

**Zeitschrift:** Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design  
**Herausgeber:** Hochparterre  
**Band:** 26 (2013)  
**Heft:** 11

**Artikel:** Vom Verlauf zwischen analog und digital  
**Autor:** Honegger, Urs  
**DOI:** <https://doi.org/10.5169/seals-392433>

### **Nutzungsbedingungen**

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

### **Conditions d'utilisation**

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

### **Terms of use**

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

**Download PDF:** 29.03.2025

**ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>**

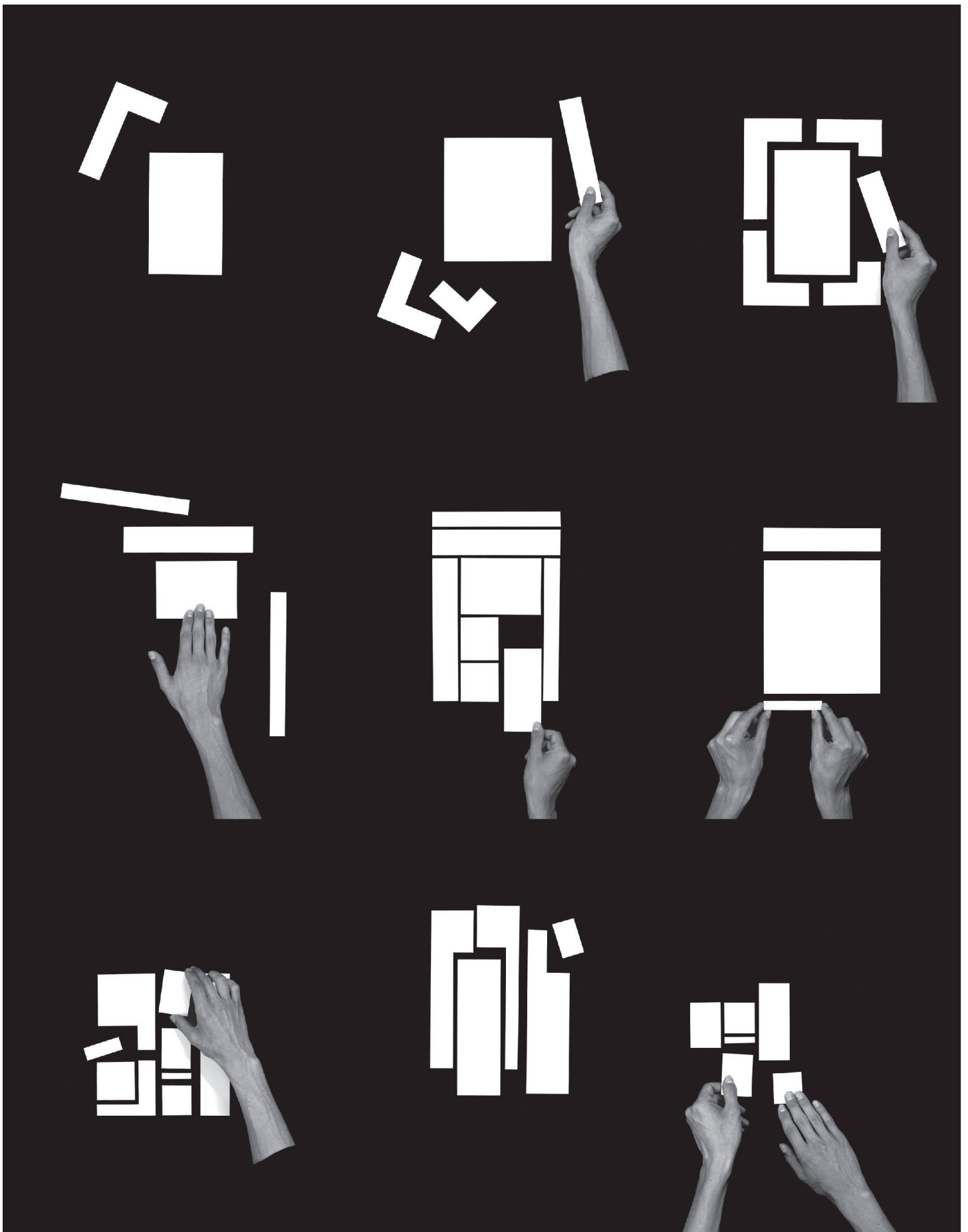
# Vom Verlauf zwischen analog und digital

**Anthon Astrom und Lukas Zimmer erforschen, wie wir Texte kommentieren und verknüpfen. Mit eigener Software holen die Designer Vorteile des Papiers auf den Bildschirm.**

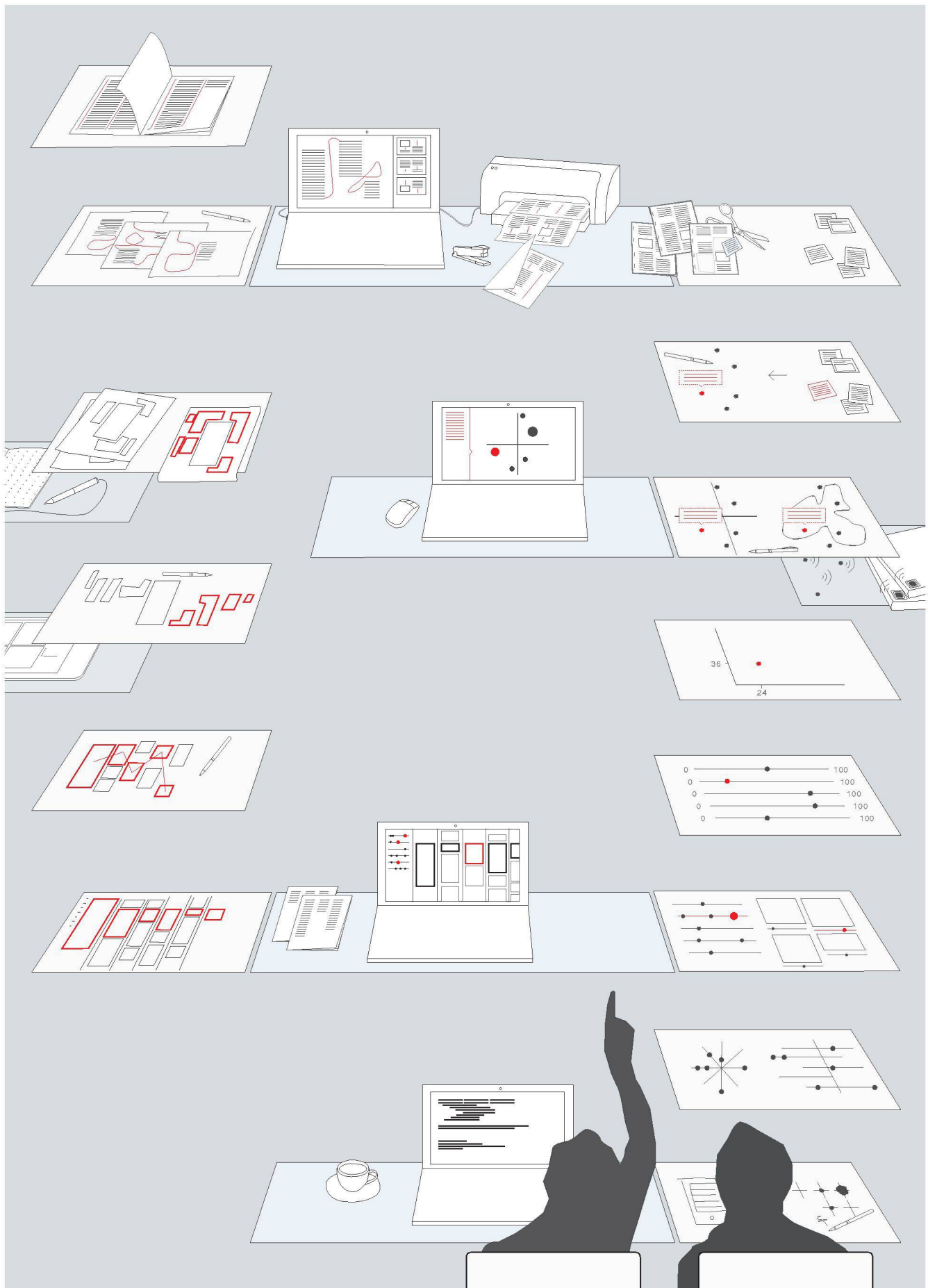
Text:  
Urs Honegger  
Fotos und Illustrationen:  
Astrom / Zimmer

Lukas Zimmer wählt seine Worte mit Bedacht: «Wir müssen neue Formen finden, wie wir Meinung, Wissen oder Verständnis herstellen können.» Der Designer spricht über die Forschungsprojekte, die er mit seinem Partner Anthon Astrom unter dem Label A/Z Lab betreibt. Am Anfang dieser Forschung stand die Frage: Wie kann ein grosser Text mit Anmerkungen und Verknüpfungen, wie er bei einer Recherche für ein Design- oder ein Kunstprojekt entsteht, überhaupt noch übersichtlich dargestellt werden? «Wir wollten eine Software entwickeln, die es dem Autor erlaubt, die Wege seiner Lektüre wiederzufinden», erklärt Zimmer das Ziel. Weil die bestehenden Programme in ihren Augen nicht genügten, starteten Zimmer und Astrom eine Untersuchung in eigener Regie. Sie lasen Bücher über das Lesen und das Schreiben und wie sich beides durch die digitalen Medien verändert.

Im Laufe der Recherche entstand eine Reihe von Applikationen. Die erste hiess «Trails» und wurde 2008 mit dem Eidgenössischen Förderpreis für Design ausgezeichnet (siehe Hochparterre 3/09). «Trails» erweiterte den Internetbrowser Firefox. Auf den besuchten Webseiten konnten Bilder und Texte ausgewählt und zu kleinen Buchseiten gelayoutet werden. Zum Schluss wurden die selbst gemachten Booklets ausgedruckt und geheftet. Am vorläufigen Ende der Recherche steht «Lines». Auch dieses Projekt ist prämiert, mit dem Eidgenössischen Preis für Design 2011 und der Bronzemedaille in der Kategorie Innovation im Wettbewerb Best of Swiss Web 2012. Mit «Lines» kann ein Autor einen Text mit Anmerkungen versehen und kommentieren. Die Anwendung ordnet die verschiedenen Texte so in Spalten an, dass sich die Verbindungen zwischen Texten und Kommentaren nachvollziehen lassen. Die Ordnung allein war den beiden Entwicklern aber zu rigide. «Wir suchten nach einer flexibleren Art der Navigation», erklärt Anthon Astrom, «damit die Bezüge → Seite 21



So sieht Recherche aus: Astrom / Zimmer stellen Methoden des Kommentierens dar, vom mittelalterlichen «Codex Gregorianus» über Derridas «Glas» bis zum Projekt «Lines».



So entwerfen A/Z: Auseinandersetzung mit dem Kommentieren links, Suche nach grafischen Repräsentationen von Inhalten rechts, die daraus entwickelten Anwendungen Mitte.

→ zwischen zwei Texten, die sich in der Struktur weit voneinander entfernt befinden, einfacher herzustellen sind.» Dafür entwickelten sie die Funktion «Gradient Tagging», eine neue Art der Verschlagwortung (siehe Seite 22). Der Autor kann damit angeben, wie relevant ein Text für das Thema ist. Er versieht das Textelement mit einem Etikett – englisch «tag» – und setzt darauf ein Schlagwort. Über einen Verlauf – englisch «gradient» – kann er angeben, ob diese Information zu zwanzig, vierzig oder neunzig Prozent für das Thema bedeutend ist. Während eine herkömmliche Verlinkung belegt, dass die Informationen miteinander zusammenhängen, gibt «Gradient Tagging» also zusätzlich an, bis zu welchem Grad dieser Zusammenhang besteht.

### Entwerfen zwischen analog und digital

Lukas Zimmer ist Graphic Designer, Anthon Astrom visueller Künstler und Programmierer. Sie betreiben zusammen seit 2011 das Büro A/Z und gestalten Websites, Poster und Bücher. In ihrer Forschung entstehen hingegen keine kommerziellen Produkte: «Mit den Forschungsprojekten wollen wir Ideen erfahrbar machen», erklärt Zimmer. Der Entwurfsprozess für ein Projekt des A/Z Lab beginnt im Normalfall in Zimmers Skizzenbuch. Aus den Handskizzen entsteht ein erster Entwurf, der alle benötigten Funktionalitäten aufzeigt. Danach übernimmt der Programmierer. Er recherchiert, mit welchen Programmierumgebungen und -sprachen sich diese Funktionen am besten umsetzen lassen, und erstellt einen ersten interaktiven Prototyp. «Viele Probleme erkennen wir erst in dieser Phase», weiß Lukas Zimmer aus Erfahrung. Denn an diesem Punkt kommen die Kompetenzen der beiden Designer zusammen. Mittels gegenseitiger Kritik optimieren sie die Anwendung.

In der Entwicklung von «Lines» lässt sich dieser Moment konkret aufzeigen: An der Bewegung, mit der sich miteinander verbundene Textstellen in den Spalten horizontal ausrichten, feilten die Designer lange. Anfangs sprangen die Elemente einfach auf die gleiche Höhe. «Für den Benutzer war nicht nachvollziehbar, was passiert», erinnert sich Anthon Astrom. Die Lösung fanden die Designer in einem Scroll-Effekt, mit dem sie in einem früheren Projekt experimentiert hatten. Diesen implementierten sie in «Lines». «Wir schraubten lange am Tempo herum. Der Benutzer muss einerseits schnell zur gewünschten Textstelle gelangen, gleichzeitig muss er mitbekommen, wie viel Information sich in der Spalte befindet und gescrollt wird», erklärt Astrom. Lukas Zimmer zieht eine Parallele zum Buchdesign: «Die Dynamik schafft ein Gefühl des Volumens, an dem sich der Benutzer orientieren kann. Wie beim Buch: Es vermittelt dem Leser durch seine Körperlichkeit, wie viel er schon gelesen hat und wie viel er noch lesen muss.» Ziel der Feinabstimmungen sei es jeweils, die Technik und die Grafik so zu synchronisieren, dass ein dynamisches Bild entstehe. Die Technik, die alles ermöglicht, soll in den Hintergrund treten.

### Ein Strich und ein Punkt

Ein weiteres klassisches Element des Buchdesigns bekommt in «Lines» seinen Auftritt: die Klappe. Nachdem sie die grundsätzliche Darstellung der Texte und Kommentare gefunden hatten, suchten Astrom und Zimmer nach einem Überblick über die grossen Datenmengen. Über die Grundstruktur legten sie eine weitere Ebene in Form einer Klappe am linken Bildschirmrand. Darauf setzten sie eine Einleitung zu «Lines», eine Zusammenfassung des dargestellten Projekts und die Regler des «Gradient Tagging». Die Klappe störte allerdings den Überblick, also wurde sie per Klick ausfahrbar programmiert.

Damit «Gradient Tagging» auf der knappen Klappe Platz hat, musste das Konzept in eine einfache Form gebracht werden. In einer ersten Version war sie kreisrund. Für «Lines» dampften die Designer die grafische Darstellung ein. Übrig blieb ein eindimensionaler Regler mit einem kleinen Knopf. In einem nächsten Schritt verknüpften sie die Regler des einzelnen Textelements mit denjenigen auf der Klappe, auf der alle verschlagworteten Elemente repräsentiert sind. Verschiebt der Benutzer den Regler unterhalb einer Textstelle, passt sich die Übersicht auf der Klappe in Echtzeit an. «Diese Bewegung zeigt dem Benutzer das Resultat seiner Interaktion», fasst Lukas Zimmer zusammen.

Auf der Klappe läuft also das Resultat der Verschlagwortung zusammen. Da kann der Benutzer ablesen, wie wichtig ein einzelner Kommentar für ein Thema ist und auf welche Themen sich die Gesamtheit der Texte bezieht. Mit dem Ergebnis sind die Designer zufrieden: «Bereits die abstrakte Skala der Punkte sagt etwas über die Textsammlung aus», schwärmt Astrom. «Grafisch ist «Gradient Tagging» nur ein Punkt und ein Strich», ergänzt Zimmer. «Aber der Gedanke dahinter ist so grundlegend, dass es visuell nicht mehr aufgemotzt werden muss.»

### Forschen und Geld verdienen

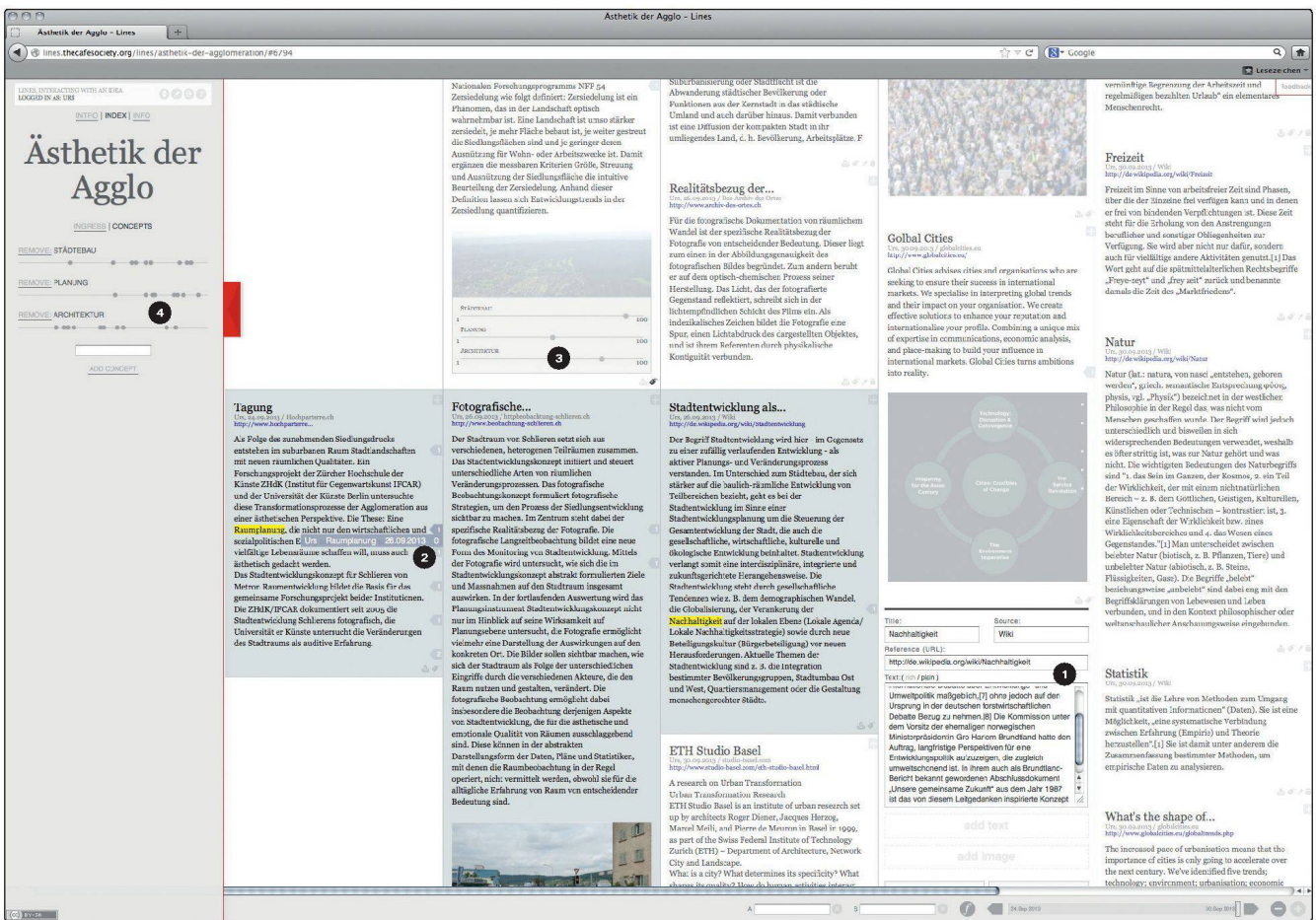
Ihre Forschungsprojekte öffnen Astrom/Zimmer Türen. Eben verbrachten sie auf Einladung des Internet Archive einen Monat in San Francisco und stellten das Konzept von «Gradient Tagging» vor. Anfang des Jahres organisierten sie für das Online-Magazin «Triple Canopy» einen Workshop in New York. Ende Jahr soll «Gradient Tagging» so weit ausgereift sein, dass es als Funktion in eine App eingebaut werden kann. «Lines» steht im Internet allen gratis zur Verfügung. Über die letzten Jahre haben sich die Designer an der Schnittstelle zwischen Print und Screen etabliert. Dort ergeben sich auch Auftragsarbeiten. Das Büro hat eben eine Website für Heller Enterprises fertiggestellt und ist dabei, einen E-Book-Shop für den Verlag Kein & Aber zu konzipieren.

«Durch die Arbeiten von «Trails» bis «Lines» haben wir ein eigenes Vokabular für unsere Projekte entwickelt», erklärt Lukas Zimmer. Die intensive Auseinandersetzung hat die beiden Designer zu zwei grundsätzlichen Fragen geführt, um die sich alle ihre Entwürfe drehen – kommerziell oder nicht. Erstens: Wie kann die Art und Weise, in der eine Information in der physischen Welt in einen Kontext eingebettet ist, in die digitale Welt übersetzt werden? «Im Falle eines Buchs legt sich die physische Welt in Schalen um die Informationen und stellt einen Kontext her. Wer ein Buch kauft, arbeitet sich durch diese Schalen: Buchladen, Buchhändler, Buchdeckel – und so weiter. In diesem Prozess entsteht aus Information Wissen», erklärt Zimmer. In der digitalen Welt hingegen finde der Benutzer die Informationen auf direktem Weg, zum Beispiel über einen Link bei Google. «Das ist sehr effizient, doch der Kontext der Information wird dem Benutzer nicht mitgeliefert», ergänzt Astrom.

Die zweite Frage lautet: Wie kommen Informationen in visuellen, dynamischen Systemen miteinander in Kontakt? «In den meisten bestehenden digitalen Informationssystemen gibt es kurze Vorschauen. Sie ermöglichen es, tiefer einzutauchen. Darum sind das fast immer Listen – zum Beispiel bei Pinterest oder Facebook. Diese Listen berücksichtigen aber nicht, wie die Informationen zueinander in Beziehung stehen», erläutert Zimmer. «Es geht uns um dieses In-Beziehung-setzen, das einen Kontext für die Informationen herstellt.» Auf beide Fragestellungen gibt «Gradient Tagging» eine Antwort. →

### Astrom / Zimmer

Anthon Astrom (30) und Lukas Zimmer (33) gründeten 2008 das Projekt «The Café Society» und betreiben seit 2011 das Designbüro A/Z. Für Auftraggeber wie Heller Enterprises, das Sitterwerk in St. Gallen oder den Verlag Kein & Aber entwerfen und produzieren sie Websites, Poster oder Bücher. Lukas Zimmer ist gelernter Graphic und Communication Designer. Anthon Astrom hat audiovisuelle Künste studiert und sich autodidaktisch zum Programmierer weitergebildet. Neben den Auftragsarbeiten betreiben sie das Forschungslabor A/Z Lab. Dort untersuchen sie die Auswirkungen des Übergangs von Print zu Screen. Im Rahmen dieser Forschungen sind die Projekte «Trails», «Maps» und «SchplitZing» sowie zuletzt «Lines» entstanden. [lines.thecafesociety.org](http://lines.thecafesociety.org)  
[astromzimmer.com](http://astromzimmer.com)



**2**

**Tagung**  
Urs, 24.09.2013 / Hochparterre.ch  
http://www.hochparterre.ch

Als Folge des zunehmenden Siedlungsdrucks entstehen im suburbanen Raum Stadlandschaften mit neuen räumlichen Qualitäten. Ein Forschungsprojekt der Zürcher Hochschule der Künste ZHdK (Institut für Gegenwartskunst IFCAR) und der Universität der Künste Berlin untersuchte diese Transformationsprozesse der Agglomeration aus einer ästhetischen Perspektive. Die These: Eine **Raumplanung**, die nicht nur den wirtschaftlichen und sozialpolitischen E.Urs Raumplanung 28.09.2013 vielfältige Lebensräume schaffen will, muss auch ästhetisch gedacht werden.

Das Stadtentwicklungskonzept für Schlieren von Metron Raumentwicklung bildet die Basis für das gemeinsame Forschungsprojekt beider Institutionen. Die ZHdK/IFCAR dokumentiert seit 2005 die Stadtentwicklung Schlierens fotografisch, die Universität er Künste untersucht die Veränderungen des Stadtraums als auditive Erfahrung.

**Fotografische...**  
Urs, 26.09.2013 / www.hochparterre.ch  
http://www.hochparterre.ch

Der Stadtraum von Schlieren setzt sich aus verschiedenen, heterogenen Teilkämen zusammen. Das Stadtentwicklungskonzept initiiert und steuert unterschiedliche Arten von räumlichen Veränderungsprozessen. Das fotografische Beobachtungskonzept formatiert fotografische Strategien, um den Prozess der Siedlungsentwicklung sichtbar zu machen. Im Zentrum steht dabei der spezifische Realitätsbezug der Fotografie. Die fotografische Langzeitbeobachtung bildet eine neue Form des Monitorings von Stadtentwicklung. Mittels der Fotografie wird untersucht, wie sich die im Stadtentwicklungskonzept abstrakt formulierten Ziele und Massnahmen auf den Stadtraum insgesamt auswirken. In der fortlaufenden Auswertung wird das Planungsinstrument Stadtentwicklungskonzept nicht nur im Hinblick auf seine Wirksamkeit auf Planungsebene untersucht, die Fotografie ermöglicht vielmehr eine Darstellung der Auswirkungen auf den konkreten Ort. Die Bilder sollen sichtbar machen, wie sich der Stadtraum als Folge der unterschiedlichen Eingriffe durch die verschiedenen Akteure, die den Raum setzen und gestalten, verändert. Die fotografische Beobachtung ermöglicht dabei insbesondere die Beobachtung derjenigen Aspekte von Stadtentwicklung, die für die ästhetische und emotionale Qualität von Räumen ausschlaggebend sind. Diese können in der abstrakten Darstellungsform der Daten, Pläne und Statistiken, mit denen die Raumbeobachtung in der Regel operiert, nicht vermittelt werden, obwohl sie für die alltägliche Erfahrung von Raum von entscheidender Bedeutung sind.

**Leseweg nachverfolgen:**  
Fährt der Benutzer mit der Maus über den Pfeil, fährt sich die kommentierte Textstelle gelb ein. Auf dem Pfeil werden Autor und Zeitpunkt des Kommentars angegeben. Klickt der Benutzer, scrollt das Programm zum entsprechenden Kommentar und ordnet die verknüpften Textstellen horizontal an.

**3**

**STÄDTEBAU**

1 PLANUNG 100

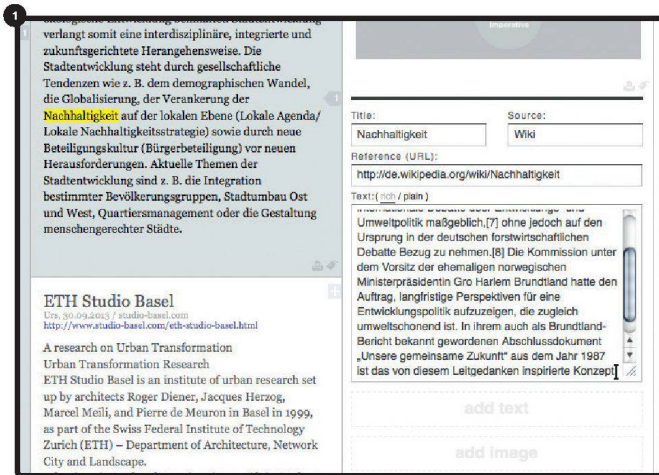
1 ARCHITEKTUR 100

1 100

**Vorschlagwortung mit «Gradient Tagging»:**  
Über Regler am Ende jedes Textelements bestimmt der Autor, wie relevant der Text für ein bestimmtes Schlagwort («Concept») ist.

Tre  
Beistelltisch von Charles O. Job

**MIX**



#### Kommentieren / Annotieren:

Über die Maske gibt der Autor Texte und Bilder ein. <Lines> ordnet die Elemente in Spalten an. Kommentare und Anmerkungen werden durch einen grauen Pfeil angezeigt.

**Kommentar**

### Weiche Werte für die digitale Welt

Es ist bemerkenswert, wie fit Anthon Astrom und Lukas Zimmer in der Theorie sind. Wie viel sie über das Lesen und das Schreiben wissen und wie sie das erworbene Wissen zusammenbringen. Obwohl in ihrer Ausbildung digital geschult, schauen sie retour und untersuchen, was das Analoge dem Digitalen bietet, was die Buchseite dem Bildschirm voraus hat oder was das Pixel vom Papier lernen kann. Weil sich zur Theorie die Leidenschaft gesellt, vertiefen sich die beiden Designer seit Jahren in selbst initiierte Forschungsprojekte auf diesem Gebiet. Dort bringen sie die Theorie auf den Boden. Es entstehen Anwendungen, die Astrom / Zimmer gratis im Internet zur Verfügung stellen und die für viele Menschen einen Nutzen haben. Momentan wird auf <Lines> an rund tausend Projekten gearbeitet. Ganz bewusst verwenden A/Z die Forschungsprojekte, um für ihr Designbüro zu werben. Die Spezialisierung unterscheidet sie von anderen und macht Auftraggeber auf sie aufmerksam. Das funktioniert. Inzwischen können Astrom und Zimmer gut von ihrem Designbüro leben. Trotzdem vernachlässigen sie ihre Leidenschaft für die Forschung nicht. Mit der selbst konzipierten und entwickelten Verschlagwortungstechnik <Gradient Tagging> wollen Astrom / Zimmer weiche, menschliche Werte in die harte, digitale Welt einbringen. «Wir müssen der Maschine etwas entgegensetzen», erklären die beiden. Es ist höchste Zeit. Urs Honegger ●



#### Navigation mit <Gradient Tagging>:

Auf der Klappe entsteht ein Überblick über alle verschlagworteten Elemente. Drückt der Benutzer auf einen Reglerknopf, zeigt das Programm den entsprechenden Text und die damit verbundenen Elemente an.





Die rahmenlose Verglasung.

Transparenz in ihrer schönsten Form

swissFineLine ermöglicht fließende Grenzen zwischen innen und aussen und erzeugt Lebensraum voller Licht, Luft und Atmosphäre.



Berger swissFineLine, 3550 Langnau  
Tel. +41 (0)34 409 50 50 www.swissfine.ch