

# Deep Impact – Eine interaktive Fernsehensendung

Die Thüringer sind auf einen Asteroideneinschlag vorbereitet

Am Abend des 28. Juni 2008 verfolgten über 1.000 Zuschauer eine Fernsehensendung im Internet: Deep Impact. Das Kooperationsprojekt zwischen dem Institut für Medientechnik an der TU Ilmenau und der Professur Medien-Ereignisse an der Fakultät Medien erzählte im Genre des Doku-Dramas die fiktive Geschichte eines Asteroideneinschlags in Thüringen.

Im Frühjahr 2008 entdeckten Astronomen einen Asteroiden und sagten die unmittelbar bevorstehende Kollision des 200 Meter großen Himmelskörpers mit der Erde vorher. Als Einschlagsort bestimmten die Wissenschaftler Ilmenau. In einer beispiellosen Aktion gelang es den Ingenieuren der Technischen Universität gemeinsam mit den Stadtvätern, ein Raumschiff in Startbereitschaft zu versetzen, das die Flugbahn des Asteroiden verändern könnte. Alles lief nach Plan, bis ein unabhängiger Gutachter offenlegte, dass sich der Ort der Katastrophe nur um wenige Kilometer ändern würde und ausgerechnet die Kulturstadt Weimar in das Visier des kosmischen Geschosses geraten soll. Die Nachricht löste weltweite Proteste unter den Freunden der Klassikerstadt aus. In einer Fernsehensendung sollte wenige Stunden vor der Katastrophe über das Schicksal der Städte entschieden werden. Das moralische Dilemma der Geschichte, die Entscheidung für die Aufgabe des Technologiestandorts Ilmenau oder der Klassikerstadt Weimar, fand eine glückliche Auflösung.

Für die Sendung aus dem virtuellen Fernsehstudio der TU Ilmenau produzierten Studierende das 3D-Modell eines Stadions. Auf den Rängen dieser digitalen Kulisse nahmen die Zuschauer als Avatare Platz. Mit Voting-Buttons und einem Kommentarfeld ausgestattet, konnte die Internet-Gemeinde über den Verlauf der Handlung entscheiden und Meinungsäußerungen live in den Studiohintergrund senden. So erprobte das Sendekonzept auf spielerische Weise die Möglichkeiten einer demokratischen Entscheidungsfindung im Rahmen einer Fernsehensendung.



Steffen Quasebarth mit Konrad Paul und Prof. Dr. Peter Scharff im Stadion.

Das Projekt »Deep Impact« kann als ein gelungenes Beispiel für die interdisziplinäre Zusammenarbeit zwischen technischen und gestalterischen Studiengängen bezeichnet werden. Im Rahmen der Kooperation konzipierten Studierende und Lehrende des Projekts »Studio Bauhaus« die Dramaturgie der Spielfilmszenen, realisierten deren Verfilmung und führten zahlreiche Interviews mit Wissenschaftlern. Die Projektgruppe reiste zum Museum für Naturkunde Berlin, traf sich mit Wissenschaftlern der Friedrich-Schiller-Universität Jena, drehte im Trainingsmodul der Raumstation MIR und in der vom Braunkohlebergbau bedrohten Gemeinde Heuersdorf. Aufwendige Interaktionstechnologien zwischen den Internetnutzern und dem Studiogeschehen sowie die Steuerung des virtuellen Sets setzten Studierende der Technischen Universität Ilmenau im Rahmen einer »Praxiswerkstatt Interaktives Fernsehen« um. Organisatorische Aufgaben und die Inszenierung der Studioarbeit unter der Leitung des erfahrenen Fernsehregisseurs Detlev Mohr übernahm das Projektteam aus Ilmenau.

Während der 90-minütigen Sendung wechselten sich fiktive Spielfilmszenen mit Expertengesprächen ab. Der Moderator Steffen Quasebarth (MDR) führte das Gespräch mit den Gästen Konrad Paul (Goethe-Institut Weimar) und Prof. Dr. Peter Scharff (Rektor der TU Ilmenau), die als Protagonisten ihrer Städte in das Studio gekommen waren.

Alle Episoden und viele Hintergrundinformationen zum Projekt sind auf der Webseite zu finden. Mit dem Projekt »Studio Bauhaus« unter der Leitung von Wolfram Höhne und Markus Schlaffke (Fakultät Medien) sollen auch weiterhin experimentelle Wege der künstlerischen Bearbeitung wissenschaftlicher Themen beschritten werden.

Wolfram Höhne  
Professur Medien-Ereignisse

[www.deep-impact.de](http://www.deep-impact.de)  
[www.studio-bauhaus.tv](http://www.studio-bauhaus.tv)