











Raumwelten 2026

SPACE IS THE PLACE



THOMAS HUNDT
jangled nerves,
Stuttgart
https://janglednerves.com/

VITA

Prof. Dipl.-Ing. Thomas Hundt, geb. 1967, hat in München Maschinenbau und in Stuttgart Architektur studiert und 1998 zusammen mit Dipl.-Ing. Ingo Zirngibl die Kreativagentur »jangled nerves« gegründet. Er beschäftigt sich mit »Communication Architecture« in internationalen und interkulturellen Projekten und hat als Creativ Director und verantwortlicher Produzent Kommunikationskonzepte, interaktive Erlebnisräume, Filme und künstlerische Medieninstallationen für Museen, Ausstellungen, Showrooms, Messen und Events entwickelt und umgesetzt. Die Agentur hat weit über 200 internationale Awards gewonnen.

Seit 2004 lehrt er als Professor für »Medien und Raum« an der Hochschule für Technik Stuttgart, Fakultät Architektur und Gestaltung und leitet dort den Bereich der Szenografie in den Bachelor- und Masterstudiengängen.

Ehrenamtlich vertritt Thomas Hundt die Interessen der Kreativwirtschaft in verschiedenen Organisationen und als Jurymitglied in Wettbewerben und Awards, ist Mitglied des ADC und war von Beginn an im Beirat der Raumwelten.

UNREALISTIFICATION – AI, XR und VR als Kulturtechniken

Vor hunderttausenden Jahren hat die Menschheit das Feuer entdeckt, verbessert, zugänglich gemacht und irgendwann konnte es jeder. Genau dieses Muster sieht man seit Jahren bei der virtuellen Realität: Auch sie hat diese Phasen durchlaufen, von der ersten Entdeckung bis zur Kulturtechnik, die heute fast jeder in der Hand hat.

Es geht dabei nicht darum, möglichst realistisch zu sein. Weglassen bewirkt oft mehr als Detailtreue. Das Uncanny Valley zeigt das deutlich: Minions kommen besser an als hyperrealistische Avatare, R2-D2 besser als C-3PO. Eine gute Zeichnung enthält nicht möglichst viele Details, sondern die richtigen. Von den Höhlenmalereien in Lascaux über Peppers Ghost und Velázquez' »Las Meninas« bis zum durchbrochenen »Fourth Wall« im Kino zieht sich ein roter Faden: Menschen spielen seit jeher mit der Grenze zwischen real und nicht real und genießen genau diese Irritation. Nichts anderes passiert in Projekten mit Echtzeit-Engines wie der Unreal Engine, ob bei Ausstellungen, bei der Weltpremiere des ID.Buzz oder im Financial Life Park. Physische Bühne und virtuelle Welt verschmelzen so, dass man irgendwann gar nicht mehr genau weiß, wo die eine aufhört und die andere anfängt.

Auch bei der Konzeption und Planung gilt: Scheitern gehört zum Entwerfen wie zum Spielen dazu, ob mit Stift, im 3D-Raum oder direkt am Laptop, wo Ideen heute oft direkt entstehen, statt erst auf Papier skizziert zu werden.