

Tilman Richter

Portfolio

April 2021

über mich

Gestaltet, geplant und gebaut habe ich eigentlich schon immer.

Aber erst im Studium „Integriertes Design“ an der Hochschule für Künste Bremen konnte ich mich intensiv mit Projekten in den Bereichen Kommunikationsdesign, Produktdesign und Modedesign beschäftigen. Im Hauptstudium verlegte ich meinen Schwerpunkt auf „Kommunikation im Raum“, welches ein Arbeitsfeld zwischen den Disziplinen Information und Produkt darstellt, und schloss das Studium mit dem Diplom bei Prof. Roland Lambrette ab.

Während und nach dem Studium arbeitete ich freiberuflich an verschiedenen kulturellen und kommerziellen Projekten beim Atelier Markgraph in Frankfurt am Main.

Um mein Interesse an der Verbindung von Kunst, Design und Technologie weiter zu vertiefen, begann ich ein Masterstudium an der Universität der Künste Berlin, im Fachbereich „Visuelle Kommunikation“ in der „Advanced New Media Studio Class“ bei Prof. Joachim Sauter und Prof. Jussi Ängeslevä.

Nach dem Studium arbeitete ich selbstständig unter dem Namen „what if?“. Wir entwarfen, planten und stellten teils selbst räumliche und mediale Inszenierung von meist wissenschaftlichen Inhalten her.

2019 zog ich mit meiner Partnerin und unserem Sohn nach Kalifornien. Dort entwarf und baute ich einen kleinen Wohnwagen oder ein „Tiny House“ und wir lebten an der kalifornischen Küste. Bis es uns letzten Sommer - klimatisch und politisch - zu heiß wurde.

Jetzt sind wir wieder hier und ich suche nach einem neuen Umfeld in dem ich meine Fähigkeiten anwenden – gestalten, planen und umsetzen kann.

Ich hoffe mit der folgenden Auswahl an Projekten einen kleinen Einblick in mein bisheriges Schaffen geben zu können, und freue mich auf Ihre Rückmeldung.

herzliche Grüße,

A handwritten signature in black ink, consisting of the name 'Tilman Richter' written in a cursive, flowing style.

Tilman Richter

Eine interaktive Medieninstallation
für die Museen- und
Sciencecenter-Landschaft Bremen,
die **Wissenswolke**.



Bremerhaven
Bremen

Two Towns.
Together!
Two Towns.
Together!

4 / 42

wissenswelten
Bremerhaven
Bremen



Unter dem Dachnamen „Wissenswelten“ versammeln sich unterschiedlichste Museen, Science Center und Ausstellungshäuser aus Bremen und Bremerhaven. Sie präsentierten sich auf der ITB (2012 bis 2015, sowie dem GTM 2014) mit einer interaktiven Installation.

Die „Wissenswolke“, als Bild für die Vielzahl der Wissenswelten, gewährte Einblick in die verschiedenen Ausstellungshäuser.

Aus der „Wissenswolke“ hängen – auf Postkarten gedruckt – 50 Fragen aus den Themenbereichen der verschiedenen Museen und Science Center. Rückseitig befinden sich QR-Codes. Wird eine Frage aus der Wolke genommen und auf die Stele vor der Medienwand gelegt, erwacht die „Wissenswolke“. Sie glüht hell auf, ein Akkord erklingt und die Frage wird medial - mit Text und Bild - beantwortet.

Für: Wfb - Wirtschaftsförderung Bremen GmbH, 2012-2015

Auftritte: ITB 2012-2015, GTM 2014

Aufgaben: Konzept, Gestaltung, Produktion, Programmierung, Projektentwicklung

In Zusammenarbeit mit Klaas-Marten Seekamp

Programmierung: Philipp Ronnenberg, Ivo Schüssler

<http://thisiswhatif.de/projects/Wissenswolke/>

VIDEO: <https://vimeo.com/41003707>

Die **Wissenswelten** auf Tour.

Wissenswelten
Bremen. Bremerhaven.

Wissenswelten-Sprinter-Koffer | 2014



WISSEN ERLEBEN



Portfolio

7 / 42

Filman Richter





Die Basisinstallation der Wissenswolke, ein interaktives Frage und Antwort-Spiel, wurde zu einem modularen System weiter entwickelt. So kann sich die Inszenierung verschiedenen Anforderungen anpassen - wie hier im Wissenswelten-Sprinter, der in der Republik herumreist und die Bremer Wissenswelten bewirbt.

Hierfür entwickelten wir einen Reisekoffer, mit dem die Fragen der Postkarten ausgelesen werden.

Für: WfB - Wirtschaftsförderung Bremen GmbH, 2014
Aufgaben: Konzept, Gestaltung, Produktion, Projektabwicklung
Auftritt: Tag der Deutschen Einheit 2014 Hannover

Die Jahresausstellung 2014 im botanischen
Palmengarten der Stadt Frankfurt am Main.







In Zusammenarbeit mit Botanikern, Biologen und Kulturwissenschaftlern des Palmengartens der Stadt Frankfurt am Main realisierten wir die temporäre Ausstellung „Duft“ als Entdeckungsreise in das Reich der Düfte. Dafür wurde die lichtdurchflutete Galerie West des Palmengartens von Mai bis September 2014 mit raumgreifenden Scherenschnitt-Motiven, wie zum Beispiel überdimensionalen hölzernen Blüten, Insekten, historischen Gebäude oder Destillationsapparaturen, in verschiedene Bereiche gegliedert. Diese wurden überrannt von opulentem Pflanzengrün aus dem Archiv des Palmengartens. So fanden sich die Besucher in einem dschungelartigen Parcours inmitten eines Parfumlabor oder Duftgartens wieder und konnten sich aus den Blickwinkeln ganz unterschiedlicher wissenschaftlicher Disziplinen, wie etwa der Biologie, Chemie oder Geschichtswissenschaft, der Welt der Düfte nähern. Lebende Duftpflanzen, ätherische Öle, Obstschalen, Samen und künstliche Aromen bildeten sogenannte „Duft-Stationen“. Um in der Welt der Düfte nicht den Überblick zu verlieren, wurden die unzähligen Dufterlebnisse zudem farblich kodiert und ließen sich so einer von insgesamt 17 Duftnoten zuordnen. Um mit der temporären Ausstellung im Sinne nachhaltiger Gestaltung keinen überflüssigen Müll zu produzieren, kam nur vollständig kompostierbares Plattenmaterial zum Einsatz.

Für: Palmengarten der Stadt Frankfurt am Main, 2014

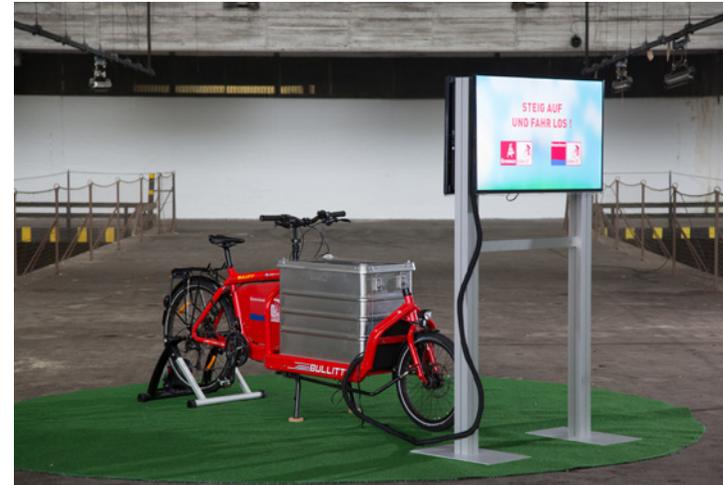
Ausstellungsort: Galerie West des Palmengartens der Stadt Frankfurt am Main

Aufgaben: Konzept, Gestaltung, Produktion, Projektabwicklung

<http://thisiswhatif.de/projects/Duft/>

Bremens schönste Fahrradstrecken,
erfahrbar mit **Bike-It!**





Bremen ist eine Fahrradstadt. 22% der Verkehrswege sind Radwege. Am besten erschließt man sich die Stadt also fahrradfahrend.

Mit der interaktiven Installation „Bike-It!“ lädt die Freie Hansestadt Bremen zum Fahrradfahren in Bremen ein.

Auf einem umgebauten Lastenrad können Besucher verschiedene Fahrradrouten in und um Bremen virtuell erfahren. Durch das Treten der Pedale bewegen sich die Besucher, je nach Trittgeschwindigkeit - mal schneller mal langsamer - entlang der Sehenswürdigkeiten und malerischen Landschaften, welche die Bremer Radwege zu bieten haben. Stoppt man an einem dieser besonderen Punkte, so erhält man weiterführende Informationen zu der Fahrradroute und den Sehenswürdigkeiten.

Für: WfB - Wirtschaftsförderung Bremen GmbH, 2014

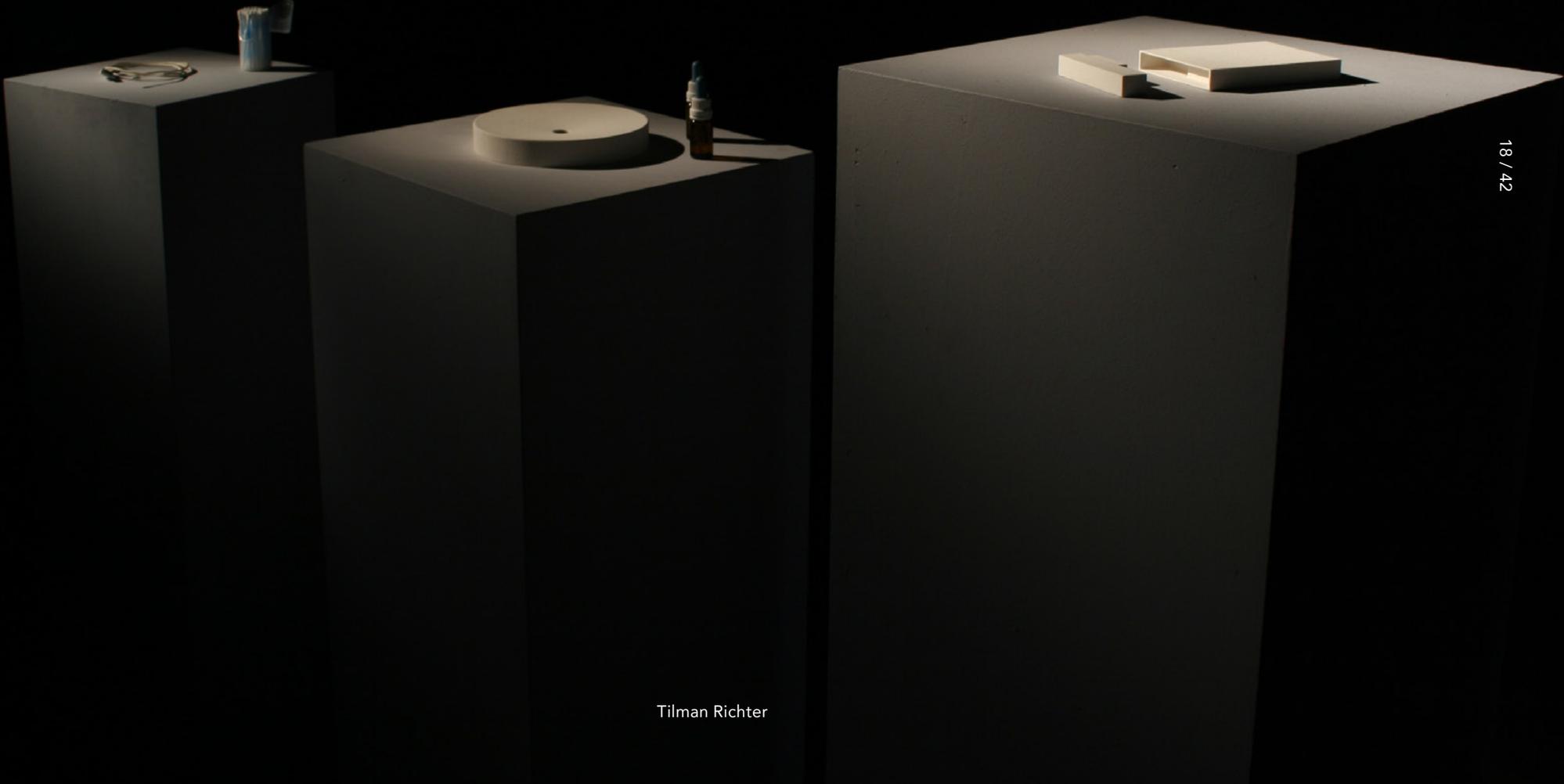
Auftritte: ITB 2014, 2015, Rad&Outdoor 2015, Tag der Deutschen Einheit 2014 Hannover

Aufgaben: Gestaltung, Produktion, Programmierung

Programmierung: Philipp Ronnenberg

Was wäre wenn...
wir unsere **Daten**
in **Lebewesen** speichern?

Portfolio



18 / 42

2003 gelang es amerikanischen Wissenschaftlern, den Text eines Kinderliedes im Genom eines einfachen Bakteriums zu schreiben, zu fixieren und wieder auszulesen.

Wie werden wir in Zukunft mit diesen lebenden Maschinen umgehen?

»Wetware« ist eine Serie fiktiver Prototypen, die drei unterschiedliche Interaktions-Szenarien illustrieren.

Neben der Maschinerie zur Synthetisierung und Injektion der DNA in den Zellkern benötigt der Prozess Wasser und Zucker, um den Organismus zu brüten und am Leben zu halten. Das erste Szenario basiert auf unserer heutigen Interaktion mit Technologie. Eine »Black Box«, ein Gerät dessen Inneres wir weder sehen noch kennen, kann mit Patronen Wasser und Zucker bestückt werden.

Das zweite Szenario schlägt eine direktere Interaktionsform mit dem Organismus vor. Die Bakterienkultur ist durch ein Loch in der Mitte des Gerätes sichtbar. Der Benutzer muss sich um den Organismus kümmern, indem er ihm Wasser und Zucker in kleinsten Dosen zufügt.

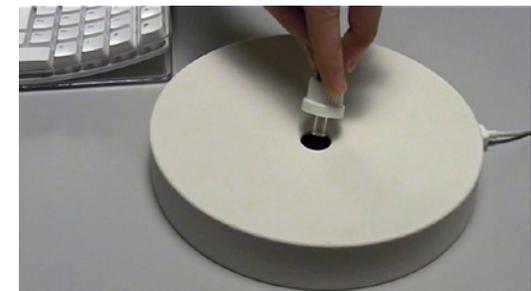
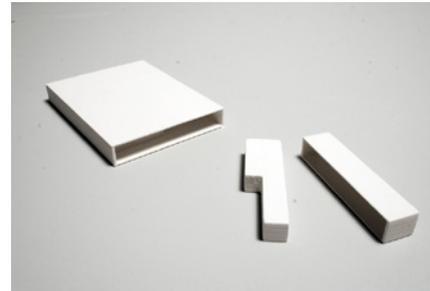
Das dritte Szenario geht davon aus, dass die Bakterienkultur das Gerät verlassen hat und nun im Körper des Benutzers wächst. Um an die gespeicherten Daten zu gelangen, muss der Benutzer einen Abstrich seiner Mundschleimhaut durchführen.

Dieses Projekt hat nicht zum Ziel, konkrete Designvorschläge zu liefern. Vielmehr soll es die Technologie anhand eines Science-Fiction-Szenarios vermitteln, Fragen stellen und eine Diskussion anregen.

*Freies Projekt, Hochschule für Künste Bremen, 2008
Konzept, 3D Druck, Film*

<http://thisiswhatif.de/projects/Wetware/>

VIDEO: <https://vimeo.com/9890897>



Was wäre wenn...
der Öffentliche Raum
zum Barometer der **Öffentlichen Meinung** wird?

Aufnahme von syrischen
Staatsbürgern unter
bestimmten
Voraussetzungen

 220

Menschen unterstützen diese Petition
https://epetitionen.bundestag.de/petitionen/_2013/_04/18/Petition_40771.nc.html



Diese Installation ist ein Experimentierfeld für die Frage und
Bereitstellung von Meinungen im öffentlichen Raum. Aktuelle
Petitionen und Anträge an das Deutsche Bundestag
werden auf der Website des Deutschen Bundestag
gesammelt, und die Anzahl der Unterstützer werden hier
dargestellt.
Nehmen die Teil! Scannen sie den QR-Code mit dem
Smartphone. Weitere Informationen zu dem
Projekt finden Sie unter www.digitale-wand.de





Stadt, Information, Netz und Daten waren Gegenstand einer Untersuchung im Rahmen der freien Arbeit „Data From Ground Zero“. Die „Wand der Unterstützung“ ist eines von drei prototypischen Projekten, die dabei entstanden.

Die „Wand der Unterstützung“ bringt die aktuellsten Petitionen an den Deutschen Bundestag im Öffentlichen Raum. Mit einem Smartphone gelangt man direkt auf die Website der angezeigten Petition und kann sich dort weiter informieren, oder diese gleich unterstützen.

*Freies Projekt, Masterprojekt, Universität der Künste Berlin, 2013
Konzept, Gestaltung, Programmierung, Produktion*

<http://thisiswhatif.de/projects/WandDerUnterstützung/>



Passanten werden Schauspieler,
mit dem **Atelier Markgraph**
auf der **Luminale** Frankfurt.

LIEBE
EHEN.
ER WALD



DESWEGEN BIN ICH
HIER.

LIGHT
AM ENDE DES
TUNNELS

Portfolio

42





Zum fünften Lichtkultur-Festival „Luminale“ verwandelt sich die Frankfurter U-Bahn-Station Willy-Brandt-Platz im April 2010 in eine Bühne für ein interaktives Text-Schauspiel. Die Schauspieler: die Fahrgäste und Passanten selbst. Die menschliche Interaktion rückt in den Mittelpunkt der Installation: Schon an den Eingängen zur U-Bahn-Station weisen Markierungen auf dem Boden den Weg zum unterirdischen Theaterstück in der Zwischenebene. Die große Treppenanlage der Ebene wird durch bewegliche Bühnenlichter und eine LED-Fläche zum Bühnenbild für die Fahrgäste und Passanten. Diese können durch ihre Bewegungen Zitate aus den aktuellen Stücken des Schauspiel Frankfurt abrufen. Betritt ein Passant eines der auf dem Boden markierten „Rollenfelder“, aktiviert er Licht, LED und Ton.

Das „Zitat-Theater“ wird durch die Bewegung der Menschen generiert. Die temporäre Installation spielt mit dem alltäglichen Strom der Fahrgäste im Raum der U-Bahn-Station: Die einen kommen oder verlassen den Ort gerade, sie bewegen sich schnell, langsam, sind auf dem Weg zur Arbeit, zum Vergnügen, täglich, wiederholt oder vielleicht doch nur ein einziges Mal in ihrem Leben. Die anderen, die sie beobachten, sind die Zuschauer. Für kurze Zeit wird das Leben zum Theater, die Fahrgäste und Passanten zu Geschichtenerzählern und Publikum zugleich.

Das Projekt wurde entwickelt und geplant vom Atelier Markgraph, Selin Özcelik und Tilman Richter von whatif. Die Programmierung mit VVVV wurde von Paul Scheytt umgesetzt. Projektpartner waren Martin Professional Lighting, VGF - Verkehrsgesellschaft Frankfurt am Main und das Schauspiel Frankfurt.

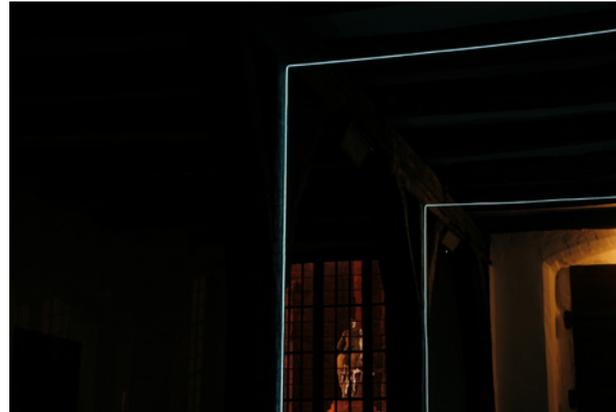
Das Projekt wurde mehrfach ausgezeichnet.

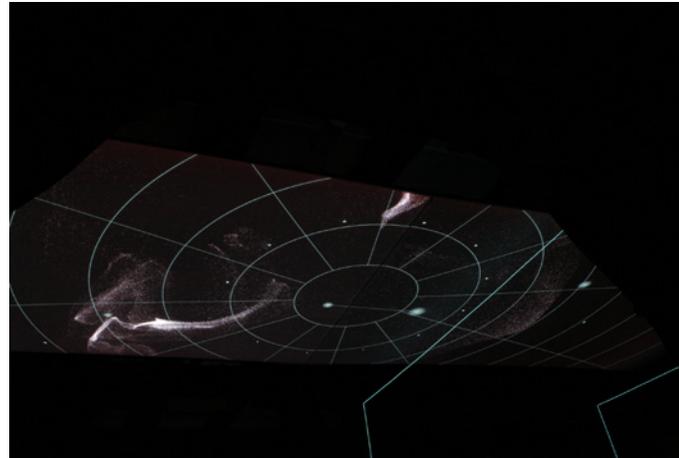
Für: Atelier Markgraph, 2010
Ausstellungsort: U-Bahn Station Willy-Brandt-Platz, Frankfurt am Main
Konzept, Technische Planung, Projektabwicklung
Programmierung: Paul Scheytt

<http://thisiswhatif.de/projects/LichtAmEndeDesTunnels/>
VIDEO: <https://vimeo.com/12560013>

Bremen als „**Gateway to Space**“
auf der **World Space Week**
der **Vereinten Nationen**
in der **Untere Rathaushalle** in Bremen.







1999 wurde von den Vereinten Nationen die World Space Week ins Leben gerufen. Seitdem finden jährlich weltweit Veranstaltungen statt, die Weltraumwissenschaften und -technologien und deren Nutzen der Bevölkerung näher bringen.

Bremen ist einer der führenden Raumfahrtstandorte der Welt und entwickelt sich durch die Arbeit der dort ansässigen Universitäten, Forschungseinrichtungen und Unternehmen zu einem Tor zum Weltraum.

2012 öffnete Bremen die Untere Rathaushalle für die World Space Week und what if interpretiert Bremens Rolle als Tor zum Weltraum in der interaktiven Medieninstallation »Gateway«:

Lichttore aus elektroluminiszentem Draht weisen den Weg durch die historische Rathaushalle. Auf dem Weg können »100 Fragen an die Raumfahrt« aus den Themenbereichen Telekommunikation, Raumfahrtstandort Bremen, Bemannte Raumfahrt, On Orbit Services, Exploration, Raumtransport, Navigation und Erdbeobachtung eingesammelt werden. Auf der Rückseite der Postkarten ist ein Code aufgedruckt, der vom interaktiven Tisch erkannt wird. Die Fragen werden medial, mit Text, Bild und Video auf einer Deckenprojektion beantwortet.

Über die Ausstellungsdauer von einer Woche, besuchten mehr als 10.000 Menschen die Ausstellung.

Für: WfB -Wirtschaftsförderung Bremen GmbH, 2013
 Ausstellungsort: Untere Rathaushalle Bremen
 Konzept, Gestaltung, Programmierung, Produktion, Projektentwicklung
 Programmierung: Ivo Schüssler

<http://thisiswhatif.de/projects/Gateway/>
 VIDEO: <https://vimeo.com/54083605>





Tilman Richter



Tilman Richter

Wo schläft man auf einer Polarexpedition? Wie fühlt sich Kleidung an, die selbst bei extremen Minusgraden warmhält? Und was sieht man eigentlich, wenn man aus den Fenstern einer Antarktis-Forschungsstation schaut? Erlebe die Welt aus der Sicht von Polarforschern. In diesem Sommer werden ausgewählte Plätze in Deutschland zur mobilen AWI-Forschungsstation.

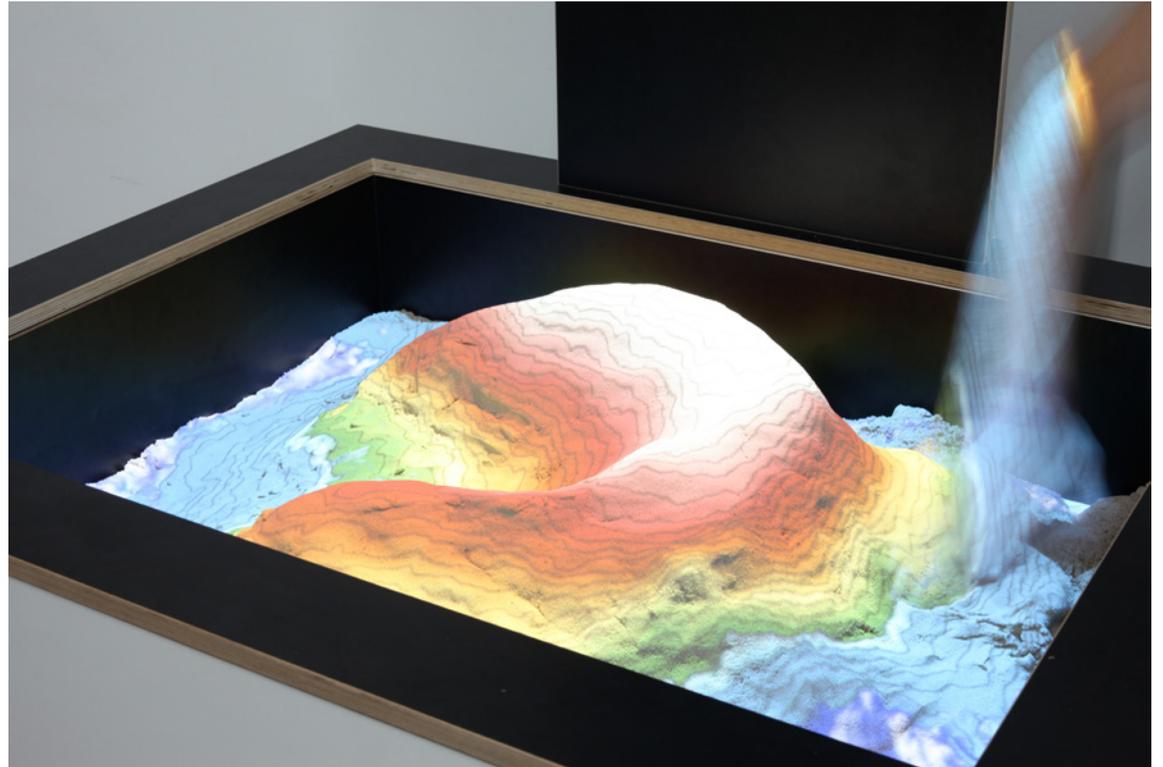
Im Zentrum des Polarcamps steht eine eigens dafür nachgebaute Kabuse, die Forschern an den entlegensten Orten der Erde Schutz bietet. Der Nachbau wird zum begehbaren Ausstellungsraum, der eindrücklich zeigt, wie Wissenschaftler in der Antarktis teilweise mehrere Wochen lang auf engstem Raum leben.

Weitere Informationen zum Projekt: <https://www.awi.de/im-fokus/wissenschaftsjahr/science-on-the-road.html>

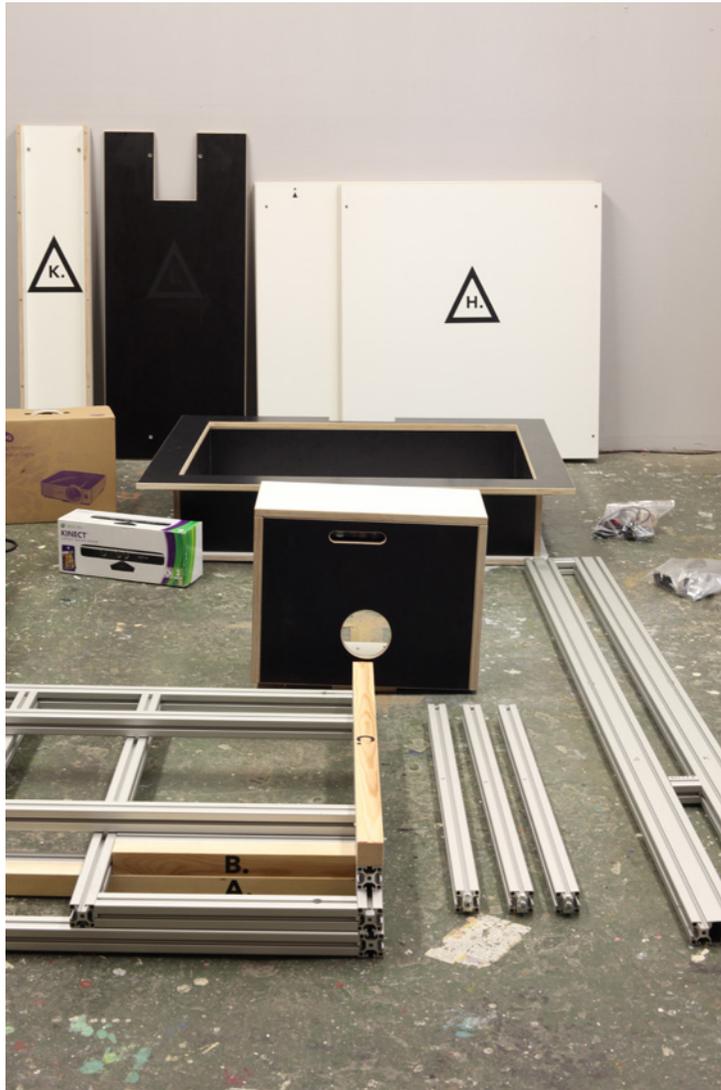
Für das Alfred-Wegener-Institut.

In Zusammenarbeit mit Lange Metallbau GmbH, Daniel Hempel, eventfive GmbH





Tilman Richter



Mit den Händen werden im Sand Berge und Täler geformt. Die AR Sandbox erweitert das Sandkastenspiel mit topografischen Linien, Farben und Wasserläufen.

In Zusammenarbeit mit dem Games Science Center Berlin (<http://www.gamesciencecenter.de/>) entwickelten wir die bestehende Augmented-Reality Sandbox (UC DAVIS, <https://arsandbox.ucdavis.edu/>) zu einem mobilen, modularen Exponat weiter.

Für das Games Science Center Berlin.





Portfolio

98 / 42

OLDEST ICE
Experiment, das dich zum Klimaforscher macht

Weddellmeer

Antarctica

1000 m

4000 m

3000 m

Ross-Schelfeis

VERUNREINIGTE LINDSTELLEN

2000 m

AN = Normsehull = 0m
ROSSMEER

Tilman Richter

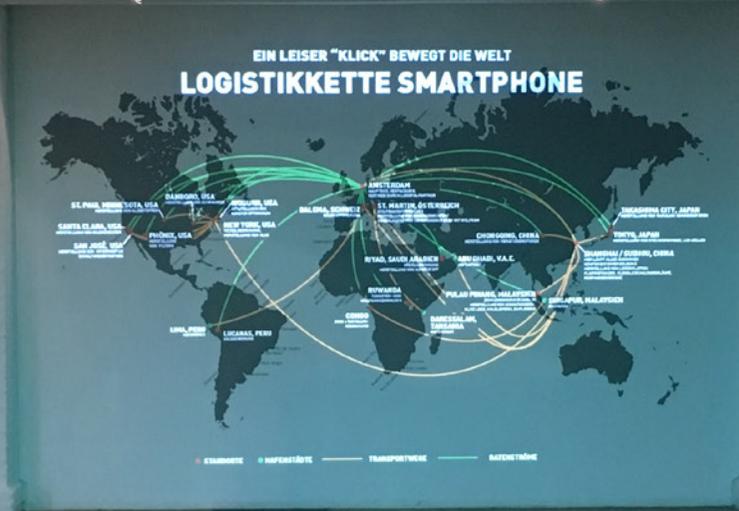
...wurde! Findest
...orte, um



Auf der Suche nach dem ältesten Eis der Welt. Das Exponat Oldest Ice lässt Besucher selber zu Klimaforschern werden. Aus einem schematischen Schichtmodell der Antarktis können Bohrkerne gezogen werden mit deren Hilfe sich Klimakurven der vergangenen 800.000 Jahre nachzeichnen lassen. Ganz nebenbei kann man bei der Analyse der Bohrkerne auf das älteste Eis der Welt stoßen, welches, wie Klimaforscher vermuten ca. 1,5 Millionen Jahre alt sein müsste.

Für das Alfred-Wegener-Institut
In Zusammenarbeit mit: Christoph Geiger







Für das Bremer Hafnmuseum Speicher X entwickelten wir einen neuen Teilbereich zur Dauerausstellung „Hafenwirtschaft im Wandel“ mit dem Thema Logistik. Um ein derart komplexes Thema den Besuchern näher zu bringen, bedienen wir uns eines Spiels. Auf Papierstreifen werden drei Logistik-Beispiele (Automobil, Turnschuh und Smartphone) von der Bestellung bis zur Lieferung durchgespielt. Die Besucher treffen logistische Entscheidungen und bekommen so einen Einblick in das was alles hinter einer einfachen Bestellung liegt.

Auf einer Weltkartenprojektion können die Handels- und Datenströme der drei Produkte nachverfolgt werden. Die Begriffe die in Spiel und Projektion auftauchen werden an einer Vertiefungswand ausführlich erklärt.

*Für Hafnmuseum Speicher X, Bremen
Entwurf, Konzeption, Gestaltung, Programmierung, Produktion.*



Tilman Richter

Lebenslauf und Kontakt



Lebenslauf:

10.07.1981 in Bremen geboren
2002 Abitur in Bremen
2002-2003 Zivildienst in Bremen
2004-2010 Studium "Integriertes Design" an der Hochschule für Künste Bremen, Abschluss "Diplom-Designer"
2010-2012 Freie und Freiberufliche Tätigkeit als Designer
2012-2013 Studium "Visuelle Kommunikation-Advanced New Media Studio Class" Universität der Künste Berlin
Abschluss "Master of Arts, M.A."
2012-2014 Lehraufträge an der Hochschule für Künste Bremen
2012-2018 Selbstständige Arbeit mit "what if - Atelier für Temporäre Architektur und Neue Medien".
2018 Angestellt bei Iglhaut + Grote, Berlin
2019-2020 Auslandsaufenthalt

Tätigkeiten:

Entwurf, Konzeption, Gestaltung, Visualisierung, und Planung.

Werkzeuge:

Zeichnungen, Collagen, Modelle, Stop-Motion-Animationen, Rapid Prototyping, Konstruktionsskizzen.
Adobe Creative Suite - Photoshop, Indesign, Illustrator, After Effects
Rhinceros 3D, Cinema 4D
VVVV, Processing, Arduino

Kontakt:

Tilman Richter
Auf den Häfen 5
28203 Bremen
Germany

M +49 152 0625 9356
hello@tilmanrichter.com
www. tilmanrichter.com