

EVE images ist eine der größten Renderfirmen in Europa. Für den norwegischen und deutschen Immobilienmarkt visualisiert sie Gebäude, bevor sie fertig sind. Justus Ettemeyer, einer der Gründer, erklärt, worauf es dabei ankommt

Es gibt nichts Schädlicheres für ein Projekt als unehrliche Bilder

Interview Friederike Meyer

Warum Oslo?

Dass EVE images auf dem norwegischen Immobilienmarkt groß geworden ist, hat damit zu tun, dass in Oslo viel gebaut wurde. Zugleich wurde das Immobilienmarketing digitalisiert. Als ich anfing Architektur zu studieren, malte man ein Aquarell, um ein Projekt zu verkaufen. Jetzt entstehen zehn bis fünfzehn Renderings. Das Render-Business findet also immer dort statt, wo Geld im Spiel ist.

Eve images hat demnach wenig mit Architekten zu tun?

Wir arbeiten tatsächlich wenig für Architekten. In dem Prozess, in dem uns Architekten brauchen, gibt es meistens zu wenig Geld und zu wenig Zeit.

Sie meinen die Wettbewerbsphase?

Genau. Beim Wettbewerb ist der Entwurf erst am Tag der Abgabe fertig. Wir bekommen also nie einen gültigen Plansatz.

Sie wollen also gar nicht in den Entwurfsprozess eingebunden sein?

Wenn ein Fotograf ein Auto fotografieren soll, wird er es nicht noch mal neu lackieren, weil ihm die Farbe nicht passt. Wir machen Bilder. Die Architekten entwerfen.

Wer sind Ihre Kunden?

Wir arbeiten für die Investoren und Marketingabteilungen großer Wohnprojekte, bei denen ein Großteil der Apartments vor Baubeginn an die Endkunden verkauft werden muss. Das heißt, unsere Bilder sind Grundlage der Kaufentscheidung für Menschen, die vielleicht nur einmal im Leben so viel Geld ausgeben.

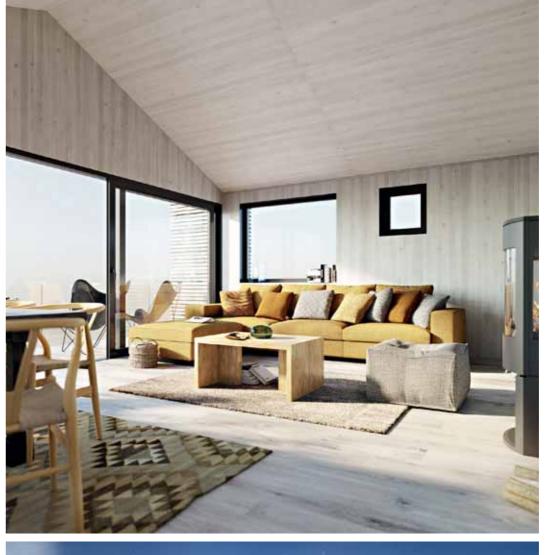
Wie arbeiten Sie?

Unsere derzeit 51 Mitarbeiter kommen aus Belgien, Griechenland, Chile, Venezuela, Bulgarien, Dänemark, Ungarn, Frankreich, Italien, Spanien, Georgien, Australien, Kroatien, Kanada, Mazedonien, Polen und Rumänien. Viele sind Querein-

steiger. Berlin ist eine tolle Stadt, alle wollen hier leben. Wir haben den Bildbauprozess gegliedert. In Interior, Exterior, Animationen, Modelling, Nachbearbeitung mit Photoshop. So können wir die Fähigkeiten der einzelnen am besten nutzen. Manche können schnell modeln, manche gut Räume einrichten. Niemand kann alles. Ich bin stolz darauf, dass unsere Qualität nicht vom einzelnen, sondern vom gesamten Team abhängt. Viele Mitarbeiter kommen aus der Architektur, so wie ich, manche vom Modellbau, der Informatik, aus dem Game-Bereich. Manche haben gar nicht zu Ende studiert.

Wie lange brauchen Sie für ein Rendering?

Wir denken in Projekten. Für ein Projekt, sagen wir ein großes Wohnhaus, erstellen wir drei bis vier Bilder pro Apartment und bis zu zehn Außenrenderings. So etwas dauert, von der ersten Vorbesprechung bis zur Verkaufsunterlage sicherlich drei bis vier Monate. Für vier Bilder von einem Apartment mit großem Wohnraum brau-





chen wir etwa zwanzig bis vierzig Stunden, aber die meiste Zeit geht in die Kommunikation. Viele Leute reden mit, das muss organisiert werden. Der Vertrieb sagt, was er braucht, die Agentur sagt, was sie denkt, der Entwickler, was er möchte. Dann kommen die Korrekturen.

Was kostet das?

Um die 2000 Euro pro Bild. Je mehr Bilder wir machen, desto günstiger wird es. Wir müssen ja zunächst den Raum bauen und ihn einrichten. Irgendwann kehrt sich das aber wieder um. Wenn sich auf hundert Bildern die Türklinken ändern, muss das koordiniert werden.

Was passiert, wenn die Kundin in der von ihr gekauften Wohnung feststellt, dass sie nicht so ist wie auf dem Bild?

Prospekthaftung wird immer wichtiger, weil die Bilder immer realistischer werden. Deshalb steht auf den Bildern meist: "Nur eine Illustration". Ich weiß von einem Beispiel, wo es um eine Innenhofperspektive ging, die einen großen Baum zeigte. Wegen einer Tiefgarage konnte er nicht gepflanzt werden. Ein Käufer klagte und erhielt kostenfrei ein besseres Parkett.

Kaufe ich aus dem Prospekt eine Wohnung mit Aussicht und habe dann keine, hilft mir auch kein besseres Parkett.

In Norwegen z.B. wird inzwischen der Blick aus jedem Apartment dargestellt. Schließlich steigt der Preis ja auch pro Geschoss. Wir hatten einmal ein Problem damit. Ein Kommunikationsfehler zwischen Interior- und Exterior-Abteilung zeigte eine Wohnung mit Aussicht auf den Fjord, die es nicht gibt, weil das davor stehende Gebäude einen Stock höher ist. Wir mussten den Prospekt auf unsere Kosten neu drucken.

Im Wettbewerbsrendering gibt es Prospekthaftung in dem Sinne nicht. Wird da viel geschummelt?

Was ihre Entwürfe betrifft, sind die Architekten sehr genau. Sie schummeln eher an der Darstellung des bereits Vorhandenen. Sie lassen zum Beispiel schöne alte Bäume vor ihren Neubau rendern oder sie bitten uns, vorhandenes Buschwerk transparenter darzustellen, damit die Fassade nicht so dunkel wirkt.

Wo liegen die Unterschiede zwischen Wettbewerbsbild und Verkaufsbild?

Wettbewerbsbilder sind illustrativer, graphischer. Eine verregnete Landschaft und eine Frau mit einem roten Regenschirm können eine Geschichte erzählen. Verkaufsbilder sind fotorealistisch und transportieren ein Lebensgefühl. Sonne, Schatten und schöne Farben dominieren. Auch Winterbilder gehen gut.

22 THEMA Bauwelt 33.2016 Bauwelt 33.2016 THEMA 23

... am Abend mit orangefarbenen Fenstern.

Genau. In Norwegen funktioniert das gut, weil es da häufig schneit. Wärme weckt Emotionen.

Was wäre die Frau mit dem roten Regenschirm im Verkaufsbild?

Die Lichtstimmung. Früher hatten wir Diskussionen, ob die Kaffeemaschine rechts oder links steht oder besser eine Espressomaschine ist. Aber deswegen kauft keiner die Wohnung.

Weswegen dann?

Die Kaufentscheidung fällt über Lage, Preis, Grundriss und Bilder, die träumen lassen. Übrigens glaube ich, dass die Leute, die über die Verkaufsbilder lästern, sie nicht ernst nehmen. Ich sage meinen Kunden immer, es gibt nichts Schädlicheres für ein Projekt, als unehrliche Bilder, die zum Beispiel eine nahe Autobahn oder ein Gleisbett ausblenden. Dann fühlen sich die Kunden getäuscht. Und zwar nicht nur vom Bild, sondern vom kompletten Projekt.

Sie verwenden in den Renderings Bilder von einzelnen Objekten, Stühlen zum Beispiel, die bereits jemand entworfen, gebaut und fotografiert hat. Wie gehen Sie mit den Rechten anderer um?

Manche Hersteller sind ganz erfreut, wenn wir ihre Möbel verwenden, manche wollen Geld, selbst wenn es ihrer Marke nutzt.

Andererseits werden die Renderfirmen selten genannt, wenn ihre Bilder gedruckt werden. Das Copyright haben die Architekten oder Entwickler. Stört Sie das?

Wir sind Dienstleister. Wir liefern gute Qualität und wissen, dass unsere Kunden gerne wiederkommen. Andererseits sollen die Betrachter auch erfahren, wer die tollen Bilder gemacht hat. Wer ein Render-Büro sucht, guckt nicht im Telefonbuch nach.

Was macht ein gutes Bild aus?

Für mich gibt es eine ganz einfache Regel: Wenn ein Bild als Briefmarke im Internet zum Klicken verleitet, wenn man das Kleine groß sehen will, dann ist es gut. Ein gutes Bild erzählt etwas Neues, Frisches. Es bedient sich keiner Klischees. Es vermittelt dem potenziellen Käufer einer Woh-

nung das Gefühl, da ist schönes Leben möglich. Schönes Licht, Stimmung, Situationen, die halbwegs realistisch, technisch gut gemacht sind.

Macht ein gutes Rendering die Fotografie überflüssig?

Wir leben in einer Welt, die immer mehr Bilder braucht, Renderings und Fotos. Früher gab es einen achtseitigen Prospekt, da passten zehn Bilder rein. Heute klicken wir uns durchs Internet. Auch beim Immobilienkauf. Wir scannen sämtliche Preise, Rankings und Kommentare, treffen unsere Kaufentscheidung und gehen den Vertrag unterschreiben. Die Makler brauchen also viel Material, in das sich die Leute verlieben können. Für mich ist Rendern gleich Fotografieren. Es ist doch egal, ob man mit einer Kamera fotografiert oder ob man ein Bild digital erstellt.

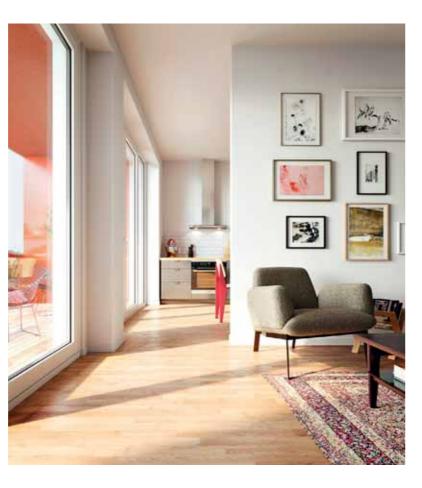
Justus Ettemeyer

(Jg. 1976) studierte Architektur und arbeitete zwei Jahre im Büro von Volker Staab. Er ist Mitgründer von EVE images, eine der größten Renderfirmen in Europa. Sie wurde in Oslo gegründet und arbeitet seit 2008 mit rund 50 Mitarbeitern vor allem für den norwegischen und deutschen Immobilienmarkt. Eve steht für Schwelle/Übergang und zugleich für die Namen der drei Gründer Edwards, Vonholm und Ettemeyer. www.eve-images.de

Wenn ein Bild als Briefmarke im Internet zum Klicken verleitet, wenn man das Kleine groß sehen will, dann ist es gut



Oben: Visualisierung des Projekts Thurmannskogen für die AFE Group Rechts: Am Lokdepot 14 in Berlin für Ziegert Immobilien Bilder: EVE images







Visusalisierungen für das Wohnbeispiel Penthouse im Neubauprojekt Kaiserdamm 116/Witzlebenstraße 1 in Berlin-Charlottenburg; vsl. Fertigstellung Sommer 2017; ein Projekt der Interprojektgruppe Deutschland, Exklusivvertrieb durch Engel & Völkers Bilder: EVE images

24 THEMA Bauwelt 33.2016 Bauwelt 33.2016 THEMA 29