Großen gehören könnten. Man erlebt Fans, die aus Taiwan, den USA, Indien und Deutschland anreisen, geht mit ihnen in die Zeltstädte und erlebt, wie sie das Freibad von Wacken zur erweiterten Partyzone erklären. Und man ist ganz einfach fasziniert von der Euphorie der Festivalbesucher, die trotz ihres oft martialischen Aussehens friedlich und ausgelassen miteinander feiern ...

# WACKEN 3D

DER FILM

Regisseur Norbert Heitker arbeitet seit vielen Jahren erfolgreich als Musikfilmregisseur und gewann zahlreiche Auszeichnungen, darunter zwei Echos für Filme mit Rammstein und Die Ärzte. Unterstützt wurde er bei WACKEN 3D von erfahrenen Kollegen wie Uli Gaulke (*Havana Mi Amor*), Marco Wilms (*Art War*) und Tom Kimmig (*24h Berlin*).

WACKEN 3D ist eine Produktion von Jumpseat 3D plus, Tomas Erhart und WÜSTE Film, Stefan Schubert. Gefördert wurde die Produktion durch das Medienboard Berlin-Brandenburg, die Filmförderung Hamburg Schleswig-Holstein, die Filmförderungsanstalt und den Deutschen Filmförderfonds.

*"So there's an intensity about the people who come, because they're so into it. They're willing to just let it go and say, I'm gonna buy my tickets. I don't even know who's playing yet. I just know it's going to be great, because it's fucking Wacken."*  
SCOTT IAN, ANTHRAX





# WACKEN 3D

DER FILM

## PRODUKTIONSNOTIZEN

### DIE IDEE

Vor vier Jahren gründete Tomas Erhart die Produktionsfirma JUMPSEAT 3D. Mit ihr wollte der seit vielen Jahren als Kameramann anerkannte Erhart seine Vision umsetzen, Musikevents in 3D live in Kinos zu übertragen, wie das bereits seit einiger Zeit mit Opernübertragungen ausgesprochen erfolgreich geschieht. „Musik im Zusammenhang mit 3D eröffnet eine neue Dimension für die Zuschauer. Das Dreidimensionale hebt die Distanz zu den Künstlern auf der Bühne völlig auf und zieht den Zuschauer direkt ins Geschehen“, so Erhart. Mit dieser Idee im Hinterkopf nahm er im Winter 2011 Kontakt zu den Gründern des Wacken Open Air auf, Holger Hübner und Thomas Jensen.

„Im Gespräch habe ich aber schnell festgestellt, dass eine Liveübertragung ins Kino im Zusammenhang mit dem Festival überhaupt nicht umsetzbar ist“, erzählt Erhart. „Aber ich hatte eine Vision und fragte Holger spontan, ob er jemals über einen 3D Kinofilm über Wacken nachgedacht hätte.“ Über einige Monate und viele Verhandlungen hinweg entstand daraus ein konkretes Filmprojekt.

Der erste Gedanke war, diesen Film gleich beim Wacken Open Air 2012 umzusetzen. Mit Hilfe privater Finanziers gelang es Erhart, 300.000 Euro für die Umsetzung einzusammeln. Aber noch während der Vorbereitung mußte er erkennen, dass solch eine Unternehmung, vor allem in technischer Hinsicht, nicht realisierbar war. „Der Dreh eines derartigen Films in 3D ist eine große Herausforderung, weil 3D wie alle großen Kamera-Innovationen zunächst immer noch zu schwer, zu teuer und zu langsam ist. Es verträgt sich nicht unbedingt mit dem Dokumentarischen.“

Entmutigen ließ sich Erhart von der Erkenntnis allerdings nicht. Ihm war nur klar, dass es etwas länger dauern würde, das Projekt zu planen und die Mehrkosten zu finanzieren. „Wir haben das Open Air 2012 dann genutzt, mit schon erheblichem Aufwand auf dem Festival zu drehen, um Erfahrungen zu sammeln und von Wacken zu lernen. Wissend, dass am Ende kein Film herauskommen sollte, aber genug Material entstehen würde, um einen überzeugenden Trailer herzustellen“, sagt Erhart.

Mit einem 25 Mann starken Team und unterschiedlichsten 3D-Formaten zog der Filmemacher im Sommer 2012 los, um in Wacken zu drehen. Dabei entstanden 70 Stunden Material, das Erhart und seine Leute genau studierten, um herauszufinden, was man instinktiv richtig gemacht hatte, was man besser vermeiden sollte, und wie man sich überhaupt mit 3D Kameras auf einem Festival richtig bewegt. Mehr als die Hälfte des Materials erwies sich als nicht brauchbar. Aus den verbliebenen 20 Stunden destillierte Regisseur Norbert Heitker einen siebenminütigen Trailer. „Das war ein Glücksgriff“, meint Erhart. „Von da an war dieser Trailer mein bestes Argument für das Filmprojekt. Er nahm die Leute einfach mit und begeisterte auch Menschen, die sonst mit Metal nichts am Hut haben.“



# WACKEN 3D

## DER FILM

Der Trailer überzeugte nicht nur die Veranstalter des W:O:A von dem Projekt, er machte es erst möglich, Investoren und Gremien zu einer Finanzierung der erheblichen Produktionskosten zu ermutigen, um rechtzeitig zum W.O.A 2013 drehen zu können. Parallel zu Finanzierung und Vorbereitung wurden technische und organisatorische Lösungen für die zahlreichen technischen Herausforderungen gesucht, die ein 3D Livedreh auf einem Festival mit sich bringt.

### DIE MITSTREITER

Bereits seit Mai 2012 war Norbert Heitker als wichtigster Mitstreiter Erharts mit an Bord. „Nachdem mir von den Wacken-Veranstaltern signalisiert wurde, dass sie von der Idee begeistert waren, machte ich mich umgehend auf die Suche nach einem geeigneten Regisseur“, erinnert sich Erhart. „Axel Schulz, Manager der „Ärzte“, empfahl mir Norbert. Das war ein großer Glücksfall. Er ist ein Nordlicht, was im Hinblick auf das Verständnis für Wacken nicht unwichtig war. Er verfügt über sehr viel Erfahrung im Musikbereich und wurde u.a. für seine Arbeit an dem Clip ‚Engel‘ von Rammstein mit einem Echo ausgezeichnet. Last but not least brauchte man für ein derart großes internationales Projekt und dem damit verbundenen organisatorischen Aufwand einen Regisseur, der nicht nur eine stringente künstlerische Vision hat, sondern auch pragmatisch und gut organisiert ist – und genau so jemand ist Norbert Heitker.“

Auf seiner Suche nach einem geeigneten Koproduzenten für das immer aufwändiger werdende Projekt wurde Tomas Erhart in Stefan Schubert fündig. Er ist Produzent der Hamburger Filmproduktionsfirma WÜSTE Film und hat unter anderem Filme wie den Goldener-Bär-Gewinner *Gegen die Wand* (2004) von Fatih Akin oder *Die Tür* (2009) mit Mads Mikkelsen realisiert. Stefan Schubert begegnete dem Projekt zunächst mit einer gehörigen Portion Skepsis: „Ich bin kein ausgewiesener Metalfan und konnte mir zunächst nicht vorstellen, was das Besondere an einem Film über das Wacken Open Air sein sollte, das ich auch nur aus der Berichterstattung in den Medien kannte“, gesteht er. „Aber Tomas Erhart hat nicht locker gelassen und schleppte mich schließlich in ein Kino, um mir den siebenminütigen Trailer zu zeigen. Danach war ich überzeugt.“

Man einigte sich, das Mammutprojekt gemeinsam zu stemmen. Dazu Stefan Schubert: „Tomas' Erfahrung als Kameramann ist riesig. Bei Fragen wie Kameralogistik, Workflows und den Umgang mit 3D, was man machen kann und wovon man besser die Finger lassen sollte, kann ihm kaum einer das Wasser reichen. Seine Erfahrung als Produzent hingegen war minimal. Und da kam ich ins Spiel. Wie man einen Film organisiert und ein aus so vielen Teilen und Leuten bestehendes Teil wie dieses organisatorisch stemmt und finanziert, war meine Expertise. Wir haben uns da sehr gut ergänzt. Und wir waren uns einig, dass wir keinen normalen Konzertfilm machen wollten, sondern einen allgemeingültigen Film über das Phänomen Wacken. Wir wollten mit dem Film die Möglichkeit bieten, Wacken aus den Augen der Festivalbesucher und der Bands mitzerleben. Unser Ziel war das Große und Bombastische zu zeigen genau wie das Kleine und Feine. Mit dem Film mitten drin dabei zu sein.“

# WACKEN 3D

## DER FILM

„Ich habe mir den fertigen Film vorgestellt wie eine Naturdokumentation über ein von Menschen geschaffenes Phänomen“, schwärmt Tomas Erhart. „Wacken lässt sich mit normalen Worten eigentlich nicht beschreiben. Es ist ein Naturereignis und eigentlich viel mehr als ein normales Open Air. Allein Woodstock fiele mir als vergleichbares Beispiel ein, weil es dort wie in Wacken zwar auch um Musik, aber eben längst nicht nur darum geht. Die Musik und die Begeisterung dafür ist der Katalysator für den Ausdruck eines Lebensgefühls und einer großen, weltumspannenden Gemeinschaft, die sich einmal im Jahr trifft.“

## DIE HERAUSFORDERUNGEN

Das Ziel, einen Festivalfilm mit dem Ansatz zu machen, den Zuschauern das Gefühl zu geben, mittendrin zu sein, sollte auch Dank der aufwändigen 3D Technik erreicht werden. „Der Film sollte ein emotionales Erlebnis werden, deshalb brauchte er Protagonisten, die uns auf die Reise mitnehmen“, erklärt Tomas Erhart. „Auf Basis dieser Idee entstand ein Konzept, das mehrere Ebenen hat. Im Mittelpunkt stand natürlich die Musik. Wir haben die Konzerte der großen Bands auf den Hauptbühnen gefilmt, das bildete das Fundament. Für diese Aufnahmen waren an den beiden Hauptbühnen zehn 3D-Rigs und ein 3D Übertragungswagen positioniert. Dazu kamen drei Kamera-Units, die die verschiedenen Protagonisten auf dem Festival begleitet haben. Sie zeigen uns die Menschen, nehmen uns mit über das Festival, mit ihnen erleben wir die Abenteuer, die das Wacken Open Air ausmachen. Eine weitere Unit hat all die Dinge gefilmt, die ein normaler Festivalbesucher nicht zu sehen bekommt. Sie hat die Musiker begleitet, das Backstage dokumentiert und die zahlreichen Interviews geführt.“ Hinzu kam eine weitere wichtige Unit, die aus einem Kamerakran bestand, der auf einem Unimog befestigt war - dieser war flexibel, auch auf schlechtem Untergrund mobil und drehte "die großen Bilder" - Panorama-Aufnahmen, Sonnenaufgänge und Kamerafahrten über das Festivalgelände. Zwei kleine Units stürzten sich zudem mitten ins Getümmel und lieferten hautnah Aufnahmen vom Publikum. Last but not least flogen im Zuschauerbereich vor den Hauptbühnen zwei große Remote-Kamerakräne hoch über die Köpfe der Fans, um spektakuläre Aufnahmen von den Bands und den Crowdsurfern zu liefern.

Neben der Frage, wie das W:O:A am besten bildlich festgehalten werden konnte, standen die Produzenten auch vor der Herausforderung, wie sie geeignete Protagonisten für ihren Film finden würden. Hierzu erzählt Stefan Schubert: „Wir haben sie über das Wacken-Netzwerk gesucht und gefunden. Die Veranstalter des W:O:A haben sich zu einer international agierenden Organisation entwickelt, die in 36 Ländern nationale Metal Battles ausrichtet. Deren Gewinner werden wiederum zu einem finalen Metal Battle in Wacken eingeladen. Dies ist eine der Communities, die wir angesprochen haben, und drei der teilnehmenden Bands finden wir auch im fertigen Film. Wir zeigen Ihre Erlebnisse in Wacken, ihre Auftritte, ihre Nervosität und ob sie gewinnen oder verlieren. Und wir zeigen ganz normale Besucher. Diese haben wir vorher über die Facebook-Seiten von Wacken gecastet. Interessenten sollten uns kleine Filme von sich schicken, in denen sie uns über sich erzählen, etwa wie oft sie schon in Wacken waren, warum sie hinfahren, was sie sich erwarten. So haben wir dutzende von Kandidaten kennen gelernt, ca. zwölf ausgewählt und gedreht, von denen sich schließlich sechs in unserem Film wiederfinden.“

# WACKEN 3D

DER FILM

## DIE TECHNIK UND DAS TEAM

Für WACKEN 3D entwickelte die Produktion Kamera-Rigs, Units und Kamera-Workflows, die einen Dreh unter solch extremen Bedingungen überhaupt erst ermöglichten. Aus qualitativen Gründen war den Produzenten wichtig, den Film in echtem (stereoskopischem) 3D zu drehen. D.h. dass sich in jedem Rig zwei Kameras befanden, die, entsprechend der beiden Augen eines Menschen, den stereoskopischen Effekt für die große Leinwand erzeugen. Tomas Erhart hierzu: „Es war immer klar, dass wir stereoskopisch drehen würden. Das stellte für die meisten Units keine großen Probleme dar, für ihre Setups konnten wir auf bereits bestehende Lösungen zugreifen. Schwierig wurde es aber bei den mobilen Units, die die Protagonisten begleiteten und spontan reagieren mussten. Diese mussten zwei Dinge leisten, die 3D bisher noch nicht konnte: Wenig Personal und geringes Gewicht verbunden mit viel Flexibilität. Um dieses Problem zu lösen, haben wir eigens für den Film ein System von modularen 3D-Rigs entwickelt.“

Weil die einzelnen Units weitgehend autark arbeiten und ihre eigenen Entscheidungen treffen mussten, suchten die Produzenten und Norbert Heitker nach erfahrenen Dokumentarfilm-Regisseuren: „Wir konnten ganz herausragende Regisseure für die Units gewinnen“, so Erhart. „Uli Gaulke etwa, der Filme wie *Havanna, mi amor* gemacht hat, war sofort begeistert von der Idee, mit seinem Rig und seinen Protagonisten eine Woche unterwegs zu sein und gute Geschichten zu erzählen. Marko Wilms, von dem *Ein Traum in Erdbeerfolie* stammt, reagierte genauso und mochte auch die Konstellation mit Uli Gaulke, den er seit seinen Studientagen in Babelsberg gut kennt. Der dritte Regisseur, den wir gefunden haben, war Tom Kimmig, der u.a. bei den Großprojekten *24h Berlin* und auch *24h Jerusalem* beteiligt war. Diese Filme spielen zwar in einem anderen Umfeld, sind aber im Hinblick auf den Umgang mit dem Dokumentarischen recht nah an unserem Konzept.“ Die Live 3D Regie im Ü-Wagen übernahm Sven Offen, einer der etabliertesten europäischen Live-Musik-Regisseure.

## DAS FESTIVAL

Das W:O:A 2013 fand vom 31. Juli bis 3. August 2013 statt. Insgesamt traten mehr als 140 Bands auf, darunter Deep Purple, Rammstein, Motörhead, Alice Cooper und Doro als die großen Headliner, die Abends auf den beiden Hauptbühnen spielten. Und das Team von WACKEN 3D war von Anfang bis zum Ende mittendrin – ein großes Abenteuer, wie Tomas Erhart befindet: „Wir hatten im Prinzip keine Möglichkeit der Kontrolle während des Drehs: Es waren zu viele Kameras und Units unterwegs und wir hatten nur vier Tage Zeit, um all die Aufnahmen zu bekommen, die wir für den Film benötigten. Es war wie ein Blindflug ohne Instrumente. Erst in den Wochen danach haben wir bei der sukzessiven Sichtung des Materials überprüfen können, ob sich unsere Erwartungen auch erfüllt haben. Wir stellten fest, dass die Aufnahmen zum Teil ganz toll, teilweise aber auch völlig unbrauchbar waren. Damit musste man aber bei einem Projekt wie diesem rechnen. Unser Glück war, dass die neuen Rigs, die wir gebaut hatten, und die neuen Workflows, die wir uns ausgedacht hatten, beinahe fehlerfrei funktionierten. Das größte Lob war, als Uli Gaulke und Marko Wilms



# WACKEN 3D

## DER FILM

nach dem Dreh feststellten: „Mensch, das war jetzt zum ersten Mal dokumentarfilmfähiges 3D-Equipment“. Entsprechend tolle Momente haben sie auch eingefangen.“

Damit jedoch nicht genug: „Der zweite Blindflug war der Dreh mit den Protagonisten und Bands des ‚Metal Battle‘. Auch das war natürlich ein Wagnis, denn wir hatten vorher keine Ahnung, ob diese sich vor den Kameras bewähren würden. Jeder der drei Dokumentarfilm-Units hatten wir jeweils eine Band aus dem ‚Metal Battle‘ und zwei oder drei Protagonisten zugeordnet. Die Unit-Regisseure mussten dann selbst entscheiden, wem sie weiter folgen wollten. Das war nicht einfach, denn die Protagonisten, die ja vollen Eintritt bezahlt hatten, hatten auch ihre eigene Agenda und ordneten sich nicht zwangsläufig immer den Ideen der Regisseure und deren Timings unter. Wer schon einmal in Wacken war, der weiß, wie schwer es ist, sich dort überhaupt nur zu finden. So war es allein organisatorisch ein echter Albtraum, sich mit Leuten auch nur zu verabreden. Aber wir hatten wirklich Glück. Unsere Protagonisten sind interessant, international und sehr unterhaltsam. Zusammen mit den Bands und den zahlreichen Zufallsbegegnungen auf dem Festivalgelände decken sie das breite Spektrum der Fans ab, die Wacken Jahr für Jahr besuchen.“

Keine unerwarteten Probleme hatte die Produktion glücklicherweise auch mit den großen Bands. Die meisten der angesprochenen waren bereit, in 3D gefilmt und Teil des Kinofilms zu werden. „Die Bands sind Kameras gewohnt – und gerade in Wacken kann man ohnehin kaum einen Meter gehen, ohne mit einer Kamera konfrontiert zu sein. Das bringt das große Medieninteresse am Festival mit. Wir sind im Grunde mit unserer Produktion nicht weiter aufgefallen, diesmal waren es einfach ein paar 3D-Kameras mehr“, so Stefan Schubert.

## DER WAHNSINN

„Es waren vier Tage kompletter Wahnsinn“, fasst Erhart zusammen. „Während des Festivals ist man im Grunde nur damit beschäftigt, den Kopf irgendwie über Wasser zu halten. Es war ein Tohuwabohu von 140 Mitarbeitern, 18 Kamerateams und vielen Regisseuren, die organisiert werden mussten. Es gab ein tägliches Meeting, bei dem Norbert Heitker seine Anweisungen für alle gab, zwischendurch konnten wir uns immer nur rudimentär austauschen. Im Grunde waren wir halbstündlich getaktet an den unterschiedlichsten Orten in einem Umkreis von ca. 5 Kilometern des riesigen Festivalgeländes und jeder hat gedreht, was er konnte. Erst danach, als die Sichtung des Materials begann, konnte man resümieren: Was wollten wir – und was haben wir bekommen? Und erst dann konnte man auch überlegen, welche Geschichten der Film letztendlich erzählen würde, erst dann konnte man ihm eine Form geben. Wir haben uns zuguterletzt für eine relativ chronologische Erzählweise entschieden.“

In den regelmäßigen Meetings während des Festivals versuchte man, Verknüpfungspunkte zu finden, um dem zu drehenden Material zumindest ganz grob eine Richtung zu geben. „Wir haben versucht, eine gewisse Stringenz zu erzielen“, meint Stefan Schubert. „Etwa wenn wir jemanden zeigen, der sich auf den Auftritt von

# WACKEN 3D

## DER FILM

Rammstein vorbereitet, dann wollten wir ihn zumindest auch während des Auftritts einfangen und vor der Bühne filmen. Gewisse Zusammenführungen waren uns wichtig, um eine gute Dramaturgie zu ermöglichen.“

Doch immerzu mussten während der vier Tage von Wacken Bauchentscheidungen getroffen werden, merkt Stefan Schubert an: „Es gab keine Möglichkeit einzuschätzen, was von den gedrehten Sachen nun brauchbar war und was nicht. Wir mussten einfach darauf vertrauen, die richtigen Leute ausgewählt zu haben, die auch die richtigen Entscheidungen treffen. Und natürlich war es so, dass wir am Ende viel zuviel Material hatten, über 300 Stunden. Von vielem mussten wir uns trennen. Mehr als zwei Stunden Film geht nun mal nicht.“

Tomas Erhart erzählt weiter: „Es gab einen Drehplan, der war ein echtes Kunstwerk. Man könnte ihn ausstellen. Norbert und seine Assistentin hatten ihn über Wochen hinweg in akribischer Kleinstarbeit aufgestellt und ausgearbeitet. Eine Art Stundenplan und Aufgabenliste für jede der zahlreichen Units. Aber auch hier bewahrheitete sich: Man muss sehr gut vorbereitet sein, um sich jederzeit vom eigentlichen Plan lösen zu können, wenn sich eine bessere Gelegenheit ergibt.“

Allem Stress zum Trotz erinnert sich Tomas Erhart an zwei Momente während des Festivals, die ihm ein breites Lächeln ins Gesicht zauberten. „Das waren die beiden Momente, in denen ich mir die Zeit nahm, im Ü-Wagen bei Sven Offen in der Live-Regie zu sitzen, wo man die Konzertaufnahmen bereits in 3D sehen konnte. Das erste Mal war das bei Rammstein, da sah man schon, wie toll die Bilder sein würden. Und das andere Mal war am Schluss bei Alice Cooper und seiner Hollywoodshow. Als einer der wenigen Musiker beleuchtet er auch das Publikum. Und das sah in 3D dann wirklich einfach überwältigend aus.“

## DER SCHNITT

„Man muss sich lösen können von den Erwartungen, die man ursprünglich hatte“, sagt Tomas Erhart über die Arbeit im Schneiderraum, die sich unmittelbar nach der ersten groben Sichtung des Materials über mehrere Monate hinzog. „Man muss pragmatisch sein und sich einfach auf das konzentrieren, was man vorliegen hat. Und abhaken können, wenn manche Sachen vielleicht nicht so funktioniert haben, wie wir uns das erhofft hatten. Denn so oder so: Das Material war üppig und sehr gut.“

Jeder der Unit-Regisseure hatte sich nach dem Festival der von ihm gedrehten Aufnahmen angenommen und präsentierte seine Vorauswahl den Produzenten und Norbert Heitker. „Das war der erste Schritt auf dem Weg zu einem Film“, erinnert sich Stefan Schubert. „Wir haben das vorgestellte Material diskutiert und überlegt: Was ist stark? Worauf kann man verzichten? Was lässt sich ausbauen? Von diesem Zeitpunkt an übernahmen Norbert Heitker und sein Cutter Markus Gerwinat den Schnitt. Über Monate hinweg haben sie den Aufnahmen der unterschiedlichen Units gemeinsam mit den Konzertaufnahmen und den Aufnahmen der A-Unit, die unter Norberts Regie entstanden waren, eine Form gegeben und einen stringent erzählten Film daraus gemacht.“

# WACKEN 3D

## DER FILM

„Das Endergebnis sieht ganz spielerisch aus und entspricht sogar weitestgehend unseren ursprünglichen Vorstellungen“, fährt Schubert fort. „Dass es mittendrin nicht immer so war und sich der Film nach der ersten groben Materialsammlung auch grundlegend verändert hat, liegt im Wesen des Dokumentarfilms begründet. Er wurde auf dem Weg mindestens zweimal komplett neu erfunden. So haben Schnitt und Fertigstellung ein halbes Jahr in Anspruch genommen.“

### DIE NACHLESE

Die Produzenten sehen WACKEN 3D als eine „Verbeugung vor diesem unglaublichen Festival“, sagt Tomas Erhart. „Wir schmeißen uns nicht unnötig ran, aber natürlich schlägt das Herz des Films für Wacken. Kritische Stimmen könnten fragen, ob es in Wacken wirklich so friedlich und harmonisch ist, wo die Schlägereien sind, die schrecklich Besoffenen, die unangenehmen Leute, die Ecken und Kanten? Aber ich habe Wacken mittlerweile zweimal miterlebt und muss einfach sagen: Das W:O:A unterscheidet sich von anderen Festivals gerade durch eine extrem freundliche und familiäre Atmosphäre, die nie aufhört friedvoll zu sein. Wir hätten Konflikte inszenieren müssen, um sie im Film unterbringen zu können.“

Stefan Schubert erzählt weiter: „Die Menschen fahren auf dieses Festival mit der Absicht, sich drei oder vier Tage gegenseitig zu feiern. Es ist wie ein riesiges Get Together bester Freunde und Gleichgesinnter. Auf dem Weg zum Festival lassen sie den Alltag hinter sich, vergessen die Beschränkungen und Einschränkungen ihres Lebens, um in einer großen Gemeinschaft nur sie selbst sein zu können. Die Musik mag aggressiv sein, die Menschen, die sie spielen oder hören, sind es nicht. Die Musik ist ihr Ventil, um genau diese Aggression abfallen zu lassen. Ich finde, das zeigt unser Film ganz wunderbar.“

Blieben da noch die eigenen Anstrengungen. „Nie wieder!“, entfährt es Tomas Erhart genauso spontan wie augenzwinkernd auf die Frage, ob er solche Strapazen noch einmal auf sich nehmen würde. Aber er räumt auch gleich ein: „Es kommt in einer Laufbahn nicht so oft vor, dass du einen Film machst, der Dich auf ein ganz neues professionelles Level wachsen lässt. Insofern wäre es schade, wenn es in der Zukunft nicht bald wieder ein Projekt gäbe, bei dem man das bei WACKEN 3D Gelernte wieder anwenden und vielleicht noch verfeinern kann. Aktuell halte ich fest: Es war eine sehr interessante und lehrreiche Erfahrung, und die Anstrengungen haben sich gelohnt. Ich bin sehr stolz auf das gemeinsam Geleistete.“

Und Stefan Schubert hält abschließend fest: „Ich denke, mit WACKEN 3D haben wir ein beeindruckendes Rundumerlebnis geschaffen. Ich hatte mir den Film vor dem Dreh als interessant, emotional und bombastisch vorgestellt. Interessant, weil man viel Neues sieht. Emotional, weil das W:O:A Momente bietet, die sehr berühren. Und bombastisch, weil er Bilder und Gewaltigkeiten zeigt, die außergewöhnlich sind. Ich glaube, das haben wir ganz gut hingekriegt.“



# WACKEN 3D DER FILM

## „ES GEHT UM DIE KRAFT VON MUSIK“

### Ein Gespräch mit Regisseur Norbert Heitker

**WACKEN 3D ist ein Unterfangen, bei dem es viele Gelegenheiten gab, sich die Zähne auszubeißen. Warum haben Sie sich der Aufgabe trotzdem gestellt, mit mehreren Kamerateams live während Wacken zu drehen, ohne Netz und doppelten Boden?**

Mich faszinierte die Idee Wacken. Als ich 2012 das erste Mal vor Ort war, fiel es mir (als nicht-eingefleischtem Metal-Fan) zunächst allerdings sehr schwer, überhaupt einen Zugang zu finden. Von einem visuellen Standpunkt fand ich die Idee, auf dem Festival drehen zu können, natürlich traumhaft. Aber ich habe nicht verstanden, was dahinter steckt, wie das Festival tickt. Damals bekamen wir Robb Flynn von Machine Head vor die Kamera, den man jetzt auch ganz am Anfang des Films hören kann. Er erzählt, dass er ohne eine Religion aufgewachsen ist und dass es nur eine Sache gab, die ihm im Leben Halt gegeben hat - und das war die Musik. Da fiel bei mir der Groschen. Darum geht's. Es geht um die Kraft von Musik. Die Musik ist es, die die Menschen auf diesem Festival vereint. Das ist das Besondere. Ja, es geht natürlich auch um Metal. Aber Metal ist tatsächlich nur das Medium, das diese gemeinsame Leidenschaft transportiert.

**Wie sind Sie danach vorgegangen?**

Ich habe mich erst einmal intensiv mit der Szene auseinandergesetzt. Mir ist es wichtig, zu verstehen, wofür ich einen Film drehen will. Was macht die Musik so besonders? Was macht die Fans so besonders? Warum sehen sie aus, wie sie aussehen? Mir ist das wichtig, um ehrlich mit dem Thema umgehen zu können, das ich in meinem Film darstellen will. Es sollte ein ehrlicher Film werden über Menschen, die bisher eigentlich immer klischeehaft dargestellt wurden. Klischees wollte ich nicht zeigen. Auch nicht das „Louder Than Hell“, das wir uns ursprünglich für den Untertitel überlegt hatten. Davon haben wir bald Abstand genommen, weil es genau darum überhaupt nicht geht. Es geht vielmehr um die leisen Töne. Klar, da ist die Lautstärke des Festivals, aber eigentlich fächern wir das Menschliche dahinter auf. Was ist das Faszinierende an Wacken? Dass Musik es schafft, 75.000 Menschen zusammen zu bringen. Und keinen interessiert die ethnische Herkunft, die Nationalität, der soziale Status, das Alter oder die Religion. Das ist egal. Die Menschen kommen zusammen und leben für die Dauer des Festivals in friedlicher Eintracht nebeneinander. Augenscheinlich kommen Metalfans aggressiv rüber, furchteinflößend vielleicht. Aber wenn man dann vor Ort ist in Wacken, setzt sich ein völlig anderes Bild zusammen. Ich bin überzeugt, dass Woodstock, dieses Sinnbild für Peace, Love & Happiness und die Hippie-Ära, längst nicht so friedlich war wie Wacken. Man ist fast schockiert mitzuerleben, wie glücklich die Menschen in Wacken sind.

**...und wahrscheinlich nicht nur die Fans?**

Ja, das spiegelt sich auch in den Musikern wider. Auf der Bühne kommen sie beim Spielen ihrer Musik teilweise wahnsinnig hart und aggressiv rüber, wenn man sie dann zum Interview trifft, hat man es mit total lieben Menschen zu tun, die lächelnd beim Gespräch sitzen und sich wie kleine Kinder freuen, dass sie in

# WACKEN 3D

DER FILM

Wacken auftreten können – egal wie groß die Namen sind: ob das jetzt Alice Cooper ist oder Motörhead oder sonst jemand. Man erwartet einfach etwas völlig anderes. Nehmen Sie die Band Ragnarok, eine Black-Metal-Band, von der man jederzeit vermuten würde, dass es sich um böse Menschen handelt. Wenn man die dann im Interview sieht und allein ihre Stimmen hört, kriegt man das nicht überein mit dem Image, das sie pflegen. Man muss erst einmal begreifen, warum die Metaller so friedlich und zufrieden sind. Warum funktioniert es bei dieser Musikrichtung? Metal ist sehr konstant. Die Musik gibt den Menschen Halt. Wenn man eine Band mag, dann mag man die auch 40 Jahre lang. Und die Band gibt es dann auch 40 Jahre lang. Biff Byford, der seit mehr als 35 Jahren bei Saxon singt, sagt: „That’s the beauty of Wacken!“ Da gibt es auf der einen Seite Deep Purple und auf der anderen Seite einen Act wie Rammstein. Und bei beiden gehen die Leute ab. Rammstein-Fans stehen vor der Bühne, sehen sich Legenden wie Deep Purple an und flippen voll dabei aus. Es herrscht absolute Akzeptanz, schräg durch die extremsten Spielarten hindurch. Im Publikum ist es nicht anders: Da findet man den 60-jährigen Papa, der mit seinem Sohn angereist ist. Und man findet den jungen Wilden, der mit seinen Freunden einfach nur Spaß haben will, aber dabei doch auch sehr selbstreflektierend ist. Sie kommen nach Wacken, um ihren Alltag hinter sich zu lassen und drei Tage lang einfach Mensch sein zu dürfen, ohne dass ihnen jemand sagt, was sie zu tun und zu lassen haben. Man bekommt diese Lebensfreude ganz unmittelbar mit.

## **Waren Sie während des Festivals selbst in der Lage, all das zu reflektieren? Die Dreharbeiten müssen für Sie und Ihre Crew doch eher eine Art Überlebenskampf gewesen sein?**

Kann man sagen. Man muss sich einfach vor Augen führen, dass WACKEN 3D keine Langzeitdoku ist, die über mehrere Jahre hinweg entstanden ist. Etwa 90 Prozent des Films entstanden über einen Zeitraum von knapp vier Tagen hinweg. Der Druck war also immens. Wir wussten: Wir müssen das jetzt schaffen. Oder wir stehen mit Nichts da. Um so wichtiger war deshalb natürlich die konkrete Drehvorbereitung. Ich habe zum Beispiel im Vorfeld ein Layout geschnitten. In dem ich versucht habe, aus den 130 Bands, die 2013 in Wacken auftraten, einen Musikeppich zu weben, der auch dramaturgisch, inhaltlich und für Metal genau wie Nicht-Metal-Fans funktioniert. Ich habe mir also gezielt die Bands und die Songs ausgesucht, die jetzt im Film zu sehen sind, und wusste so zumindest während des Festivals, welche Liveauftritte für den Film wirklich relevant sind.

## **Aber es bleibt ja nicht bei der Musik allein.**

Richtig. Dann hatten wir noch ein Dutzend Protagonisten, die wir durch den Film begleiten. Ich wollte nicht, dass es sich um Leute handelt, die wir für unser Projekt gecastet haben und dann aufs Festival schicken, das hätte nicht funktioniert. Es sollten richtige Konzertbesucher sein, die sich längst ihr Ticket besorgt hatten und so oder so nach Wacken gekommen wären. Es musste ehrlich sein und echt. Die Begleitung der Protagonisten haben meine drei Ko-Regisseure übernommen. Ich habe ihnen meine ungefähren Wünsche und die Richtung mitgegeben, man konnte aber nie vorhersehen, was klappen würde. Morgens und abends gab es Briefings, bei denen wir abglichen, was wir bekommen hatten und was nicht. Da mussten wir entscheiden, wie es weitergehen sollte. Es kam auch vor, dass eigentlich geplante Protagonisten einfach untergetaucht sind. Wir wollten zum Beispiel eine junge Band begleiten, die war am ersten Tag da

# WACKEN 3D

## DER FILM

und dann war sie zwei Tage weg und nicht mehr zu erreichen. So ist das: Man dreht einen Anfang, weiß aber nie, ob man auch Folgematerial bekommt, mit dem man die Geschichte zu Ende erzählen kann. Rückblickend betrachtet war es ein wilder Ritt.

**Sie haben die A-Unit mit den Konzertaufnahmen übernommen, mussten große Teile der Aufnahmen aber außer Hand geben. Das kann für einen Regisseur nicht einfach sein.**

War es auch nicht. Ich musste den Gesamtüberblick über etwas behalten, das ich nicht gesehen habe. Ich hatte zwar telefonisch Kontakt zu den anderen, die mich auch häufig anriefen, damit ich dramaturgische Entscheidungen treffe. Ich musste dann blind sagen, was ich für den Film brauche, und stieß dann auch schon mal auf Unverständnis. Etwa wenn ich um 2 Uhr nachts Leute losschickte, um Ragnarok zu drehen, weil ich fand, dass sie für den Film wichtig waren. Aber diesen Überblick hatte eben nur ich.

**Wie war es bei den Interviewszenen backstage? Stießen Sie da immer auf Verständnis?**

Ich komme aus der Musikszene, mache das schon eine Weile und kenne ich mich daher entsprechend gut mit Musikern aus. Ich weiß, wie man sie am besten anspricht, wann man sich besser zurückhält und wann man rangeht. Ich habe das zum Glück gelernt, weil es auch immer schnell gehen muss. Es gibt Musiker, die stört so etwas nicht, die sind entspannt. Bei anderen wiederum merkt man schon, wenn sie ihre Ruhe haben wollen. Man muss einfach etwas Fingerspitzengefühl mitbringen.

**Wie entstehen unbezahlbare Momente wie der mit den alten Haudegen von Anvil, die einer chinesischen Nachwuchsband ihre Philosophie vermitteln?**

Ich kannte natürlich die vielgerühmte Doku THE STORY OF ANVIL und wusste, dass die Gruppe all das schon durchgemacht hat, was viele der jungen Gruppen, die am Metal Battle teilnehmen, womöglich noch erwartet. Alle wollen groß und berühmt werden, und das kann natürlich auch passieren, man kann aber auch wieder abstürzen. So wie es Anvil passiert ist. Ich dachte, dass es bestimmt spannend wäre, wenn sich eine der jungen Bands von den alten Hasen erzählen lässt, worauf man im Geschäft achten muss. Dann muss man hoffen, dass es so gut wird, wie man sich das ausgemalt hat. In diesem Fall war es so.

**Wie haben Sie die Interviewpartner ausgewählt?**

Ich habe mich auf Henry Rollins gefreut, der uns mehr oder weniger durch den Film führt. Henry ist selbst kein Metalller und kann als Außenstehender auf das Festival und die Szene blicken. Er ist ein Poet, absolviert Spoken-Word-Tourneen und spielt mit den Worten. Jede Antwort von ihm ist ein Gedicht. Er hat lange Antworten gegeben, hat die Fragen philosophisch durchleuchtet und sich wirklich Gedanken gemacht. Das war ein Traum. Bei anderen wollte ich hinter die Masken blicken – siehe Ragnarok. Jeff Waters von Annihilator oder Scott Ian von Anthrax habe ich gewählt, weil ich wusste, dass sie eloquent sind und etwas zu sagen haben. Das Interview mit Alice Cooper ist innerhalb von zehn Minuten entstanden, quasi zwischen Tür und Angel, gehört aber zu einen meiner persönlichen Favoriten. Wann hat man schon mal die Möglichkeit, mit einer lebenden Rocklegende zu sprechen.



# WACKEN 3D

DER FILM

## **Was waren Ihre persönlichen Höhepunkte? Was hat gut geklappt? Und was lief vielleicht überhaupt nicht so, wie Sie es sich erhofft hatten?**

Ein persönlicher Höhepunkt war der Auftritt von Anthrax. Ich hatte gerade das Interview mit Scott Ian gemacht, wo er auf die Frage, was für ihn Heavy Metal bedeute, geantwortet hat: „I’m a fucking grown man who plays guitar in a heavy metal band.“ Beim Auftritt stand ich mit der Kamera hinter ihm. Und in dem Moment, in dem er die Gitarre hochreißt, wusste ich: Das ist das Bild für diese Aussage. Das war ein starker Moment, weil sich da in meinem Kopf der Film zusammensetzte. Genauso groß war natürlich Henry Rollins: Bei jeder seiner Aussagen machte mein Herz einen kleinen Sprung, weil ich wusste, dass das der Kitt sein würde, der den Film zusammenhält. Probleme machte im Grunde immer nur die Technik. Aber das sieht man im Film zum Glück nicht an. Allerdings war der Weg dahin steinig. Die 3D-Kamera, die ich dabei hatte, wog 30 Kilo, ich habe mich mit unserem Equipment oft gefühlt, als würde ich in den 60ern einen 16mm-Film drehen. Aber ich hatte eben den Anspruch, einen 3D-Film zu machen, der auch in 2D perfekt funktionieren sollte. Und das hat geklappt.

## **Sie sind also zufrieden?**

Ja, auf jeden Fall. Zwischendurch hat es vielleicht mal ein bisschen Panik gegeben angesichts der 400 Stunden Material, ob man es jemals schaffen wird, das Ganze nicht nur in Form zu bringen, sondern auch die Aussage herauszuarbeiten. Doch je länger ich feilte, desto klarer wurde, dass das klappen würde. Und ich habe sehr früh positives Feedback erhalten, das war ermutigend. Ein Metalller, der bei einer Testvorführung war, antwortete etwa auf die Frage, wem er diesen Film zeigen würde: Meiner Mutter. Da war mir klar, dass wir auf dem richtigen Weg sind.

## **Wie viel haben Sie während des Festivals geschlafen?**

Kaum. Ich habe 15 Stunden am Tag gedreht und mich danach um die Aufnahmen gekümmert, die die Kollegen gemacht haben. Ruhige Momente gab es eigentlich überhaupt nicht.

## **Und wie viel danach?**

Viel. Ganz viel. Zwei Tage am Stück. Ich war fix und fertig.

# WACKEN 3D DER FILM

## „WACKEN HAT EINEN GEWISSEN SPIRIT. UND DER IST UNS HEILIG.“

**Ein Gespräch mit Thomas Jensen,  
Gründer und Veranstalter des Wacken Open Air**

### **Gleich zu Beginn Hand aufs Herz: Wie gefällt Ihnen WACKEN 3D?**

Aufgrund unserer diversen DVD-Veröffentlichungen befassen wir uns seit 1999 selbst mit dem Thema Film. Natürlich sind wir keine Profis, aber ich denke, dass wir durchaus ein Gespür dafür haben, was die Leute sehen wollen. Und wir sind nach wie vor selbst Musikfans, die sich einen guten Musik- oder Konzertfilm ansehen. Meistens ist es so, dass man das Gefühl hat, es fehlt etwas. Bei Dokus kommt oft das Livefeeling nicht richtig rüber. Bei Konzertfilmen fehlt dagegen oft der Zusammenhang, der Blick hinter die Kulissen. Da bekommt man die Musik, aber sonst nichts. Bei WACKEN 3D ist das anders: Ich war völlig weggeblasen, als er mir gezeigt wurde! Das Feeling kommt rüber, die einzelnen Komponenten, die das Festival ausmachen, werden gleichberechtigt abgebildet. Norbert und seine Jungs haben ganze Arbeit geleistet!

### **Dabei haben Sie doch bestimmt schon oft überlegt, einen Film über Wacken zu machen?**

Die Idee, Wacken filmisch umzusetzen, gibt es seit Langem – und ist in Teilen ja auch schon gemacht worden. In METAL – A HEADBANGER'S JOURNEY von Sam Dunn spielt Wacken beispielsweise eine große Rolle. Mit Sam hatten wir uns auch Gedanken über einen Film gemacht, der ausschließlich Wacken abdecken sollte. Wir haben immer wieder verschiedenste Ansätze überlegt und getestet, auch eine fiktive Geschichte, die in Wacken spielt, war einmal angedacht. Dann kam Tomas Erhart und stellte uns sein Konzept für WACKEN 3D vor. Anfangs war ich, ehrlich gesagt, skeptisch. Man kennt das ja: Erst wird einem etwas in schönsten Farben beschrieben und am Ende ist das Ergebnis doch eher halbgar. Aber Tomas war beharrlich und ließ nicht locker. Und er hat nicht zu viel versprochen: Der Film ist top. Gerade weil es ihm gelingt, so viele verschiedene Facetten aufzugreifen, die Wacken zu Wacken werden lassen. Mich fasziniert, dass es einem Außenstehenden gelungen ist, das Festival ganz unvoreingenommen zu betrachten und in seiner Essenz zu begreifen. Wenn ich jemandem Wacken erklären müsste, würde ich ihm WACKEN 3D zeigen. Dann weiß man, worum es geht – ob man sich nun für unsere Musik interessiert oder nicht.

### **Was gab für Sie letzten Endes den Ausschlag, den Machern von WACKEN 3D das Go für den Film zu erteilen?**

Uns gefiel die Verbissenheit, mit der Tomas Erhart daran gearbeitet hat, das Projekt zum Laufen zu kriegen. Er ist ein Überzeugungstäter, das spricht für ihn. Schließlich gab den Ausschlag, dass es nicht bei Versprechungen blieb. Das Team, das er auf die Beine gestellt hat, hat uns überzeugt: WÜSTE Film, Norbert Heitker, die Regisseure der einzelnen Drehteams. Das versprach unbedingte Professionalität. Man hatte das Gefühl: Da entsteht etwas. Das war entscheidend. Wir fühlten uns ernst genommen, unsere Anmerkungen oder Anregungen fielen immer auf fruchtbaren Boden. Wir konnten mitreden. Das war uns wichtig – ohne dass wir uns einmischen wollten. Wir wollten einfach in allen Phasen involviert sein, weil wir ja auch eine gewisse Expertise mitbringen.

# WACKEN 3D

## DER FILM

### **Gab es von Ihrer Seite Bedingungen, die erfüllt werden mussten?**

Das Wacken Open Air ist unser Lebenswerk. Wacken hat einen gewissen Spirit, und der ist uns heilig. Das Festival ist eine Nummer, die über 25 Jahre gewachsen ist. Und wir verteidigen das natürlich mit Hauen und Stechen, wenn es sein muss. Die komplette Produktion hat das verstanden, und sie hat das respektiert. Wir hatten im Grunde keine Probleme. Die Produktion hatte hohe Ansprüche an das, was sie leisten wollte. Aber sie wollte Wacken gerecht werden. Deshalb gab es keine Dispute oder Diskussionen, wir haben am selben Strang gezogen. Uns war es wichtig, dass ein Dokument entsteht, das Wacken wiedergibt – und dann auch noch im Kino funktioniert. Das war unser Anspruch.

### **Haben Sie Einfluss auf den Inhalt genommen?**

Nein. Wir haben uns die Ideen der Produktion angesehen und in Einzelfällen kommentiert. Wir haben uns sehr gefreut, dass der Metal Battle eine so große Rolle spielen sollte, weil uns diese Veranstaltung sehr am Herzen liegt: Sie verkörpert auf wunderbare Weise den Spirit von Wacken, weil da alle Grenzen eingerissen werden. Im großen Festivalzusammenhang und in der öffentlichen Wahrnehmung spielt sie, so toll sie auch sein mag, eine eher untergeordnete Rolle. Aber natürlich finden wir das spannend: 45 Länder machen da mit – das sind 45 Geschichten für sich, von denen jede einzelne es wert wäre, erzählt zu werden. Der Film zeigt das ganz eindrucksvoll und erzählt den Metal Battle auf sehr unterhaltsame Weise. Überhaupt hat die Produktion alle inhaltlichen Entscheidungen mit so viel Feingefühl getroffen – von den Festivalbesuchern, die begleitet werden, hin zur Auswahl der Musiker, die zu Wort kommen -, dass wir nie den Eindruck hatten, überhaupt eingreifen zu müssen.

### **Mussten die Festivalabläufe an die Produktion angepasst werden?**

Natürlich sind wir es längst gewohnt, Filmteams in den Festivalablauf zu integrieren, aber für WACKEN 3D wurde noch einmal ein ganz anderer Aufwand betrieben. Das war großes Kino, der Ausdruck passt wirklich perfekt. Wichtig war uns, dass die Produktion weder den Künstlern noch dem Publikum in den Weg kommen durfte. Und dass die Fans nicht als Statisten missbraucht werden. Sie machen das Festival erst möglich, deshalb ist es unser allererstes Ziel, den Fans das bestmögliche Erlebnis zu bieten. Das Publikum kommt zuerst. Das ist auch den Bands wichtig: Sie wollen nicht, dass der Kontakt zu den Fans wegen zu vieler Kameras und Kamerabahnen leidet. Da hat es aber keine Probleme gegeben, Festival und Produktion waren geprägt vom gemeinsamen Miteinander. Es herrschte eher so ein „Let's make it happen“-Spirit.

### **Gab es Dinge oder Orte, die für die Produktion Tabu waren?**

Die Toiletten der Künstler vielleicht. Nein, wir waren da offen. Wir wollten nichts zensieren oder unterbinden. Uns war einfach wichtig, dass das Festival in seinen verschiedenen Facetten gezeigt wird, dass das familiäre Verhältnis überkommt. Wenn mein Partner Holger und ich eine Befürchtung hatten, dann war es das: Kann man das Feeling überhaupt auf Film bannen, das Wacken so einzigartig werden lässt? Und ja, Norbert Heitker und seinen Leuten ist genau das gelungen.

# WACKEN 3D

## DER FILM

### **Hat Wacken die Produktion bei den Kontakten zu den Bands unterstützt?**

Natürlich. In der Wahrnehmung der Musiker ist das wahrscheinlich der Wacken-Film, der von den Wacken-Jungs gemacht wird. Wir sind auch als Koproduzenten mit dabei, aber man muss da ganz ehrlich sein: Wir haben vielleicht ein paar DVD-Produktionen gemacht, aber einen solchen Film hätten wir niemals stemmen können. Wir wären schon beim Drehbuch und der Konzeption gescheitert, geschweige denn hätten wir eine solche Logistik meistern können. Das ist ein ganz anderes Niveau. Für uns ist das ein Jahrhundertprojekt. Einen solchen Film werden wir sicher nicht oft machen. Er ist Zeitdokument und zugleich zeitlos.

### **Gibt es schon erstes Feedback aus der Szene?**

Insgesamt ist die Szene gespannt, denke ich. Hohe Wellen schlug schon letztes Jahr eine Erwähnung des Projekts im Hollywood Reporter. Da waren nicht nur die Filmemacher stolz – ich habe sogar einen Anruf von Todd Singerman, dem Manager von Motörhead, aus Los Angeles erhalten. Das ist ziemlich cool.



# WACKEN 3D

DER FILM

## „JEDES MAL IST WIE EINE HEIMKEHR“

### Eine Liebeserklärung von Doro Pesch

Wacken und ich – das ist so etwas wie eine ganz alte, sehr innige Freundschaft.

1993 bin ich zum ersten Mal dort aufgetreten – vor 21 Jahren! Das allererste Mal! Ich weiß noch, dass wir den Veranstaltungsort damals fast nicht gefunden hätten und uns auf dem Weg immer wieder gefragt haben, auf was für ein Abenteuer wir uns da eigentlich einlassen. Damals gab es noch keine Navigationssysteme. Und wir fuhren und fuhren und fuhren, vorbei an Äckern, Feldern und Weiden. Wir waren fest davon überzeugt, uns verfahren zu haben, und konnten uns gar nicht vorstellen, dass dort, mitten im Nirgendwo, tatsächlich ein Festival stattfinden sollte. Schließlich haben wir bei einem Bauern mitten auf einem Feld um Hilfe gefragt. Der hat gleich gesagt: Ihr seid schon richtig, ich bringe euch hin! Er ist also mit dem Traktor vorgefahren, und wir sind mit dem Tourbus hinterher. Ich fand das wahnsinnig cool. Und dann war es auf Anhieb wunderbar. Wir konnten es gar nicht glauben. Es gab eine riesige Bühne, eine riesige Anlage, einen riesigen Laufsteg. Das war damals noch in der Kuhle, wo sich heute die Umkleideräume für die Bands befinden. Es waren tatsächlich 2000 oder 3000 Fans da, die den Auftritt zu einer richtigen Party gemacht haben. Man merkte sofort: Dieses Festival wird von Leuten gemacht, die wirklich an Metal glauben, die das Herz auf dem rechten Fleck haben. Ich war mir sicher, dass sie sich durchsetzen würden. Und dass ich unbedingt wiederkommen musste.

Es hat fünf Jahre gedauert, bis es wieder so weit war. 1998 war ich zum zweiten Mal in Wacken. Ich erinnerte mich noch an die Anfahrt beim ersten Mal, an die Felder und Weide. Als wir ankamen, waren bereits 35.000 Fans versammelt. Wir konnten es nicht fassen. Alles war unfassbar gewachsen. Aber was sich nicht verändert hatte, war dieser unglaubliche Spirit, diese einzigartige Atmosphäre, wie es sie nur in Wacken gibt. Man fühlt sich einfach sofort zu Hause. Seither habe ich sehr oft in Wacken gespielt. Und seit 2004 war ich eigentlich jedes Jahr in Wacken – auch wenn ich nicht gespielt habe. Jedes Mal ist wie eine Heimkehr.

Ich habe Holger Hübner und Thomas Jensen, den beiden Veranstaltern, unfassbar viel zu verdanken. Sie sind längst mehr als gute Freunde für mich, sie sind ein Teil der Familie. Sie haben an Metal geglaubt zu einer Zeit, als die meisten abgewunken haben. Grunge war angesagt in den Neunzigerjahren, Metal war out und wurde für tot erklärt. Das war keine einfache Zeit. Es gab eigentlich kaum mehr Festivals, auf denen Metalbands auftreten konnten – speziell nicht in Deutschland. Es gab kaum mehr Unterstützung. Deshalb ist Wacken so wichtig. Dort hat man an Metal geglaubt, als es sonst kaum jemand getan hat. Wacken hat geholfen, Metal wieder groß zu machen, stark zu machen. Holger und Thomas haben das durchgezogen, Jahr für Jahr. Jedes Jahr ist das Festival ein bisschen gewachsen. Jedes Jahr ist es für die beteiligten Bands vom Allerfeinsten. Und immer gibt es Überraschungen. Man gibt sich viel Mühe, das Festival auch

# WACKEN 3D

DER FILM

für die Künstler zum Erlebnis zu machen. Jedes Jahr ist der Backstagebereich für die Bands völlig anders gestaltet und auf neue Weise witzig dekoriert. Man hält sich dort gerne auf und trifft sich auch mit den anderen Bands. Es geht nicht nur um den Auftritt allein. Diese Art von Liebe und Mühe gibt es nur ganz selten. Das überträgt sich auf die gesamte Veranstaltung. Ständig lässt man sich etwas Neues einfallen. Ich halte das für eine ganz hohe Kunst.

Metal wird hier als Lebenseinstellung gefeiert. In Wacken geht es um Familie, um Zusammengehörigkeit, um Geborgenheit. Hier ist es tatsächlich so, wie es in vielen Metalsongs beschworen wird: Die Musik bringt die Menschen zusammen und vereint sie. Hier findet man Menschen, deren Herzen für all die Dinge schlagen, für die auch mein Herz schlägt. Das war gerade in den frühen Tagen von Wacken so ungemein wichtig, als man kurz davor war, die Hoffnung zu verlieren. Alles war so kühl damals, man fühlte sich verloren. Man fragte sich, wo all die Leute hin sind, die an Metal glauben. Es war, als wären sie von heute auf morgen verschwunden, als müsste man sich für die Musik, die man liebt, schämen. Und in Wacken, da waren sie auf einmal wieder da. Das hat mir viel Kraft gegeben. Und tut es auch heute noch. Nach wie vor bin ich begeistert, wenn ich nach Wacken komme, und überall hängen Bettlaken und Tücher, auf denen die Einwohner die Fans willkommen heißen. ‚Welcome Metalheads!‘ Das steht da wirklich. Ich kenne keinen Ort auf der Welt, wo das sonst so ist. Aber es stimmt auch: Man ist herzlich willkommen. Es geht um Gemeinsamkeit. Man stellt zusammen etwas auf die Beine, macht etwas zusammen. Man ist sich einig. Mein Glaube unsere Musik wird immer bekräftigt, wenn ich nach Wacken komme, weil ich dort Menschen erlebe, die dafür alles geben würden. Das gibt mir Auftrieb. Ich bin sehr stolz, Teil dieser Familie sein zu dürfen.

Auch mein Auftritt im letzten Jahr in Wacken war etwas Besonderes: Er war der Startschuss für die Jubiläumstour, ich habe mein 30-jähriges Bühnenjubiläum gefeiert. Es war eine große Ehre, diesen Anlass in Wacken begehen zu dürfen. Aber ich denke, den meisten Bands geht es so, dass sie es als Ehre empfinden, wenn sie in Wacken auf die Bühne gehen und von diesem unglaublichen Publikum empfangen werden dürfen. Es ist das Schönste, Beste und Bedeutendste, das ich mir vorstellen kann. Die Atmosphäre ist einzigartig.

# WACKEN 3D DER FILM

## „WACKEN IST PURER ROCK’N’ROLL“

**Von Thorsten Zahn (42),  
Herausgeber und Chefredakteur des METAL HAMMER, Deutschlands größter  
Metal-Monatszeitschrift. Und seit 1998 begeisterter Wacken-Gänger.**

Honigbrot und Harfenmusik? Pfft. Das Paradies sieht anders aus. Dort gibt es eine Sound-Anlage, aus der ohne Pause die krassesten, lautesten und damit geilsten Riffs der Heavy Metal-Geschichte peitschen. Einen eiskalten Bierstrom, der nie versiegt. Und lodernde Flammen, die einen monströsen Schädel aus Metall umzüngeln. Willkommen im Eldorado der Harten – beim Wacken Open Air.

Jedes Jahr sitzen am ersten Augustwochenende Millionen Zuschauer vor dem Fernseher und amüsieren sich über Menschen, die ihre nackten, gerne von Bierbäuchen gezierten Oberkörper im Schlamm wälzen, ihre Finger zu Teufelshörnern formen und dabei ebenso lautstark wie disharmonisch „Wackööööööööööön!“ in die TV-Kameras krakeelen. Sie lachen kurz und fragen sich dann insgeheim, warum diese Leute denn bitteschön für ein langes Wochenende voller Dreck und Lärm den Gegenwert einer einwöchigen 5-Sterne-Pauschalreise ausgeben. Ich kenne die Antwort, seit ich 1998 das erste Mal dort war: Wacken ist einfach purer Rock’n’Roll. Hier kann jeder sein, wie er mag – die Musiker ebenso sehr wie die Fans. Kein Offizieller beschwert sich darüber, dass ein Drei-Minuten-Solo die Einschaltquoten in den Keller treibt. Und kein Fan meckert, weil er auf dem engen Trampelpfad zu Festivalgelände kurz warten muss, bis die Bierdosen-Polospiele ihre Partie beendet haben.

Genau das ist auch der Grund, warum ich seither Jahr für Jahr wiederkomme. Denn obwohl das Wacken Open Air andere Dimensionen angenommen hat als bei meinem ersten Besuch und heute viermal so viele Rocker ihre Zelte aufschlagen wie damals: Die Essenz ist dieselbe geblieben. Es geht in erster Linie um eine geballte Ladung musikalischer Härte plus jeder Menge kühler Gerstenleckereien (und für mich darf’s auch gerne noch ein selbst gegrilltes Steak dazu sein), genossen im Kreis von guten Freunden. Die musikalische Untermalung zur Party kam in den letzten Jahren von so klingenden Namen wie Rammstein, Scorpions, Volbeat, In Extremo, Motörhead, Ozzy, Iron Maiden oder The BossHoss für die Masse. Oder Hammerfall und U.D.O. für die Traditionalisten, In Flames für die moderne Fraktion bzw. Amon Amarth für die Wikinger-Fans. Doch meiner Meinung nach ist es nie allein das Billing, das Wacken so speziell macht. Es sind die Details, die sich ins Herz einbrennen. Zum Beispiel der Moment, wenn am ersten Tag die Dämmerung übers Festivalgelände hereinbricht und der gigantische eiserne Stierschädel zwischen den beiden Hauptbühnen entzündet wird. Eigentlich ist das ein simpler Prozess. Schalter umgelegt, Feuer an. Doch diese Aktion ist mehr als ein einfaches Anfackeln, es ist ein Gänsehaut-Ritual. Und zwar eines, das auch schon mal lauter bejubelt wird als die Band, die gerade parallel auf der Bühne rockt. Die Realität kann hart sein, auch im Rock’n’Roll-Business...

# WACKEN 3D

DER FILM

Und jeder der rund 75.000 Menschen, die sich auf den Wackener Ackerflächen versammelt haben, nimmt mehrere solcher Erinnerungen mit nach Hause. Sie sind geistige Souvenirs – und die halten wesentlich länger als jede Schneekugel oder Palmen-Postkarte. Auch ich habe etliche solcher Mental-Mitbringsel im Hirn archiviert. Eines davon ist Machine Heads 2005er-Gig. Ich erinnere mich an die Stunden vor der Show, als wäre es gestern gewesen. Dauerregen seit Open Air-Beginn, entsprechend sieht das Areal vor den Bühnen aus: Matschkloake galore. Doch bei der Wacken-Premiere von Machine Head ändert sich alles: Zu Dampfwalzen-Hymnen wie ‚Old‘ traut sich kein Tropfen mehr aus dem Himmel, stattdessen dürfen die Fans einen Sonnenuntergang in herrlichem Gelb-Rot genießen. Die letzten Strahlen des Tages spiegeln sich auf dem Drecksee und verwandeln das eklige Braun in schimmerndes Gold. Ein Schlammcatcher nach dem anderen springt voller Wonne in die klebrige Erdbrühe und reißt voller Inbrunst weitere Partyfreudige mit sich. Am Ende wirbeln zu den hämmernden Riffs von Machine Head zwei Dutzend Wacken-Fans durch den zähen, güldenen Brei – ein unvergesslicher Anblick.

Momente wie diese sind es, die dem Wacken Open Air seinen besonderen Charme verleihen. Besagten Schlammsee, so nervig er auch in den Tagen vor und nach der Show gewesen sein mag, hätte es auf einem rundum zubetonierten Gelände nie gegeben. Doch so sind die Fans stets gezwungen, ein bisschen zu improvisieren. Ob das nun Schuh-Abdichtungen aus Mülltüten sind oder selbstgebastelte Sonnensegel aus Bierdosen-Kartons, spielt keine Rolle – Hauptsache, Spaß dabei. Und je wilder und bunter, desto besser. Hier zahlt sich auch aus, dass in Wacken direkt neben dem Auto gezeltet werden darf. Lange Wege vom PKW zum Campingplatz, auf denen man seinen kompletten Hausstand per pedes von A nach B zerren muss, gibt es nicht. Gut so, denn wer will schon die Hälfte des mitgebrachten Biervorrats allein für den kräftezehrenden Marsch bis zum Zeltaufbau-Gelände verschwenden? Eben. Außerdem, so zumindest ist meine Erfahrung, werden die Leute dadurch wesentlich kreativer, was die Gestaltung ihres provisorischen Wochenend-Heims angeht. XXXL-Couchecke auf dem Dach eines VW-Bulli? Die leichteste Übung. Aufblasbare Mini-Pools zur Getränkkekühlung sind fast schon Standard. Doch mit einem eigens errichteten Privat-„Spa“ inkl. Camping-Toilette kann man als Wackinger noch bewundernde Blicke der Zeltnachbarn ernten. Statt Herzchen in der zurechtgezimmerter Holztür gibt's dann eben, stilecht muss sein, ein eingeritztes Pentagramm.

Seine Hirngespinnste auch mal offen ausleben zu können, ist sicherlich auch einer der Gründe, weshalb Jahr für Jahr immer mehr Besucher nach Wacken kommen. Ungestraft ein bisschen verrückt sein zu dürfen (in Hinblick auf Musik- und Klamottengeschmack und Verhalten), ist ein seltenes Vergnügen geworden. Wacken ist somit der Gegenentwurf zum Alltagstrott. Geweckt wird man zwar trotzdem früh (entweder vom dröhnenden Autoradio nebenan oder vom Drum-Soundcheck), doch ansonsten ist nichts wie immer. Bier statt Zahnpasta, Dosen-Ravioli statt Müsli, Slayer statt Radio Energy, Klaus Meine statt Meeting mit dem Chef. Klingt nach einer verdammt guten Zeit. Und jetzt alle: „Wacköööööööööööön!“



# WACKEN 3D

DER FILM

## WACKEN IST... – DAS WACKEN OPEN AIR IN ZAHLEN

### Allgemeines

- \* 220 ha Größe des gesamten Festival-Geländes (vergleichbar mit etwa 300 Fußballfeldern)
- \* 42.000 qm Größe des „Infields“ (Bereich vor den Hauptbühnen)
- \* 75.000 Besucherzahl
- \* 40 km gestellter und beplanter Bauzaun
- \* 800 Mobiltoiletten (Leerung und Reinigung rund um die Uhr)
- \* 310 Einheiten wassergespülte Toiletten
- \* 250 Urinalplätze
- \* 150 Miet WC´s
- \* 6 Behindertengerechte WC Container
- \* 448 Duscheinheiten, sowie 4 Behindertengerechte Duscheinheiten
- \* 420 Waschplätze
- \* 40 Trinkwasserstationen
- \* ca. 3.500 m3 Müll fallen pro Tag an und werden entsorgt
- \* 12 Megawatt Stromleistung  
(entspricht dem Bedarf einer Kreisstadt mit ca. 70.000 Einwohnern )
- \* Aus ökologischen Aspekten wurden 4 km Leistungskabel verlegt.  
Dadurch werden 98 Dieselaggregate gespart
- \* 40 Dieselaggregate zusätzlich zum Feststrom
- \* 6 km flexible Stromleitung werden benötigt, zudem 280 Verteilerkästen aufgebaut
- \* 100 Food / Gastronomiestände
- \* 300 Non-Food Stände
- \* Viel: Bierumsatz
- \* 1.500 LKW´s mit Material
- \* 65 Sattelzüge Bühnenmaterial (1.000 t)
- \* 8 Sattelzüge Tontechnik
- \* 27 Sattelzüge Lichttechnik
- \* 7 Tage Dauer des Bühnenaufbaus
- \* 4 Tage Dauer des Bühnenabbaus
- \* 5 km mobile Schwerlaststraße
- \* 450 Containereinheiten
- \* 250 Zelte & Pagoden

# WACKEN 3D

DER FILM

## **Beteiligte Personen**

- \* 120 Bands (ca. 1.300 Personen) auf 7 Bühnen
- \* 5.000 Mitarbeiter insgesamt
- \* 18 Elektriker
- \* 40 Site-Crew
- \* 15 für die Wasserversorgung zuständige Personen
- \* 800 Securities & Ordner
- \* 180 Reiniger
- \* 70 Auf- / Abbauhelfer
- \* 200 Polizisten täglich
- \* 200 Feuerwehrleute täglich
- \* 200 Sanitäter täglich
- \* 4 Notärzte
- \* 50 Behördenvertreter

## **Fuhrpark**

- \* 16 geländegängige Pritschenfahrzeuge
- \* 12 Geländewagen
- \* 22 Stapler
- \* 15 Shuttlefahrzeuge
- \* 20 Quads
- \* 20 Motorroller
- \* 20 Fahrräder

# WACKEN 3D DER FILM

## 25 Jahre W:O:A – Eine Historie

Den Grundstein für das Wacken Open Air legten Thomas Jensen und Holger Hübner im Jahr 1989. Beide lebten in Wacken und hatten die Idee, in einer Kiesgrube in ihrem Heimatort ein Open-Air-Rockkonzert zu veranstalten. Ein Rockkonzert, das - anders als die zu dieser Zeit bekannten Metal-Festivals wie „Monsters of Rock“ oder „Super Rock“ - mehrere Tage dauern sollte, und bei dem die Besucher auch auf dem Konzert-Gelände campen könnten. Als Ort dachten sie an eine Kiesgrube, in der zu dieser Zeit ein Motorradclub große Treffen abhielt – nicht nur eine perfekte Location für das Konzert, die Biker wären auch die ersten Besucher, die man dafür gewinnen könnte.

Am 24. und 25. August 1990 war es dann so weit: Das Open Air fand in der Kiesgrube statt - vor kaum 800 Besuchern. Die Bands, die im ersten Jahr auftraten, hießen 5th Avenue, Motoslug, Sacret Season, Axe 'n Sex, Wizzard und Skyline, die Technik wurde bei der „Wacken-Erstausgabe“ noch auf einem Anhänger einer örtlichen Spedition installiert, und die Bühne bauten die Organisatoren selbst.

Schon 1991 trat mit Gypsy Kiss die erste US-Band in Wacken auf, ein Jahr später folgten mit Saxon und Blind Guardian erstmals international renommierte Künstler als Headliner. Und mit Bands aus Schweden, den USA, Irland und Belgien wurde das Festival nicht nur generell internationaler und größer – insgesamt 26 Acts traten 1992 auf -, sondern auch professioneller: Erstmals gab es eine richtige Bühne mit Licht- und Tonanlage, zudem wurde im DJ-Zelt neben der Hauptbühne mit der Party Stage eine zweite Bühne installiert. Wegen des erhöhten Platzbedarfs wurde in diesem Jahr auch der Zeltplatz auf die benachbarten Wiesen des Bauern Uwe Trede verlegt.

Nachdem die Veranstalter des W:O:A schon 1992 u.a. aufgrund von Mehrkosten für die Müllbeseitigung ein Bilanz-Minus verkraften mussten, kam es 1993 – ein Jahr, in dem sich das Festival durch Auftritte von Doro und Fates Warning immer größere Bekanntheit verschaffte – noch schlimmer: Die Organisation von Konzerten u.a. für Motörhead und Dio brachte ihnen so große finanzielle Verluste ein, dass in deren Folge ein Teil der Mannschaft aus dem W:O:A-Team ausstieg.

Das 5-jährige Wacken-Jubiläum markierte damit einen Neustart des W:O:A. Der glückte, denn die finanzielle Lage stabilisierte sich 1994 und das Festival-Line-Up blieb weiterhin professionell mit sehr vielen international bekannten Bands, und die Zahl der Wacken-Besucher blieb mit 4500 ebenfalls konstant.

1996 kam es in Wacken – vor allem Dank der vielen Fans, die die Böhsen Onkelz sehen wollten – zum ersten Mal zum Verkehrsstau. Da die alte Kiesgrube als Veranstaltungsort aus allen Nähten zu platzen begann, bot Uwe Trede an, das Festivalgelände auf sein Land und die bisher als Zeltplatz genutzten Flächen zu verlegen. Auf dem neuen Gelände wurde 1997 mit der W.E.T.-Stage eine dritte Bühne vor allem für Newcomer eingerichtet. Und auch in den Folgejahren wuchs das W:O:A kontinuierlich – bis zu seiner heutigen Größe, mit der es jährlich 75.000 Besucher aufnehmen kann. Für viele Fans ist das W:O:A mittlerweile einer der

# WACKEN 3D

DER FILM

Höhepunkte des Jahres und seit 2007 ist das Festival ausverkauft. Die Karten für das 25. Jubiläum in 2014 waren innerhalb von weniger als 48 Stunden nach Ende des Festivals 2013 weg – ein neuer Rekord.

Und auch sonst gab es immer wieder Neuerungen beim W:O:A. Fand das Festival ursprünglich an nur zwei Tagen statt, dauert es seit dem Jahr 2000 immer von Donnerstag bis Samstag. Der Donnerstag etablierte sich dabei als „Night to Remember“, an der vornehmlich „klassische“ Heavy-Metal-Bands auftreten. Und genau wie die Zahl der Bands und Besucher ist im Laufe der Jahre auch das Rahmenprogramm gewachsen. So wird u.a. seit 2000 auf dem Festivalgelände ein Biergarten betrieben, in dem der Musikzug der Freiwilligen Feuerwehr Wacken (die allseits bekannten „Wacken Firefighters“) das Festival schon vor dem offiziellen Start eröffnet.

Um die Fans nach Wacken zu bringen, gibt es seit 2002 den „Metal Train“, einen Sonderzug, der zu Festivalbeginn und -ende von Stuttgart über zahlreiche deutsche Städte nach Wacken und wieder zurück fährt. Etwa ein Drittel aller Wacken-Besucher reist dabei aus dem Ausland an. So werden zum Beispiel aus Skandinavien, Russland oder Spanien jährlich Bustouren zum W:O:A organisiert, die von Fans genutzt werden können.

Um unbekanntere Bands zu fördern, gibt es beim W:O:A jährlich den „Metal Battle“, einen internationalen Bandwettbewerb, der in 30 Ländern ausgetragen wird. Zunächst treten die Bands dabei auf nationaler Ebene gegen andere an. Die Gewinner der nationalen Ausscheidungen erhalten dann die Möglichkeit, auf dem W:O:A vor einem großen Publikum zu spielen und - ausgewählt von einer Fachjury und Labelvertretern – einen Plattenvertrag bei Nuclear Blast zu gewinnen.

Und das W:O:A ist mittlerweile nicht mehr nur in Wacken. Im September 2012 organisierten die Veranstalter des W:O:A zum ersten Mal die „Hamburg Metal Dayz“ in der Hamburger Markthalle. Und im Mai 2013 wurde die erste Full Metal Cruise veranstaltet, eine Kreuzfahrt auf hoher See mit 2.000 Metalheads. Dazu noch 20 Bands, drei Bühnen und eine Prize Wellness – mit Sicherheit das etwas andere Metal-Festival.



# WACKEN 3D

DER FILM

## DIE BETEILIGTEN BANDS / DISCOGRAFIE

### Alice Cooper

1969	Pretties for You	1977	Lace and Whiskey	1991	Hey Stoopid
1970	Easy Action	1978	From the Inside	1994	The Last Temptation
1971	Love it to Death	1980	Flush the Fashion	2000	Brutal Planet
	Killer	1981	Special Forces	2001	Dragontown
1972	School's Out	1982	Zipper Catches Skin	2003	The Eyes of Alice Cooper
1973	Billion Dollar Babies	1983	Dada	2005	Dirty Diamonds
	Muscle of Love	1986	Constrictor	2008	Along Came a Spider
1975	Welcome to My Nightmare	1987	Raise Your Fist and Yell	2011	Welcome 2 My Nightmare
1976	Alice Cooper Goes to Hell	1989	Trash		

### Alpha Tiger

2011	Man or Machine	2013	Bebeath the Surface
------	----------------	------	---------------------

### Annihilator

1989	Alice in Hell	1997	Remains	2005	Schizo Deluxe
1990	Never, Neverland	1999	Criteria for a Black Widow	2007	Metal
1993	Set the World on Fire	2001	Carnival Diablos	2010	Annihilator
1994	King of the Kill	2002	Waking the Fury	2013	Feast
1996	Refresh the Demon	2004	All for You		

### Anthrax

1984	Fistful of Metal	1990	Persistence of Time	2003	We've Come for You All
1985	Spreading the Disease	1993	Sound of White Noise	2011	Worship Music
1987	Among the Living	1995	Stomp 442		
1988	State of Euphoria	1998	Volume 8: The Threat Is Real		

### Anvil

1981	Hard'n Heavy	1989	Past and Present – Live in Concert	2001	Plenty of Power
1982	Metal on Metal	1991	Worth the Weight	2002	Still going Strong
1983	Forged in Fire	1996	Plugged in Permanent	2004	Back to Basics
1985	Backwaxed	1997	Absolutely no Alternative	2007	This is Thirteen
1987	Strength of Steel	1998	Speed of Sound	2011	Juggernaut of Justice
1988	Pound for Pound	1999	Anthology of Anvil	2013	Hope in Hell

### Blaas of Glory

2011	Highway to Hell
------	-----------------

# WACKEN 3D

DER FILM

## Deep Purple

1968	Shades of Deep Purple The Book of Taliesyn	1974	Burn Stormbringer	1996	Purpendicular
1969	Deep Purple	1975	Come Taste the Band	1998	Abandon
1970	Deep Purple in Rock	1984	Perfect Strangers	2003	Bananas
1971	Fireball	1987	The House of Blue Light	2005	Rapture of the Deep
1972	Machine Head	1990	Slave and Masters	2013	Now What?!
1973	Who Do We Think We Are	1993	The Battle Rages On		

## Doro feat. Biff Byford

1989	Force Majeure	1995	Machine II Machine	2004	Classic Diamonds
1990	Doro	1998	Love Me in Black	2006	Warrior Soul
1991	True at Heart	2000	Calling the Wild	2009	Fear No Evil
1993	Angels Never Die	2002	Fight	2012	Raise Your Fist

*Biff Byford ist Sänger der Band Saxon.*

## Dr. Living Dead

2007	Thrash After Death (Demo)	2011	Dr. Living Dead!
2008	Thrashing the Law (Demo)	2012	Radioactive Intervention

## Dunderbeist

2008	Second Hand Theft	2010	Rovmord	2012	Black Arts & Crooked Tails
2009	8 crows & Counting	2011	Dunderbeist	2012	Songs of the Buried

## Kamikaze Kings

## Lamb of God

1999	Burn the Priest	2004	Ashes of the Wake	2012	Resolution
2000	New American Gospel	2006	Sacrament		
2003	As the Palaces Burn	2009	Wrath		

## Motörhead

1977	Motörhead	1987	Rock'n Roll	2002	Hammered
1979	Overkill Bomber On Parole	1991	1916	2004	Inferno
1980	Ace of Spades	1992	March ör Die	2006	Kiss of Death
1982	Iron Fist	1993	Bastards	2008	Motörizer
1983	Another Perfect Day	1995	Sacrifice	2010	The Wörld is Yours
1986	Orgasmatron	1996	Overnight Sensation	2013	Aftershock
		1998	Snake Bite Love		
		2000	We Are Motörhead		

# WACKEN 3D

DER FILM

## Ragnarok

1994	Et Vinterland i Nord	1997	Arising Realm	2004	Blackdoor Miracle
1995	North Land	2000	Diabolical Age	2010	Collectors of the King
	Nattferd	2002	In Nomine Satanas	2012	Malediction

## Rammstein

1995	Herzeleid	2001	Mutter	2005	Rosenrot
1997	Sehnsucht	2004	Reise, Reise	2009	Liebe ist für alle da

## Sabatton

2000	Fist for Fight	2007	Metalizer	2011	World War Live
2005	Primo Victoria	2008	The Art of War		– Battle of the Baltic Sea
2006	Attero Dominatus	2010	Coat of Arms	2012	Carolus Rex

## Trivium

2003	Ember to Inferno	2006	The Crusade	2011	In Waves
2005	Ascendancy	2008	Shogun	2013	Vengeance Falls

# WACKEN 3D

DER FILM

## DER METAL BATTLE

Um unbekannte Bands zu fördern, veranstaltet das W:O:A jährlich den „Metal Battle“, einen internationalen Bandwettbewerb, der in mittlerweile 30 Ländern ausgetragen wird. Zunächst treten die Bands dabei auf nationaler Ebene gegen andere an. Die Gewinner der nationalen Ausscheidungen erhalten dann die Möglichkeit, auf dem W:O:A vor einem großen Publikum zu spielen und - ausgewählt von einer Fachjury und Labelvertretern - einen Plattenvertrag bei Nuclear Blast zu gewinnen.

WACKEN 3D begleitet drei dieser Bands durch den Metal Battle und fiebert mit den Helden mit, wenn es auf das große Finale zugeht, die Verkündung der Siegerband. Emotionen inbegriffen: Enttäuschung auf der einen Seite, Jubel auf der anderen...

Und die Bands haben nicht nur die Chance des großen Auftritts. Als Teilnehmer des Metal Battle haben sie auch Backstage-Pässe. Natürlich wollen sie ihre Stars unbedingt kennen lernen, sich mit ihnen austauschen. Wenn dann die mongolische Nachwuchsband Nine Treasures vor den alten Hasen von Anvil ihre Künste auf der Morin chuur (der mongolischen Pferdekopfgeige) darbieten, dann sind das Momente, die wohl nur das W:O:A zu bieten hat.

## GOD – The Barbarian Horde (Rumänien)

*“We're gonna do the best on the stage. We'll be there like barbarians.  
Nothing's going to stop us. You can be in rehearsal all your life,  
but to go on stage is something very special.  
And not until you actually get on stage like this and get to play  
in front of people that's where you learn a lot.”*

Die rumänische Folk Metal Band „GOD – The Barbarian Horde“ beruft sich auf das eigene kulturelle Erbe, auf die Mythen und Legenden ihrer transsylvanischen Heimat, die sie in ihre Musik, ihre Instrumente und ihre Kleidung einfließen lassen. Ein sympathischer Haufen in wilden Outfits und mit skurrilen Bewaffnungen. Doch anders als z.B. die jungen Kollegen aus China ist GOD schon seit fast 20 Jahren zusammen, und änderte in dieser Zeit mehrfach den musikalischen Stil, vom frühen Gothic Metal bis hin zum „Barbarian Metal“, wie sie ihn nennen, der dem Stil von Bands wie Finntroll, Amon Amarth, Arkona oder Moonsorrow ähnelt. Metal-Musiker sind absolute Perfektionisten und proben exzessiv. Wenn man von der Musik, anders als die Profis auf den großen Bühnen, nicht leben kann, muss man eine gehörige Portion Leidenschaft mitbringen, um diese Musik auf höchstem Niveau zu betreiben. Für GOD bildet der Auftritt bei der Metal-Battle eine einmalige Chance, doch noch ins professionelle Musikgeschäft vorzustoßen – vielleicht die letzte. Entsprechend konzentriert und nervös bereiten die Rumänen sich vor und beobachten die Konkurrenz im Wettbewerb genau...



# WACKEN 3D

DER FILM

## Nine Treasures (China)

*"If I go back and tell it to my friends they don't believe that.  
So I have no words. I can't explain this, you know.  
I am a little bit sad about that, because I can't explain it to my friends."*

„Nine Treasures“ sind fünf junge Männer aus China, genauer gesagt, aus der Inneren Mongolei, noch genauer gesagt: Aus winzigen Dörfern irgendwo in der mongolischen Weite. Ein Wunder, dass sie überhaupt jemals auf Metalmusik gestoßen sind. In Peking haben sie sich 2011 als Band gefunden und eine ganz eigene musikalische Stilrichtung entwickelt: Mongolischen Metal. Sie verbinden traditionelle Klänge ihrer Heimat mit harten Gitarrenriffs und singen dazu auf mongolisch. Wie alle Bands, die in der Metal Battle antreten, mussten auch sie ihre Anreise selbst bezahlen, was aber natürlich für sie eine ungleich größere Anstrengung bedeutet. Die Jury der Metal Battle in Wacken sieht die sympathischen Jungs mit ihrer zurückhaltenden und reflektierten Art ganz weit vorn. Wird das aber auch reichen, um den Wettbewerb zu gewinnen und den Plattenvertrag zu erhalten..?

## Rotten State (Uruguay)

*"The Wacken Battle is a great opportunity for young bands to come and play from any corner of the world. Go for Wacken! In order to get friendly with some people you need to get aggressive first. Of course you go there to compete and win. You want to get that deal. You wanna be seen, and you wanna be successful. Come on if you dare! We had some fight before, but just hugs ended it all very peacefully and comfortably for both sides. That was awesome. It was a great experience."*

„Rotten State“ aus Uruguay spielen Crossover Metal, ein Genre, das Anfang der 1980er Jahre in Städten wie San Francisco, New York oder LA aus dem Verschmelzen von Thrash und Hardcore Metal entstand. Mitte 2011 begann der Gitarrist und Skater Federico „Kolito“ Rossotti Songs zu schreiben, die von Crossover, Skaten und Bands wie Municipal Waste und Violator beeinflusst waren. Er traf dann auf den Gitarristen Carlos Rosas, und ihr Projekt nahm seinen Lauf. Bald kam Bassist Raul Santos (von der Band „Motosierra“) dazu, und mit dem Drummer Federico „Topito“ Figuera („HeaDShoT“, „The Devil You Know“, „EphyrA“) war die Band dann komplett. Im Dezember 2011 spielten sie ihr erstes Livekonzert und begannen damit, die ersten Takes ihres Debütalbums aufzunehmen. Anfang 2012 gab es dann die ersten Rückschläge: Konzerte wurden gecancelt, die Mischung ihres Albums verzögerte sich, und ihr Sänger brach sich den Fuß. In seiner Erholungsphase wurden neue Songs geschrieben und die Studioaufnahmen für ihr Album beendet. Und im Juni 2012 spielten sie schließlich wieder, als Opener für ein Konzert der argentinischen Hardcore-Legende N.D.I. Im Juli erschien ihr Album, Ende 2012 spielten sie erstmals außerhalb von Uruguay in Argentinien. 2013, nachdem Gitarrist Juan Rosas die Band verlassen hatte, veröffentlichten sie ihr zweites Album – und gewannen die Metal Battle in Uruguay.

# WACKEN 3D

DER FILM

## DIE FANS

Neben den zahlreichen Bands und Musikern begleitet WACKEN 3D während der Festivaltage auch „ganz normale“ Fans und Wacken-Besucher, die aus den unterschiedlichsten Gründen nach Wacken gekommen sind. Wir erfahren ein wenig aus ihrem Leben, hören, wie sie über Wacken denken. Und wir sehen, wie sie für drei Tage ihren Alltag abstreifen und in das große Parallel-Universum der Wacken-Community abtauchen.

Wir stellen vor:

### **Cielu Wang (Taiwan)**

Cielu hat ihrer Mutter erzählt, sie wäre für eine Geschäftsreise nach Europa gereist. Sie ist schon zum dritten Mal in Wacken, und sie erlebt dabei ihr erstes schweres Besäufnis. Unvergesslich das Bild, wie sie ihren Rollkoffer über das Festivalgelände zieht...

### **Micha Reese (Deutschland)**

Micha ist respektloser, sympathischer Provokateur, Verkleidungskünstler, Glam-Rocker. Er trinkt sich fröhlich mit vielen Outfits und provokanten Aktionen durch die Wacken-Tage.

### **Katie McHoes (USA)**

Auch Katie und ihre beiden amerikanischen Freundinnen sind nicht zum ersten Mal in Wacken. Das Festival ist für sie das Highlight des Jahres, und während ihrer Zeit in Wacken haben sie viele nette wie skurrile Begegnungen mit anderen Wacken-Fans.

### **Salman U. Syed (Indien)**

Salman ist einer der Juroren des Metal Battle und ein großer Wacken-Fan. Er arbeitet in der Metal-Branche in seiner Heimat Indien – einem Land, in dem es eigentlich kein Metal gibt. Aber das will Salman ändern, deshalb hat er vor einiger Zeit ein Festival in Bangalore gegründet. Sein großes Vorbild: Wacken. Doch die Inder brauchen noch etwas Nachhilfeunterricht in Sachen harter Musik. Salman, immer im Dienste des Metal unterwegs, versucht Kontakte zu Bands zu knüpfen und sie zu überreden, in Bangalore zu spielen.

### **Breanna Banfield (Kanada)**

Der sehr reflektierten Breanna ist ihre Musik so wichtig wie die Luft zum Atmen. Über Festivals und Crowdsurfing geht für sie nichts.

### **Joshua Bromberger (Deutschland)**

Joshua und sein Vater reisen im Wohnmobil nach Wacken. Hier kommen sie sich auf einer anderen Ebene als sonst näher, der Vater möchte Joshua das bieten, was er selbst nicht gedurft hätte.

# WACKEN 3D

DER FILM

## DER STAB

### Norbert Heitker – Regie

Nach seinem Studium der Medientechnologie in Hamburg arbeitete Norbert Heitker zunächst in Wien, später in Berlin für die Produktionsfirma DoRo von Rudi Dolezal und Hannes Rossacher, die vor allem in den 1990er Jahren die Musikvideos zahlreicher renommierter deutschsprachiger und internationaler Künstler produzierte.

Seit 2000 ist Norbert Heitker freischaffender Regisseur für Musikvideos und Werbefilme, zählt heute als solcher zu den profiliertesten Deutschlands. Zu den Künstlern, für die er Videos inszeniert hat, gehören u.a. Die Ärzte, Rammstein, Tom Novy und die H-Blockx. Für Die Ärzte, Farin Urlaub und Sido hat er Regie bei Konzert-Dokumentationen sowie für Sido und Die Ärzte auch bei ihren „MTV Unplugged“-Shows geführt. Norbert Heitker gewann zahlreiche nationale und internationale Auszeichnungen, wurde u.a. 1998 für das Video „Engel“ von Rammstein, 2005 für die DVD „Die Ärzte Live - Die Band, die sie Pferd nannten“ und zuletzt im März 2014 für die DVD „Die Ärzte Live - Die Nacht der Dämonen“ mit dem Echo geehrt. Beim Kurzfilmfestival Oberhausen erhielt er zudem zwei Mal den Publikumspreis für das beste deutsche Musikvideo, 2004 für „1.2.3“ von Bela B. feat. Charlotte Roche und 2011 für „Dinge von denen“ von Die Ärzte.

### Tomas Erhart – Produzent (JUMPSEAT 3Dplus)

Tomas Erhart gestaltete als DoP (Director of Photography) weit über 60 Spielfilme und zahlreiche Dokumentar- und Werbefilme. Sein Portfolio reicht hierbei von Filmen wie Willy Bogner's *Fire, Ice & Dynamite* und Bernd Eichingers *Manta Manta* bis zu *Der neunte Tag* von Oscar®-Preisträger Volker Schlöndorff oder dem mit dem „chinesischen Oscar®“ ausgezeichneten Drama *A Breath of Heaven*. Er gehört zu den Mitbegründern der Filmakademie Baden-Württemberg und ist Mitglied der Deutschen Filmakademie.

Parallel zu seiner Filmarbeit beschäftigt Tomas Erhart sich seit Mitte der neunziger Jahre intensiv mit den konzeptuellen Möglichkeiten der digitalen Fotografie. Seine viel beachteten Kunstprojekte "5PM" und "Cell-Phonology" wurden in zahlreichen Ausstellungen der Öffentlichkeit präsentiert.

Mit 3D als filmischem und künstlerischem Medium arbeitet Tomas Erhart seit Jahren intensiv. Die Produktionen *Lang Lang 3D at Berghain Berlin* und den Kinofilm *Berlin Philharmonics in Singapore 3D* hat er als DoP / Co-Regisseur visuell und konzeptionell entscheidend mitgestaltet.

Die von ihm vor drei Jahren gegründete Produktionsfirma JUMPSEAT hat es sich zum Ziel gesetzt, Livemusik und Bühnenperformances in 'state of the art' 3D live für die große Leinwand zu produzieren.

WACKEN 3D ist JUMPSEAT's erstes großes Kinofilmprojekt.

# WACKEN 3D

DER FILM

## **Stefan Schubert – Produzent (WÜSTE Film)**

1989 gründete Stefan Schubert zusammen mit den Filmemachern Ralph Schwingel und Lars Becker als Produzent die WÜSTE Film in Hamburg. Seit 1996 ist er gemeinsam mit Ralph Schwingel Inhaber der WÜSTE Film, die seitdem u.a. mit den Spielfilmen von Fatih Akin (*Kurz & Schmerzlos*, *Im Juli*, *Solino* und dem Goldenen Bären-, Deutschen- und Europäischen Filmpreis-Gewinner-Film *Gegen die Wand*), Andrei Schwartz (*Auf der Kippe*) und Sven Taddicken (*Emmas Glück*) national und international große Erfolge feiern konnte. Insgesamt hat Stefan Schubert mehr als 40 Spiel- und Dokumentarfilme als Produzent oder Line-Producer verantwortet. 1998 gründeten Stefan Schubert und Ralph Schwingel zusammen mit dem Verleger Hejo Emons die WÜSTE Film West GmbH in Köln und 2006 die WÜSTE Film Ost mit einem Büro in Berlin. Im Rahmen der Cologne Conference wurde Stefan Schubert mit dem Produzentenpreis 2004 ausgezeichnet. Ferner erhielt er im Rahmen des Filmfestes Hamburg den Sonderpreis der Otto-Sprenger-Stiftung 2004. Stefan Schubert ist Mitglied des Vorstandes der Sektion Kino der Allianz Deutscher Produzenten - Film & Fernsehen und der Deutschen Filmakademie.

## **Christian Vennefrohne – Line Producer**

Christian Vennefrohne, geboren 1976 im Münsterland, fand seinen beruflichen Einstieg 1998 als freier Mitarbeiter bei diversen Kino- und TV-Produktionen. Er absolvierte in Hamburg den Diplomstudiengang Medientechnik und vertiefte während der Ausbildung seine praktischen Erfahrungen als Produktionsleiter bei studentischen Projekten, u.a. bei Studio-Produktionen im Studio Hamburg. Noch während des Studiums ging er zur Hamburger Produktionsfirma brave new work film productions, arbeitete dort bis 2005 als Head of Produktion, und schloss seine Ausbildung parallel mit seiner Diplomarbeit ab, die Teile seiner bisherigen Produktions- und Postproduktionstätigkeiten dokumentierte. Nach Beendigung des Studiums machte er sich 2005 mit der „Christian Vennefrohne-Medienproduktion“ selbstständig, seitdem bietet er Produktionsfirmen und Produzenten flexible Unterstützung in allen Bereichen der Kino- und TV-Produktion an. So war er in verschiedensten Funktionen beteiligt an Filmen wie *Eine andere Liga* (2006), *Der Letzte macht das Licht aus* (2007), *Underdogs* (2007), *Tage des Zorns* (2008) *Tannöd* (2009), *Die Tür* (2009), *12 Meter ohne Kopf* (2009), *Du sollst nicht lieben* (2009), *Easy Money* (2009), *What a Man* (2011) *Arschkalt* (2011), *I, Anna* (2011), *Das Leben ist nichts für Feiglinge* (2012), *Yona* (2014) und *Vaterfreuden* (2014).

## **Sven Offen – Live Regisseur**

Sven Offen hat sich als Regisseur, Redakteur und Produzent einen Namen gemacht. Sein Spezialgebiet ist die Aufzeichnung von Livekonzerten im Auftrag zahlreicher Künstler und Fernsehens. Offen strebte zunächst einen Beruf als Bauingenieur an, brach das Studium jedoch ab und begann als Ausstatter für die ZDF-Sendung „Die rote Couch“ seine Laufbahn in den Medien. Danach betreute er als Re-

# WACKEN 3D

## DER FILM

dakteur beim Sender Premiere das tägliche Musikmagazin „Airplay“ und später die Show „Die 4. Dimension“. 1994 verlegte er seinen Wohnsitz nach Wien und produzierte dort zunächst als Geschäftsführer der bekannten Company DoRo Musikvideos. Im Jahr 2000 gründete er seine eigene Produktionsfirma, JUST 24/7 Entertainment.

Offen hat sich als Regisseur primär auf Livemitschnitte von Konzerten spezialisiert. Er drehte seit 2001 für MTV verschiedene Reportagen für die Reihe „Campus Invasion“, sowie 2007 die Aufzeichnung des MTV European Music Awards, des Hurricane Festivals und Rock am Ring.

### **Uli Gaulke – Unit Regisseur**

Uli Gaulke, Jahrgang 1968, studierte nach seinem Abitur von 1989 bis 1995 Informatik und Film- und Theaterwissenschaften an der TU und der Freien Universität Berlin und arbeitete nebenher als Filmvorführer in diversen Berliner Kinos. Nachdem er 1994 zusammen mit Freunden das Programmokino Balasz gegründet hatte, begann er 1995 ein Studium der Filmregie an der Hochschule für Film und Fernsehen Konrad Wolf. Mit seinem Abschlussfilm *Havanna mi amor* gewann er 2001 den Deutschen Filmpreis für den Besten Dokumentarfilm. Seitdem arbeitet er als Regisseur, Autor und Kameramann für Kino und Fernsehen. Dreharbeiten führten ihn nach Nordkorea, Indien, Burkina Faso, Kuba und die USA. Mit seinem Film *Comrades in Dreams* war er 2007 zum renommierten Sundance Film Festival eingeladen und zum Grand Jury Price nominiert. Sein letzter Film *As Time Goes By in Shanghai* startete Ende 2013 in den deutschen Kinos.

### **Tom Kimmig – Unit Regisseur**

Tom Kimmig, 1968 in Baden-Baden geboren, absolvierte von 1992 bis 1994 eine Ausbildung zum Kamera-Assistenten an der staatlichen Fachschule für Optik und Fototechnik in Berlin. Diesen Beruf übte er von 1992 bis 1997 aus, realisierte in dieser Zeit schon erste eigene Kurzfilme, bevor er 1997 ein Studium an der Film- und Fernsehakademie Berlin aufnahm. Seit 2000 arbeitet Kimmig vermehrt als Regisseur und Kameramann an Dokumentarfilmen und Making Of Arbeiten. Seit 2005 produziert er zudem wissenschaftliche Filme für das Deutsche Museum in München und die Universität Tübingen. 2009 war er einer der Regisseure der aufsehenerregenden 24-Stunden-Dokumentation *24h Berlin – Ein Tag im Leben* – eine Arbeit, die er mit der im Frühjahr 2014 ausgestrahlten, ebenso aufwändigen Doku *24h Jerusalem* fortsetzte.

### **Marco Wilms – Unit Regisseur**

Marco Wilms, geboren 1966 in Ost-Berlin, lernte Werkzeugmacher und studierte Grafikdesign und Bühnenbild an der Kunsthochschule Berlin Weissensee, und Produktiondesign an der HFF Potsdam-Babelsberg. Zwischen 1993 und 1998 führten ihn Stipendien in die USA sowie in die Filmabteilung der Universität



# WACKEN 3D

## DER FILM

Thammasat in Thailand. 2001 schloss er sein Regiestudium an der HFF ab, und unterrichtete im Anschluss Filmhandwerk in Berlin, Russland, Vietnam und Thailand, sowie für EDN in Lissabon und für ExOriente in Prag. Seine Filme haben zahlreiche Auszeichnungen erhalten. Dabei ist er mit Filmen wie *Comrade Couture – Ein Traum in Erdbeerfolie* und *Tailor Made Dreams*, sowohl auf dem nationalen als auch auf dem internationalen Markt präsent. Sein neuestes Filmprojekt, *ART WAR*, erzählt von den jungen ägyptischen Künstlern des arabischen Frühlings, die mit neuartiger Schöpfungskraft, haushohen Graffitis, rebellischer Musik, und mit Kunst & Aufklärung versuchen ihre Revolution vor dem Untergang zu retten.

### **Markus Gerwinat – Schnitt**

Während und nach dem Studium an der FH Dortmund für Kommunikationsdesign, Fotografie und Film verdiente sich Markus Gerwinat als Schauspieler sein Geld. In den ersten Jahren der 90er-Jahre hatte das Fernsehen ihn fest im Griff, als Moderator und Redakteur diverser TV-Sendungen. Mit dem Aufkommen der digitalen Bildbearbeitung begann Markus Gerwinat, seine Projekte selbst zu schneiden und zu bearbeiten, ein User der ersten Stunde. Mitte der 90er-Jahre entstand die Q Filmproduktion in Hamburg, deren Inhaber und Geschäftsführer Gerwinat heute noch ist. In dieser Zeit zeichnete er als Regisseur, Cutter und Producer für hunderte von Werbespots, Imagefilme, Konzerte und Musikvideos verantwortlich, unter anderem für Künstler wie Udo Lindenberg, Heather Nova, Unheilig, Nena, Xavier Naidoo, Monrose, Jan Delay und vielen anderen. Für seine Arbeit wurde er mit diversen Awards ausgezeichnet, zuletzt mit dem Echo für die DVD „Die Ärzte Live – Die Nacht der Dämonen“.

# WACKEN 3D

DER FILM

## STAB

<b>Regie</b>	Norbert Heitker
<b>Produzent und Supervising DoP</b>	Tomas Erhart / JUMPSEAT 3Dplus Germany
<b>Produzent</b>	Stefan Schubert / WÜSTE Film
<b>Produktion</b>	JUMPSEAT 3Dplus WÜSTE Film
<b>In Koproduktion mit</b>	ZDF in Zusammenarbeit mit ARTE
<b>Line Producer</b>	Christian Vennefrohne
<b>3D-Live Regie Hauptbühnen</b>	Sven Offen
<b>Kamera Units (Regie / Kamera)</b>	Unit A: Norbert Heitker / Fabian Hothan Unit B: Tom Kimmig / Matthias Bolliger Unit C: Uli Gaulke / Sebastian Bäumler Unit D: Marco Wilms / Marcus Winterbauer Unit E: Jasper Engel (Kamera) Unit F: Konstatin Freyer (Kamera)
<b>Supervising 3D Stereograph</b>	Phil Humphries
<b>Originalton Supervisor</b>	Volker Zeigermann
<b>Ton Mischung</b>	Matthias Schwab
<b>Musik Mischung</b>	Philipp Hoppen, Jacob Hellner, Eike Freese
<b>Digital 3D Postproduktion</b>	The Post Republic
<b>Mit Förderung von</b>	Filmförderung Hamburg Schleswig-Holstein Medienboard Berlin-Brandenburg Filmförderungsanstalt (FFA) Deutscher Filmförderfonds (DFFF)