

Zeitschrift:	Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber:	Hochparterre
Band:	24 (2011)
Heft:	8
Artikel:	Stöbern mit dem Bildschirm : das Schubladenmuseum ist digital erweitert und ausgestellt
Autor:	Honegger, Urs
DOI:	https://doi.org/10.5169/seals-287129

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. 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. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

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. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

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. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 19.02.2026

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

STÖBERN MIT DEM BILDSCHIRM Ein Designer und ein Künstler haben Herbert Distels Schubladenmuseum digital verpackt. Eine neue Art, Kunst zu vermitteln.

Text: Urs Honegger, Fotos: Anita Baumann

Zwei Hände ergreifen die dicken schwarzen Griffe auf beiden Seiten des Bildschirms und schieben ihn nach oben. Das Bild auf dem Monitor läuft der Vorderseite eines schmalen Kastens entlang. Durch die kleinen Scheiben an der Front der Schubladen schimmert deren vielfältiger Inhalt. Die Hände lassen los – klack – der Bildschirm schnappt ein. Die Ansicht wechselt, zeigt eine Schublade von oben und gibt den Blick frei auf 25 Miniatur-Kunstwerke in kleinen Fächern. Die Finger berühren den Schirm und das ausgewählte Werk erscheint in Grossaufnahme. Die beschriebene Szene geschieht im Zürcher Kunsthause. Die Hände und Finger des Besuchers stöbern durch das interaktive Schubladenmuseum. Es übersetzt das Schubladenmuseum von Herbert Distel in die Jetztzeit [siehe Seite 36](#). Distel versammelte zwischen 1970 und 1977 500 Kleinkunstwerke der Moderne in zwanzig Schubladen eines mannshohen Nähseidenkastens. Das analoge Original und eine digitale Adaption sind zurzeit im Kunsthause ausgestellt. Die Idee der interaktiven Version entstand 2010 im Rahmen der Restaurierung von Distels Œuvre, finanziert durch die Bank Julius Bär. Zielvorgabe war, die 500 Werke des Originals «klickbar» zu machen. Mit dem Projekt betraut wurde der Medienkünstler Jeremie Maret, der zu diesem Zeitpunkt für die Kunstsammlung der Bank arbeitete. Er suchte einen Designer mit Know-how im Bereich Interaktion und fand ihn in Christian Weber. Der gelehnte Industrial Designer war am Aufbau der Studienvertiefung Interaction Design an der Zürcher Hochschule der Künste beteiligt. Ihre Ausgangslage beschreiben die Beiden als «Carte Blanche». Sie erklären damit auch, warum das Projekt weit über die Zielvorgabe der Bank hinausgewachsen ist.

SICH BÜCKEN UND HAND ANLEGEN «Das interaktive Museum sollte als geschlossenes System ohne externe Verbindung funktionieren», beschreibt Christian Weber den Designprozesses. «Die Technik ist austauschbar, damit die Installation auch in zehn Jahren noch vorführbar ist.» Sie besteht aus wenigen Elementen: «Schiene, Flaschenzug und die Griffe am Monitor zeigen dem Besucher, wie er interagieren kann.» Der Holzkörper übernimmt das Format des Nähkastens, der Bildschirm ist so gross wie eine Schublade. Und warum Holz? Einerseits, weil es die Führung stabilisiert und die Bewegung des Monitors dämpft. Andererseits nimmt es die Materialisierung des Originals auf. Dem Benutzer zeigt das Holz an: Hier hängt nicht einfach ein technisches Gerät an der Wand. Schliesslich sind wir im Kunstmuseum. Der Kontext bestimmt auch den Grad an Benutzerführung. Dieser wird eher tief gehalten, keine grossen Pfeile oder «Bitte hier drücken»-Schilder. Der Zugang will offen und spielerisch sein. Wer ihn findet und Hand anlegt, braucht erst einmal etwas Kraft, um den Bildschirm zu bewegen. Um die unteren Schubladen anzusteuern, muss sich der Betrachter bücken. «Wir wollten die Körperllichkeit, die das Stöbern im Original mit sich bringt, in die Adaption transportieren», begründen die Autoren. Stöbern kann der Besucher auch durch die interaktive Version. Sie erlaubt ihm, über einen Info-Button eine halbtransparente Schicht mit den Namen der Künstler, den Titeln und dem Entstehungsjahr der Werke über die Schubladenansicht zu legen. Ausserdem findet er 79 Briefe an Herbert Distel, in denen die Künstler dem Sammler ihre Beiträge kommentieren.

DIE LAGERBESTÄNDE VERMITTELN «Das Schubladenmuseum hat das Problem vieler Museen: Zwanzig Prozent des Bestandes kann es zeigen, achtzig Prozent bleiben im Lager», erklärt Maret. Im Kunsthause sind »



^Aufsicht auf die physische Schublade Nummer 12: In der Mitte der rechten Spalte die Fadenspulen, der Beitrag des Schweizer Künstlers Samuel Buri.



^Das Exponat ist gleich gross wie das Ur-Möbel «Schubladenmuseum», rauf- und runterschieben ist erlaubt.





^Das kleinste Museum für moderne Kunst befindet sich in einem mannshohen Nähseidenkasten: Herbert Distels Schubladenmuseum 1970–77. ©Schubladenmuseum

» die Schubladen von Distels Original in Vitrinen ausgestellt, daneben steht der leere Nähkasten – ein eher trostloser Anblick im Vergleich mit der farbenfrohen Front mit eingesetzten Schubladen. In den Vitrinen sind die einzelnen Werke gut sichtbar. Allerdings kommen nur wenige Besucher gleichzeitig nahe heran. Für Distanz sorgt auch die Scheibe und anfassen geht nicht, zu fragil sind die kleinen Exponate. So verpasst man, dass einige davon sich bewegen könnten und Lärm machen, wie zum Beispiel der Beitrag von Jean Tinguely.

Hier hilft die Installation: Fährt der Besucher mit dem Bildschirm auf die Höhe der untersten Schublade, sieht er darin ein Filmchen Tinguelys rumpeln. Gross zeigt sie auch die Fotografien, die Herbert Distel von jeder Miniatur gemacht hat, bevor er sie ins Schubladenkästchen eingebaut hat. Diese bildschirmfüllenden Fotos sind der grösste Mehrwert der digitalen Adaption. Dank ihnen kann der Benutzer den realen Massstab verlassen. Das heisst im Fall des Schubladenmuseums, dass das einzelne Kunstwerk virtuell aus dem engen Raum der Schublade befreit wird. Charmant ist dieser Effekt beim Beitrag des Schweizer Künstlers Samuel Buri: Er hat ein Reihe von unterschiedlich grünen Fadenspulen ins Abteil gelegt. In der analogen Sammlung offenbart diese Arbeit die realen Grössenverhältnisse des Nähseidenkastens. Auf dem Bildschirm sind die Spulen übergross zu betrachten. «Das zeigt doch genau, was Kunst kann: Sie verändert den Kontext und stellt so die Verhältnisse in Frage», meint Jeremie Maret.

DAS MUSEUM LEBT «Die Kombination von digitalen und analogen Elementen schafft einen intuitiven Zugang zu einem grossen Kunstwerk», ist der Medienkünstler überzeugt. Die Adaption vermittelt das Original und bringe dem Publikum so dessen gesammelten kunsthistorischen Schatz näher. Am Ende der Geschichte von 500 Miniatur-Œuvres, ausgestellt in den Schubladen eines Nähspulenkastens, fotografiert, gescannt und auf einen Touchscreen gebannt, steht der Betrachter also wieder vor einer Wand im Kunstmuseum. In der aktuellen Ausstellung des Zürcher Kunsthäuses kann er die Übersetzung direkt mit der Vorlage vergleichen. Für die Adaption ein harter Stand: Beugt sich der Besucher über die Schubladen in den Vitrinen, kommt er aus dem Entdecken und Staunen nicht mehr heraus. Nicht ganz so lange hält der Stöberspass an, wenn er sich vor den verschiebbaren Bildschirm stellt. Die Installation fasziniert dann, wenn der Betrachter zwischen Original und Installation hin und her wechselt, die Details der Miniatur aus der Schublade im Grossformat auf dem Monitor studiert. Und sich darauf wieder der faszinierenden Vielfalt in den Kästchen überlässt. Dass Christian Weber und Jeremie Maret gute Arbeit geleistet haben, zeigt die Reaktion von Herbert Distel, dem Schöpfer des Originals: «Die interaktive Installation ist eine echte Erweiterung des Schubladenmuseums. Mit ihr lebt es weiter», freut er sich.

DAS SCHUBLADENMUSEUM

Von 1970 bis 1977 sammelte der Schweizer Künstler Herbert Distel 500 Werke von Künstlern aus den Sechziger- und Siebzigerjahren, von Pablo Picasso bis Marcel Duchamp. Er baute sie in die 20 Schubladen eines ausgedienten Nähseidenpulenkastens ein. Jedes Exponat liegt in einem Kästchen von 43x57x48 Millimeter. Das Schubladenmuseum und seine interaktive Umsetzung sind bis zum 4. September 2011 im Kunthaus Zürich ausgestellt. Es kann auch im Internet besucht werden.
www.schubladenmuseuminteraktiv.com

MEHR IM NETZ

Das Schubladenmuseum multimedial: ein Buch, zwei Filme und zwei Webseiten:
www.links.hochparterre.ch