

Mit der Brille in die Zukunft sehen

Virtuelle Realität bringt neue Dimensionen in die Immobilien-Vermarktung. Denn mit der Virtual-Reality-Brille geht man durch die noch inexistenten Wohnung und wählt vom Sessel aus die passenden Materialien, Farben und Möbel. Auch in der Gartengestaltung halten 3-D-Ansichten Einzug.

Werner Knecht

Ortstermin auf dem Kunzareal in Windisch: Der ehemalige Industriestandort am Spinnereikanal zwischen Aare und Reuss lockt mit zahlreichen Wohnungen – die teilweise noch gar nicht existieren. Die Rede ist vom Apartmenthaus «Feinspinnerei», dessen Südseite durch einen Wechsel von privaten Loggien und Panoramazimmern geschickt aufgelockert ist und den Blick freigibt auf pittoreske Auenwälder. Obwohl das Gebäude (Baubeginn Herbst 2015) erst im Sommer 2017 bezugsbereit ist, wandern wir bequem durch alle Räume, möblieren diese und stellen erschreckt fest, dass entgegen unseren Erwartungen der Bücherschrank doch nicht Platz findet neben der raumgreifenden Polstergruppe. So stellen wir eben um, bis alle nicken.

Erstaunlich realitätsnah

Dies alles findet statt in einem Showroom. Zu Beginn des virtuellen Rundgangs setzen wir die massive 3-D-Brille auf, drehen den Kopf und bewegen uns mittels Gamecontroller wie im Computerspiel. Vieles wirkt etwas gewöhnungsbedürftig, vor allem für Brillenträger, denn beim Modell des amerikanischen Herstellers Oculus handelt es sich lediglich um einen Prototyp. Dessen ungeachtet wurde die Firma vor einigen Monaten von Facebook für 2 Mrd. \$ gekauft.

Entwickelt wurde die webbasierte Plattform für dreidimensionale räumliche Inhalte im Bereich Architektur, Immobilienwirtschaft und Möbeldesign, auf der wir die «Feinspinnerei» virtuell betrachten, vom Zürcher Jungunternehmen Archilogic, einem ETH-Spin-off. Dessen neue Technologie erlaubt es, zweidimensionale Grundrisspläne in 3-D-Modelle zu übersetzen. Pascal Babey, einer der Archilogic-Gründer, setzt den Akzent auf die Bedienerfreundlichkeit: «Bestehende oder

noch ungebaute Räume lassen sich direkt im Browser darstellen, ohne dass man ein Programm oder ein Plug-in herunterladen muss.» Begehen kann man die virtuellen Räume entweder im Browser oder mittels einer 3-D-Brille (Oculus Rift, Google Cardboard). Die Modellräume sind interaktiv und lassen sich spielerisch leicht möblieren.

Erstaunlich ist beim Praxistest, wie realitätsnah die Texturen der Böden, Wände und Decken durch die 3-D-Brille erscheinen. Dadurch wissen die Käufer schon vor dem Bezug der ausgewählten Eigentumswohnung, wie sich diese dann zum Präsentieren wird. Bis ein ausgereiftes Brillenmodell vorliegt, muss allerdings noch einiges verbessert werden. Alternativ zu Oculus kann man auch kostengünstig in die virtuelle Realität eintauchen, indem man die «Cardboard»-Kartonbrille von Google benutzt und sein Handy hineinschiebt. Das Resultat ist erwartungsgemäss schlechter, aber lässt erahnen, dass Virtual Reality nach Überwindung der Kinderkrankheiten zahlreiche Bereiche revolutionieren dürfte.

So wächst die Anzahl der Anbieter und Produkte im Bereich von High-End-Visualisierungen und digitalen Bildern rasant, wie auch die Qualität sich laufend verbessert.

Der beim Bauprojekt «Feinspinnerei» zuständige Arealentwickler Alex Römer ist denn auch zufrieden mit dem Feedback der Wohnungsinteressenten. «Wir lassen sie einen Blick in die Zukunft tun. Gleichzeitig sammeln wir Erfahrungen mit den virtuellen Realitäten – und können so das Einsatzpotenzial bei weiteren Projekten der Hiag Immobilien abschätzen.»

Pflanzen im Voraus

Auch in der Gartengestaltung erobern Visualisierungen zunehmend Terrain. Zum Firmenprofil des Wädenswiler Gartenbauunternehmens «grün hoch zwei» gehört, dass die Kunden Baupro-

jekte virtuell erleben und gemäss ihren spezifischen Bedürfnissen und Vorstellungen mitgestalten können. Auf der Basis moderner Wiedergabe-Software werden auch Mauern, Böschungen, Sitzplätze und weitere Gestaltungselemente massstabgetreu dargestellt. Selbst der Schattenwurf von Bäumen und Beschattungssystemen lässt sich anhand des digitalen Sonnenverlaufs planen. «Vor allem bei einer anspruchsvollen Topografie ist die virtuelle Realität ein geeignetes Planungsinstrument», betont Geschäftsführer Roger Stocker. «Viele Kunden kennen diese Technologie im Gartensektor noch nicht, dabei liegt sie stark im Trend.»