



<http://www.diva-portal.org>

This is the published version of a paper published in *Nordisk Museologi*.

Citation for the original published paper (version of record):

**Bünz, A. (2016)**

Museet i landskapet och landskapet i museet: En studie av relationer mellan arkitektur, maritimt museum och omgivande miljö

*Nordisk Museologi*, (1): 52-68

<https://doi.org/10.5617/nm.3064>

Access to the published version may require subscription.

N.B. When citing this work, cite the original published paper.

Licensed through Creative Commons Licence CC BY-NC-ND.4.0.

Permanent link to this version:

<http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:umu:diva-199793>

# Museet i landskapet och landskapet i museet

## En studie av relationer mellan arkitektur, maritimt museum och omgivande miljö

ANNIKA BÜNZ

**Title:** The museum in the landscape and the landscape in the museum. A study of the relationship between architecture, the maritime museum and the surrounding environment

**Abstract:** *This article studies the relationship between architecture, the museum, the surrounding environment, and narrative, using the example of the M/S Maritime Museum of Denmark (M/S Museet for Søfart). The museum is built underground, and it surrounds and traverses a dry dock. The conclusions are that the architecture creates an impression of being outside reality in a place where the laws of nature are abolished. Oblique angles and twisted shapes disturb one's sense of balance and de-stabilize the full-body experience. Borders between reality and narrative, past and present are blurred. The museum architecture works as an unstraightening device, making the experience queer. Texts in the exhibits refer to a sailor as someone who is neither among the living nor the dead, and he is referred to as an icon for both hetero- and homosexual people. The narrative created in this M/S museum is a narrative about a queer sailor and a world outside reality.*

**Keywords:** Maritime museum, phenomenological architectural theory, queer phenomenology, multimodal analysis, full-body experiences.

Maritima museer är geografiskt ofta placerade i den miljö som berättelserna handlar om, det vill säga i olika typer av hamnområden och i direkt anknytning till vatten. Det kan vara i ett gammalt fiskeläge, i småbåtshamnen, i handelshamnen eller i ett militärt område. Detta gör kategorin maritimt museum extra intressant för analyser av relationer arkitektur, museum,

berättelse och miljö. Följande studie undersöker *museet i landskapet* och *landskapet i museet* vid M/S Museet for Søfart – Museet för sjöfart i Helsingör. Det har ritats av den danska arkitektfirman BIG och öppnades 2013.<sup>1</sup>

Vid vandringen fram till museet är arkitekturens utseende tillsammans med byggnadens placering i landskap och byggd miljö det för-

sta som möter betraktaren. Byggnadsverket skapar också en gräns mellan ett innanför och ett utanför som museibesökaren måste passera, det fungerar som en materiell och teoretisk ram för både institutionen och dess berättelser. Relationer arkitektur, museum, omgivande miljö och berättelse går att läsa både i det yttre landskap där museet är uppfört och inne i det landskap som museets arkitektur frambringar. Inne i museibygnaden utgör arkitekturens form förutsättningar och ramar för strukturering av museets lokaler och utställningsberättelser. Arkitekturen erbjuder rumsligheter, volymer, gränser, ljus- och ljudmiljöer och öppningar som länkar samman med det yttre landskapet. Placeringar och utformningar av trappor, väggar och fönster och dörrar är det inre landskap där museets berättelser designas och upplevs.

Upplevelser av arkitektur involverar alla sinnen och hela kroppen genom närvaro och rörelser i rummet (Hvattum 2015:26–27) och innefattar i de flesta fall upptäckt, annalkande, inträde och utforskande (Unwin 2009:37). Den här artikelns analys är uppdelad i två moment där det första fokuserar på *museet i landskapet* och söker svar på frågor om vilka betydelser som kan upplevas i relationer mellan museibygnad, omgivning och besökare vid upptäckten och annalkandet. Hur samspelar arkitektur, placering och berättelse i byggd och naturlig miljö? Det andra momentet vänder blicken mot *landskapet i museet*, fokuserar på inträdet och utforskandet och undersöker relationer mellan berättelse, besökare, det landskap arkitekturen tillhandahåller inne i museets lokaler och de utsikter som ges ut mot omgivande miljöer.

Materiellt förankrade socialsemiotiska analyser (Kress & van Leeuwen 2001, Kress 2010, van Leeuwen 2011, Roppola 2012) kombineras med Simon Unwins teoretiska ramverk *arki-*

*tektur som identifikation av plats* (2009), vilket är en fenomenologisk analysmetod baserad på människans kroppslighet, dess strukturerande av sin tillvaro och av sitt varande i världen. Analyserna kompletteras med en queer läsning av fenomenologi (Ahmed 2006). Fokus riktas på kommunikation som startar i en yttre rumslighet och som är ett samspel mellan ett arkitektoniskt verk och den institution det ramar in i den miljö där byggnaden är placerad, och arbetar sig därifrån in i konstruerade rum och berättelser. Frågor som ställs är vad och vem museets berättelser lyfter fram. Vilka kunskapsvärldar och identitetsformationer deltar museet i att skapa? Hur ordnar, förhandlar och arrangerar M/S Museet för sjöfart betydelser om människans varande i världen?

#### ARKITEKTUR OCH MUSEUM – BAKGRUND

Det som vi idag känner igen som ett museum tog sin form i slutet på 1700-talet och en museityp som har kommit att kallas för det monumentala museet etablerades under den första halvan av 1800-talet. Dessa museers arkitektur är inspirerad av de grekiska och romerska stilarna och kännetecknas bland annat av tempelliknande fasader. De designades för att förkroppsliga permanens och för att skapa ett symboliskt uttryck för både medborgarskap och bildning (Giebelhausen 2011:225–230). Med tiden har det utvecklats andra museityper, men det monumentala museet har hela tiden funnits kvar parallellt (Tzortzi 2015:26).

På 1930-talet börjar den etablerade museiarkitekturen ifrågasättas i debatter på konferenser och i tidskrifter både för arkitektur och för museivetenskap. Arkitekter experimenterar med olika ingångar till arkitektur och rumslighet. Det finns i debatten en ständigt närvarande spänning mellan den neutrala

54 arkitekturen, som anses fungera som en bakgrund till föremålen, och en arkitektur som förflyttas till centrum som ett uttryck för designerns visioner. På 1950-talet börjar det skapas museer som kännetecknas av en idé om museet som ett sammanhållet konstverk som förenar byggnadskonstruktion, utställningsdesign och utställningar i en helhet (Tzortzi 2015:26). Karaktärsdrag som har vuxit fram i slutet på 1900-talet och i början på 2000-talet är att museet integreras med staden, det har en mångfald av olika publika rum och det är en plats för underhållning. Varje museibygnad är en ny, ofta överraskande, arkitektonisk gest i unika byggnadsverk (Tzortzi 2015:30). Formen på byggnaden kan uttrycka specifika betydelser och den kan skapa en länk mellan museet och platsen där det är placerat (Tzortzi 2015:35–36).

De senaste trettio åren har det också vuxit fram en form av politiskt motiverade museipraktiker som engagerar sig i samtidens mångkulturella samhälle och museet betraktas som en plats där till exempel orättvisor kan utmanas. Men, samtidigt finns det andra trender där projekt med ikoniska museibygnader dras in den ekonomiska elitens maktkamper, och det skapas även museer som snarare kultiverar nostalgi istället för att skapa kritisk medvetenhet. Suzanne MacLeod intresserar sig för de processer och de olika aktörer som är involverade i museiprojekt och undersöker hur specifika berättelser om museibygnader och arkitekter prioriteras medan andra aktörer, de olika grupper som arbetar på museerna, exkluderas i museiskapandets historia (MacLeod 2013:2–3, 7). MacLeod argumenterar för att det finns ett problem i att museiarkitektur enbart diskuteras och värderas som produkten av arkitektens arbete och att de faktiska skaparna och användarna av byggnaden hamnar i skymundan (MacLeod 2013:176).

Relationer mellan arkitektur, museum, samlingar, berättelser och museibesökarens upplevelser har studerats på olika sätt både inom arkitekturen och inom museivetenskapen. Sophie Psarra (2005) och Kali Tzortzi (2015) använder en metod som kallas för *space syntax*, utvecklad av Bill Hillier m.fl., som erbjuder redskap för systematiska jämförelser mellan olika rumsliga strukturer (t.ex. Hillier 1996). Psarra fokuserar på berättelse, analyserar relationen mellan arkitektur, samlingar och berättelse och visar på hur byggnadsverk strukturerar specifika narrativ (Psarra 2009). Tzortzi utvecklar teoretiska principer för att förstå variationer i rum och form, hur rumslighet interagerar med diskurs och hur curatorns intentioner kan uttryckas i rummet (Tzortzi 2015:2–3).

Stephanie Moser tar analysen utanför byggnaden och startar i den omgivande miljöns fysiska verklighet där den arkitektoniska närvaron av museet, och dess placering, innehåller meddelanden om vad museet innehåller. Byggnadens karaktärsdrag och dess ikoniska status är viktig då det kan påverka hur samlingar upplevs. På samma sätt är museets placering i städer, landsbygd eller på rekonstruerade forntida platser viktig (Moser 2010:24, se även Bal 1992:556–557). Moser utgår framförallt från arkitektoniska stilar och argumenterar för att exempelvis ett nyklassicistiskt byggnadsverk framför en annan typ av meddelande än museer byggda i gotisk stil (Moser 2010:24).

David Fleming konstaterar, efter att ha varit involverad i byggandet av ett antal museer, att relationen museum, arkitektur och museibesökare är oerhört komplex och att museibygnader kan framkalla många olika typer av reaktioner i mötet med besökaren. De kan inspirera eller förvirra, dominera eller komplettera, välkomna eller utestänga, inkludera eller exkludera. Forskning om relationer mellan arkitektur, museum och samlingar har dock näs-

tan uteslutande fokuserats på konstmuseer och kunskaper saknas om andra slags museer och deras specifika karaktärsdrag, problem och tillgångar (Fleming 2005:54–55, 58).

John H. Falk, Lynn D. Dierking och Tiina Roppola forskar om museibesökarens upplevelser och inlärningsprocesser med underlag i djupintervjuer. Respondenters berättelser vittnar om hur viktig arkitekturens element är för upplevelserna och hur utställningsdesign skapar relationer mellan byggnadens egenskaper och utställningsberättelserna. Beträktare guidas genom utställningar av skapade perspektiv, av skapade volymer eller ramar (Falk & Dierking 2000:124). Besökare reagerar känslomässigt och beteendemässigt på vad som exempelvis upplevs som ”gammalt” och ”nytt”. Ljus, färger och rymlighet är typiska egenskaper som framhålls skilja det nya från det gamla (Roppola 2012:93). Rumsliga *kanaler* formade av designade väggar, dörrar och detaljer i arkitekturen påverkar hur människor känner sig och därmed också hur de agerar i olika rum. Rumsliga materialiteter kan också bidra till de betydelser utställningsbesökare skapar (Roppola 2012:189–190). Såväl Falk och Dierking som Roppola är förankrade i vad som kan kallas för en pragmatisk, semiotisk ingång till multimodal kommunikation och betydelse-skapande som sker i betraktarens kroppsliga rörelser och närvaro i rummet.

#### ARKITEKTUR OCH MUSEUM – EN FENOMENOLOGISK OCH MULTIMODAL ANALYS

Den här studien fokuserar på upplevelser av museibesöket och de betydelser som därigenom kan skapas. Som konstaterats ovan kommunicerar museet långt innan betraktaren kommit innanför byggnadens dörrar, och museibygnaden och den omgivande miljön betraktas i analysen som iscensatta meddelanden

i stadsrummet. Inom museibygnadens ramar kommunicerar institutionen sina berättelser genom designade scener där betraktaren rör sig i performativa rumsligheter som har skapats för olika syften (Roppola 2012:11). Upplevelserna är ett semiotiskt arbete som involverar hela kroppen och betydelser blir till i besökarens varande i rummet (Bünz 2015:222), både i det yttre och i det inre landskapet.

Arkitekten Juhani Pallasmaa menar att arkitektur i grunden konfronteras med frågor om människans existens i rum och tid. Den uttrycker och relaterar människans varande, den är vårt primära instrument då vi relaterar oss till de fyra dimensionerna och ger dem mänskliga mått. Den domesticerar ändlös tid och gränslöst rum som därmed kan tolereras, innebos och förstås av mänskligheten. Detta ömsesidiga beroende av verklighetens dimensioner, av dialektiken mellan extern och intern rumslighet, mellan det kroppsliga och det spirituella, det materiella och mentala, sinneas omedvetna och medvetna prioriteringar likaväl som deras relativa roller och interaktioner, har en grundläggande betydelse för arkitektur (Pallasmaa 2012:19).

Det går att finna många likheter mellan Pallasmaas beskrivning av arkitektur och skildringar av institutionen museet där föremål samlas för att representera geografiska platser, historiska epoker, samtid och framtidsvisioner, universum, människan och kunskaperna. De moderna museerna växte fram för att förmedla berättelser om vetenskapens väg från okunskap till sanning och föremål arrangerades för att göra en vetenskaplig syn på världen begriplig (Bennett 1995:2). Även idag betraktar museibesökare museet som en plats för lärande och anser institutionen som en sund auktoritet (Roppola 2012:92). Det är vetenskapens svar på frågor om självet och världen, liksom om livet och döden, som ordnas i ska-

pade samlingar, texter, rumsligheter, montrar och arrangemang. Världsdelar och tidsepoker, kunskapsområden och livsåskådningar, naturvetenskap och konsthistoria, människoöden och historiska skeenden i stort och smått komprimeras, sorteras och presenteras.

I skapandet (arkitekten), användandet (personalen) och mötet (besökaren) med museibygnaden (byggd miljö) finns många betydelsebärande dimensioner. Arkitekturen kan betraktas som ett språk (Norberg-Schulz 1988: 153), den kan göra anspelningar, framkalla metaforer (Unwin 2009:64) och skapa berättelser (Psarra 2009, Coats 2012). Museet i sin tur är berättelse (t.ex. MacLeod, Hourston Hanks & Hale 2012). Arkitekturen kan uttrycka filosofi och poesi (Unwin 2009:34) och är oundvikligen ett ideologiskt och politiskt fält (Sanders 1996:13, Unwin 2009:32). På samma sätt är institutionen museet oundvikligen också politisk och ideologisk (t.ex. Karp & Lavine 1991, Bennett 1995, 2004, Gray 2015). Såväl materiella bebyggelsepraktiker som museernas berättelsepraktiker deltar i att skapa subjektpositioner och att upprätta sexuella identiteter (Sanders 1996:12–13, Bonnevier 2007:16, Bünz 2015). Museet, liksom arkitekturen, ordnar, förhandlar, arrangerar och kommunicerar betydelser om människans varande i världen.

Museer hör till samma arkitektur- och konsthistoriska kategori som tempel, kyrkor, helgedomar och en speciell typ av palats (Duncan & Wallach 2004:52). Det konstaterades ovan att beskrivningen av byggnaden som ett tempel stämmer väl in på många museer, men det finns också exempel där arkitekturen påminner mer om det som Unwin kallar för en arketypisk *stuga*. *Stugan* är, liksom det arketypiska templet, en plausibel byggnad som ger uttryck för attityder. Där *templet* är ett uttryck för avskiljande från världen och människan så är *stugan* det som växer från världen och är

anpassat för människan och vardagen (Unwin 2009:118–122).

### MUSEET I LANDSKAPET

Analysmomentet *museet i landskapet* behandlar *upptäckten* och *annalkandet*, alltså det besökaren möter på vägen fram till museet. Fokus riktar på de betydelser som arkitekturen deltar i att skapa i den miljö där museibygnaden är placerad. Enligt Martin Heidegger går ett (arkitektoniskt) konstverk förlorat om det flyttas från sin ursprungliga plats. Arkitekturen är grundad i enandet av riktningar och relationer som har sina rötter i världen av historiska människor. Byggnaden är relaterad både spirituellt och fysiskt till sin omgivning (Shirazi 2014:21–23). Unwin framhåller att *plats* är essensen hos arkitekturen på samma sätt som betydelse är essensen hos språket, *plats* är motsvarigheten till *betydelse* (Unwin 2009:28, 34). Arkitekturen är bunden till situationen, den är sammanflätad med upplevelsen av en plats och den måste alltid betraktas i relation till den omgivning den är placerad i (Holl 1991:9).

Institutionen museets arkitektoniska inramning är alltså oundvikligen sammanflätad med miljön och situationen där byggnaden är placerad, och förändras miljön förändras både inramningen och berättelsen. M/S Museet för sjöfart är placerat i anknytning till hamnmiljöer och vatten. Den identifierade och utvalda *platsen* är alltså direkt sammanlänkad med museets inriktning och syfte vilket innebär att relationen mellan plats, arkitektur och berättelse blir väldigt tydlig och kan enkelt användas aktivt i berättandet.

*Platsen* som utsetts för M/S är området runt en torrdocka i Helsingörs hamnområde, alltså en plats där fartyg förut har lagts upp för underhåll och reparation. Dockan har formen av ett skepp och själva museibygnaden är placerad



*Fig. 1. För att upptäcka museibygnaden måste besökaren gå ända fram till det omgivande räcket av glas.  
Foto: Annika Bünz, 2015.*

under markytan runt omkring den torrlagda dockan. Den omgivande miljön är i stort sett plan vilket innebär att den som kommer gående inte kan se museibygnaden på avstånd. Arkitekturen är inte en del av vyn över hamnområdet, den deltar inte i kommunikationen i landskapet eller i stadsmiljön.

För att överhuvudtaget upptäcka museet måste betraktaren gå ända fram till kanten där hen kan se ner i dockan (fig. 1). Från den här positionen kan hen se en svagt lutande v-formad ramp som leder fram till museets entré vid dockans ena långvägg. Längst fram och längst bak i dockan finns trappor som leder ned till botten och flera glasgångar genomkorsar den nedsänkta rumsligheten. Två gånger har rampen som tak, en tredje går rakt igenom dockan och täcks av en kullerstensgata. Glasgångarna, trapporna och rampen är det som går att se av museets arkitektur, resten är väl dolt under marken och bakom dockans väggar. Det som syns är dockans arkitektur med lager av historia som framträder i skrovligheter, rostigt järn, mögel, slitenhet och ålder. Den gamla arkitekturen genomkorsas av museets nybyggda, släta och blanka ytor.

Området där museet är placerat utgör en udde och då besökaren står invid dockan kan hen söderut se ut mot hamn, färjeläge och vidare ut mot Öresund. Österut skymmer gräskullar sikten ut mot sundet, men det ligger strax därute. Mot sydost avtecknar sig Kronborgs slott mot horisonten, det ligger längst ut på udden och är omgivet av grästäckta vallar. Befästningen och slottet är det arkitektoniska verk som vänder sig ut mot sundet. Det är en tydlig visuell markör både in mot hamnen och staden, ut mot sjöfarten och över sundet mot Helsingborg.

In mot Helsingörs centrum i sydväst ser besökaren plana ytor täckta med kullersten och några pirar. Vid färjeläget lägger färjan från

Helsingborg till. Med blicken österut upptar kulturhuset *Kulturverftet* vyn, en tegelbyggnad innesluten av glas- och metallformationer. Formerna är spetsiga och triangulära och sticker ut i dramatiska vinklar från den rektangulära tegelhuskroppen. Kulturhuset ligger alldeles intill museidockan och vid vandringen från centrum och färjeläget ut mot museet är det framförallt den här byggnadens framsida som framträder i siktlinjen. Bakom kulturhuset ligger en rad byggnader som ser ut som industri- och/eller verkstadslokaler.

Den utvalda *platsen* för museet är i en hamnmiljö, men den innesluter inte sundet och har heller inte direkt kontakt med vattnet i hamnen. *Platsen* omsluter inte land och hav, den är på land, bredvid vattnet och sundet. Åtminstone utifrån vad som kan ses då betraktaren står invid museet. En bit bort finns ännu en torrdocka, nästan parallellt med museidockan. Den är öppen ut mot vattnet och är inte torrlagd. Så här kan museets docka också ha sett ut förut. På översiktskartor visas museets yta som en rektangel som museidockan ligger på diagonalen igenom (fig. 2). Avståndet mellan dockans yttre del och det vatten som den en gång varit ansluten till är inte stort och därav borde museets yttervägg vid den här änden vara väggen ut mot vattnet. Men det finns inga visuella ledtrådar om detta för den som befinner sig på platsen, förutom den intilliggande dockan som visar hur det kan ha sett ut innan museet byggdes. Det kräver studier av översiktskartan och lite funderande för att inse att det nog är så. När dockan var i bruk var den inte avskild från vattnet, det är museibygnaden som åstadkommer detta. Under markytan är det museets arkitektur som hindrar vattnet från att rinna in i dockan. Arkitekturen avskärmar alltså, och avskiljer vatten från land på en plats som från början innefattade båda delarna.

Men, arkitekturens form syns som sagt inte,

Udstillingsplan Exhibition plan

- 01 Vores allesammens sømand Our Sailors
- 02 Porten til verden The Gate to the World
- 03 Om bord Aboard
- 04 Navigation og verdensbilleder Navigation and World Views
- 05 Alle tiders skibe Ships of all Times
- 06 I krigens skygge In the Shadow of War
- 07 Teleskabet – den første globalisering Tea Time – The First Globalisation
- 08 Hele verden i din indkøbskurv The World in your Shopping Basket
- 09 Tidsvraget Time Wreck

- A Særudstilling Temporary exhibition
- B Konferencerum Conference room
- i Information Information
- G Garderobe Cloakroom
- Butik Gift shop

- Elevator Lift
- Toiletter Toilets
- Handicaptoilet Disabled toilet
- Café Café

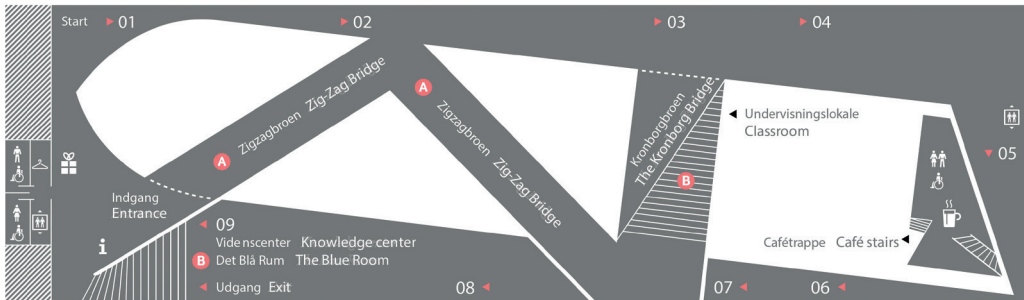


Fig. 2. Den torrlagda dockan går på diagonalen genom museets rektangulära form. Museets fasta utställningar är uppbyggda i en slinga runt dockan.

vare sig från land eller ute från sundet, och den har egentligen inte någon utsida, bara en insida som innesluter den torrlagda dockan. Det finns heller inte några föremål så som ankar, propellerar eller kanoner utplacerade runt byggnaden. Det enda som finns är rader med pollare av betong och en bredare variant som ser ut som betongstugor. Betongformerna står på målade vita linjer som ramar in delar av dockan. Uppe på en grästäck vall, ut mot sundet, syns konturerna av ett par kanoner som hör till befästningen och slottet. Museidockan ligger precis intill vallen och de plana ytorna vid dockans främre del är täckta av gräs, vilket an knyter till området runt slottet. Mot kulturhus, verkstadslokaler och hamnområde är ytorna runt dockan istället täckta av kullersten. Arkitekturens markyta kopplar till både slottets grästäckta vallar liksom med hamnmiljöns kullersten och pollare. Med attityden *stuga*, för att tala med Unwin, flätar museet ihop sig med den omgivande miljön. Själva berättelsen stannar dock nere i den nedsänkta rumsligheten,

den är helt omsluten och avskild från omvärlden och vill du se den måste du gå ända fram till dockans kant.

Museibesökaren kan gå längs med en sarg av glas och titta ned i torrdockan och hen kan gå ned för trappan vid den bakre delen för att komma ned till botten, där ingången till museets kafé finns. Den ljusa och blanka trappans form är hackig och det skapas vinklar och linjer som förvirrar. Den snedställda bakre delen är till stora delar en glasvägg som reflekterar omgivningen, vilket tillsammans med djupet ned i dockan och trappans oregelbundenhet gör att det är svårt att orientera sig i rummet, det rubbar balanssinnet och skapar en känsla av svindel. Det krävs ett stabiliserande tag i trappräcket för att klara av att gå ned i dockan. Väl nere på botten känns det som att fötterna står stadigt igen. De omgivande väggarna är nu museibyggnadens utsida och några partier av dockans fasad har öppnats upp och täckts med glas, vilket ger insyn i bibliotek och arbetsrum som finns innanför. Museets arkitektur ska-

par en ram runt dockan och dockan fungerar som en ram runt museet. Med glasgångarna genomkorsar också museets arkitektur dockans. Yttre och inre miljö, innanför och utanför, gammalt och nytt omsluter och genomkorsar varandra. Allt är byggd miljö, skapat av människan vid olika tider för olika syften.

Den skeppsformade dockan har en mjuk spets i den främre delen och en snedställd bakre del. Trappor, gångar och ramper genomkorsar dockan går på tvåren och skapar spetsiga och trubbiga triangelformer. Geometriska former förmedlar betydelser och kvadraten och cirkeln konnoterar visshet och oföränderlighet (Unwin 2009:155). Triangeln förmedlar istället riktning och kan peka på saker. Kvadraten och cirkeln betecknar ett *varande* medan triangeln betecknar en *process*, den kan vara en symbol för generativ kraft (Kress & van Leeuwen 2006:54–56). Avsaknaden av räta vinklar och de många olika triangelformerna ger alltså museets arkitektur en generativ kraft och det skapas betydelser av process.

Trapporna och rampen består av slät, blank metall som tillsammans med alla glasytor kontrasterar skarpt mot dockans skrovlighet och slitenhet. Vid ett besökstillfälle är dockans golv blött efter regnskurar och i vattenpölar flyter substanser i rödaktiga, vita och blå nyanser som bildar organiska former och färgmönster. I luften ligger doften av blöt rost. Vad innehåller färgpigmenten för ämnen? Vad är det som vattnet har löst upp och släppt fram? Det nya och blanka framstår som rent gentemot vad som kan upplevas som förorening och smuts på dockans golv.

De genomskärande gångarna skapar tak som betraktaren kan gå in under. De alstrar också bildspel då glasväggarna återspeglar den blå himlen. Samtidigt utgör gångarnas golv en skarp gräns under vilken dockans skrovliga jordfärger kontrasterar mot det klarblå

och vita i de blanka ytorna. Himmel och jord finns samtidigt i det visuella spelet mellan reflektioner och verklighet. Från andra vinklar framträder det glastäckta kulturhuset tydligt i återspeglarna och det går att se människor som går däruppe. Även dockans väggar reflekteras i glasen, däremot inte det blöta färgglada golvet. Tillsammans med reflektionerna syns de människor som går inne i museet. Då besökaren befinner sig nere på dockans golv fungerar arkitekturen som speglar som drar ned den omgivande miljön in i dockan, in i berättelsen, och blandar det som händer där uppe med det som händer inne i museet.

Även uppe på marknivå kan museibesökaren upptäcka scener där museets och dockans arkitektur samspelar med den omgivande byggda miljön. Betraktad från en position invid museidockan, med ryggen ut mot sundet och blicken mot de röda tegelbyggnaderna, framträder en scen där arkitekturen ovan och under markytan flyter ihop till en helhet (fig. 3). Dockans vägg, med skiftande färger av åldrande ytor som länge varit i kontakt med väder och vatten, smälter samman med tegelfasaderna på verkstadslokalerna. Museibyggandens glasväggar, metallytor och triangelformer kopplar samman med kulturhusets blanka ytor och räta linjer i triangelmönster. Men, med ett par steg bort från dockan försvinner denna bild, miljön och arkitekturen i nedsänkningen blir osynlig och enbart kulturhuset och verkstadslokalerna upptar vyn. Vad som istället kan framträda på lite avstånd är inramningen av pollare på den vita linjen runt dockans kant. Vid den snedställda delen bildas en spetsig triangel vars ena ben knyter an till arkitekturen i bakgrunden och en tredimensionell triangelform som skjuter ut från kulturhuset möter den vita linjen med pollare. Arkitektur och omgivande miljö samspelar i en inramning av museet vilket skapar mönster av vinklar och trianglar



Fig. 3. Vid trappan som leder ned till dockans botten framträder för besökaren ett komplext spel mellan arkitektur ovan och under mark. Foto: Annika Bünz, 2015.

som ger riktning och process. Museet förblir dock osynligt där nere under marken.

Att museets arkitektur inte är en synlig del av den byggda hamnmiljön, samtidigt som den omgivande miljön tydligt avspeglas inne i dockan ger på sätt och vis museet karaktären av ett svart hål. Det går inte att se arkitekturen (det svarta hålet) då du befinner dig några steg ifrån den, men den drar in allt som finns i omgivningen i berättelsen. Vid händelsehorisonten, precis vid glassargen vid dockans kant, framträder ett komplext spel mellan arkitektur ovan och under mark. Väl inne i hålet (dockan) syns allt som finns därutån, himmel, bebyggelse, rörelser och människor. Istället för att låta berättelserna sprida ut sig i omgivningens sug här istället omgivningen in i berättel-

serummet. Museet deltar inte i landskapet men landskapet deltar i museet.

Den identifierade och valda platsen för M/S ligger i ett centrum som involverar stad, hamn och kultur liksom Kronborgs slott. Om arkitekturen hade placerats ovan markytan hade museet varit ett centralt inslag i miljön. Valet att sänka ned byggnaden i marken innebär att det enbart är den aktivt uppsökande besökaren som möter museet, arkitekturen och berättelsen.

#### LANDSKAPET I MUSEET

Analysmomentet *landskapet i museet* tar steget in i arkitekturen. Att gå in i en byggnad, passera genom dörren och träda över grän-

sen mellan utanför och innanför är vad Juhan Pallasmaa kallar för en primär känsla som arkitektur skapar. En annan primär känsla är den länk med det omgivande landskapet som skapas då du tittar ut genom ett fönster (Pallasmaa 1996:452). I följande avsnitt riktas fokus mot *landskapet i museet* i analyser av relationer mellan berättelse, arkitektur och omgivande miljö så som de kan upplevas då betraktaren passerar genom entrén, rör sig inne i museibyggnadens landskap och genom fönster och dörrar ser ut mot den omgivande miljön.

Vandringen fram till M/S entré går längs en v-formad, mjukt sluttande metallramp och leder fram till skjutdörrar av glas precis under den omgivande marknivån. Ovanför entrédörrarna syns raden med verkstadsbyggnader. Rampen fortsätter in i museet med samma lutning som

utanför entrédörren och golvet i museishopen följer denna sluttning. Eftersom rampen inte bara lutar nedåt utan även når fram till entrén med en sned vinkel fortsätter den sneda vinkeln inne i museilokalen. Rampens sarg, som lutar både horisontalt och vertikalt, ökar också stegvis i bredd/höjd vilket innebär att dess linjer inte är parallella. Vid entréns glasdörrar korsas rampens lutande och vrängda sarg med ett vertikalt segment vid taket, ca 80 cm högt, som följer takets lutande höjning och en skarp vinkel in i shopen. I mötet mellan sargen och taksegmentet skapas en tredimensionell korsning och en spetsig triangelformad öppning ned mot en utställningslokal en våning under (fig. 4). I korsningen möts utanför och innanför, liksom museishop och utställningslokal. Om besökaren efter passagen genom

Fig. 4. Utanför och innanför möts i huvudentréns skjutdörrar av glas. Foto: Annika Bünz, 2015.





Fig. 5. När golvet är plant lutar istället montrar och design. På väggarna projiceras filmer med scener från fartyg till havs. Ibland är vattnet stilla, ibland går det höga vågor. Foto: Annika Bünz, 2015.

entrén vänder sig om och blickar ut genom glasörrarna framträder en scen där rampen riktas rakt mot Kronborgs slott. Det här är den enda punkt inne i arkitekturen där museets inre landskap tydligt knyts samman med den omgivande miljön utanför dockan. Den skapade siktlinjen genererar en sista länk med verkligheten utanför museet innan du går in i utställningslokalerna.

Museets fasta utställningar är uppbyggda i de lokaler som omsluter dockan (fig. 2). De utgör tillsammans en slinga som skapar en sammanhängande berättelse om olika historiska och nutida aspekter av sjöfart och sjöfolkets liv och arbete. Lokalerna är ibland trånga och smala, ibland breda och stora, några har högt till tak, andra har en lägre takhöjd. Golvet är

här plant, men många delar av designen på utställningarna återspeglar arkitekturens skevhet, skapar kontraster och bryter horisontens räta vinkel. I flera rum kompletteras arkitektur och utställningsdesign med filmer projicerade på väggar (fig. 5). Stundtals kan det upplevas som att hela rummet rör sig då väggarna täcks av filmer som med jämna mellanrum visar höga vågor av vatten. Vågorna rör sig i otakt och stör den som har anlag för åksjuka. I lokalerna för de fasta utställningarna finns inga fönster ut mot dockan eller till miljön ovan mark, arkitektur och utställningsdesign omsluter hela upplevelsen. Men i de korsningar som skapas då glasgångarna som skär genom dockan sluter an öppnar arkitekturen upp sig och släpper in solljus och omgivningar. I dessa

64 korsningar sker övergångarna mellan delberättelserna.

Huvudpersonen i museets berättelser är till stor del sjömannen och besökaren möts först av utställningen *Vores allesammens sømand* som handlar om myten sjömannen och hur sjöfolk och sjöliv skildras i film och böcker, hur det har påverkat klädmoden och leksaker. Utställningen inleds med citatet: ”Der er tre slags mennesker: De levende, de døde og de søfarende” och avslutas med en text som handlar om sjömannens maskulinitet och sexualitet. Det antyds att han kan vara queer då han har blivit en ikon för både hetero- och homosexuella. Dessa texter placerar sjöfolket i ett gränsland mellan de levande och de döda, kanske i gränslandet mellan livet och döden, liksom i ett gränsland mellan straight och queer, ett gränsland som är någonting *annat*.

Efter denna inledning följer en rad berättelser som behandlar livet i hamnen, livet ombord och tillvaron ute till havs. En utställning ägnas åt det danska sjöfolkets ångest och rädsla då de tvingades delta i de båda världskrigen. Andra utställningar berättar om handel och globalisering.

De gångar som under rampen ansluter till museets inre arkitektur följer gångvägens slutning vilket ger en v-formad lutande lokal som vid tre punkter, i tre olika nivåer, ansluter till museets inre rumsligheter. Gångarna fungerar därmed som förbindelser mellan byggnadens olika våningar. Glasväggarna skapar transparens istället för inramade och styrda siktlinjer och dockans interiör är här ständigt närvarande inne i museets lokal. Gränsen mellan innanför och utanför är utsuddad. Det går också att se delar av kulturhuset och verkstadslokalerna ovanför markytan. Utrymmet används för tillfälliga utställningar och vid ett besökstillfälle är gångarna fyllda med montrar, texter och bilder. På golvet är en snirklande vandringsslinga

målad. Upplevelsen av berättelserummet präglas till stor del av den ständigt närvarande lutningen på golvet och den totala öppenheten ut mot dockan. Det är bitvis svårt att rikta uppmärksamheten åt berättelsens innehåll då vandringen hela tiden kräver vaksamhet i balans och orientering i rummet. När den tillfälliga utställningen plockas ned är gångarna tomma under en tid och enbart några bord och stolar och träformationer fyller de nu rymliga gångarna.

Den andra glasgången som genomkorsar dockan är en lite märkligt utformad hörsal där stolsrader på det lutande golvet smalnar av till en spets. Det är inte givet var en eventuell talare ska placera sig, det finns inget podium och heller ingen plan golvyta framför sittplatserna. Istället möter en golvyta som från den andra sidan av dockan sluttar ned mot bottenplan i motsatt riktning. I rummets mitt bildas ett kryss mellan de båda triangelformade slutande golven som avskiljs med ett glasräcke. Designen uppfyller inte de praktiska kraven som hörsal utan ser mer ut som ett dekorativt arrangemang som i alla de omgivande glasväggarna reflekteras tillsammans med dockans interiör därutånför.

Förbindelser mellan våningarna löses i några fall med trappor som är vridna och förvirrande. Trappan från museishopen ned i utställningslokalen är mer ett konstverk som rubbar balanssinnet än en funktionell trappa. Vridningar, vinklar och nivåskillnader förvirrar så mycket att kroppen inte klarar av att beräkna avståndet i stegen och upplevelsen av att inte riktigt ha kontroll över sin kropp och sina rörelser uppstår.

Vid kaféet går dockan in i museibygnaden, eller är det kanske museibygnaden som går ut i dockan? Utanför glasväggen är de trappsteg som knyter samman dockans vägg och golv rostiga, blöta och smutsiga. Härinne är samma

trappa en del av interiören och är dekorerad med kuddar, ljusstakar och vaser. Metalltrappan som på utsidan leder ned i dockan utgör tak över delar av kaféet vilket skapar skarpt lutande linjer i rumsligheten.

Att gå genom museets lokaler erbjuder växlande upplevelser av total öppenhet ut mot dockan och en absolut omslutenhet av museets arkitektur och utställningarnas design. I utrymmena för de fasta utställningarna är golven plana men många av utställningsdesignens montrar och former skapar lutningar och skevheter. I andra lokaler lutar istället golvet i någon riktning, ibland sluttar taket åt samma håll, ibland lutar det i en motsatt riktning och det bildas ett antal mycket vassa triangelspetsar och skeva korsningar mellan våningsplan. I de många glasväggarna skapas ändlösa och ibland förvirrande reflektioner som blandar samman dockans interiör med museets arkitektoniska detaljer och utställningsdesign. Museets arkitektur innehåller så mycket upplevelser att det ofta stjälar uppmärksamheten från montrar, föremål och texter.

## DISKUSSION

Det är flera saker som är speciella med upplevelsen av M/S Museet för sjöfart. För det första utelämnas alla upplevelser av att nalka sig museet och istället skapas en effekt av en lite oväntad upptäckt när du till slut befinner dig precis intill museidockan. Då framträder plötsligt ett komplext samspel mellan museibyggnad, docka och omgivande arkitektur. Arkitekturen skapar ett spel mellan ovan och under markytan, mellan synligt och osynligt.

För det andra skapas i det arkitektoniska verket M/S en rörelse mellan historia och nutid i kontraster mellan gammalt och slitet och nytt och blankt, mellan olika tider och trender. Arkitekturen skapar egentligen ingen avgränsning,

den ramar inte in museet, den knyter istället samman museet med dockan och det är svårt att avgöra vad som är innanför och utanför.

För det tredje framkallar alla lutningar, skeva och förvridna former känslor av svindel, desorientering och att inte riktigt ha kontroll över sin kropp. Erfarenheten av att vandra genom museets inre och yttre landskap är ofta en upplevelse av att försöka orientera sig i rummet, att hitta den horisontala vinkeln och sätta ned foten på rätt plats så du inte tappar balansen. Museibesöket kan upplevas som att vara placerad i en sned vinkel, i en lutning gentemot arkitekturen, museet och berättelsen.

Sara Ahmed använder rumsliga metaforer för att diskutera relationer mellan straight och queer (2006:65). Ahmed menar att en queer orientering är den som ”inte rätar upp sig efter linjen”, som ser världen *på sned*, lutande. Queer har bland annat av Michel Foucault beskrivits som följande en diagonal linje som med en lutning skär genom de vertikala och horisontala linjerna av konventionell genealogi. Ahmed konstaterar att en queer person befinner sig i en sluttning där hen hela tiden möter *straightening devices* (Ahmed 2006:107). Det går alltså att uppfatta arkitekturen i M/S som queer och då fungerar den på sätt och vis som en *un-straightening device* som destabiliserar museibesökaren och placerar hen i en sned vinkel gentemot museet och dess berättelser.

Men, det sluttar inte bara och skapar sneda infallsvinklar, det förvrider och förvränger också. Simon Unwin diskuterar liknande exempel där arkitekturen just förvränger och använder sig av tre skisser som skapats av arkitekturteoretikern Bruno Zevi för att visa hur modern arkitektur har brutit upp den traditionella arkitekturens slutna box. Den första teckningen visar insidan av en kub i perspektiv, vilket representerar den slutna boxen. Den andra visar hur kubens väggar, tak och golv

glider ifrån varandra och skapar glipor. Skissen kallas för *öppna plan*. Zevis tredje teckning visar hur symmetrin ändras till asymmetri och väggar, tak och golv bryts upp i oregelbundna placeringar. Bilden kallas för *öppna och skiftade plan* (Unwin 2009:168). Skisserna lyder under de tre ömsesidigt vinkelräta cartesianiska dimensionerna och Unwin argumenterar för att arkitekten kan gå ytterligare ett steg, bryta sönder detta och använda en egen logik. En byggnad kan utmana den ortogonala, vinkelräta, formen och även sig själv och resultatet av detta är en avsiktlig konflikt med de sex olika riktningar som underförstått finns i en människa (fram, bak, höger, vänster, upp och ned). Det kan då se ut som att en osynlig kraft opererar på arkitekten, som effekten av ett svart hål (Unwin 2009:168). För att illustrera detta kompletterar Unwin serien med en fjärde skiss där planer vrids, förvrängs och korsar i olika riktningar och nivåer. Skissen beskriver på pricken arkitekten i M/S. Arkitektur och museum skapar tillsammans en berättelse som är i en avsiktlig konflikt med människans riktningar.

M/S kan utifrån upplevas som ett svart hål på grund av att byggnaden inte syns i landskapet, samtidigt som omgivningen dras in i och syns inne i det inre landskapet. I det inre landskapet vränger, vrider och rubbar arkitekten hela tiden på ett sätt som sätter rumslogiken ur spel. Genom historien har å ena sidan människans kropp och å andra sidan kosmos varit centrala både teoretiskt och praktiskt inom byggnadskonsten (Hvattum 2015:48) och upplevelsen av att gå genom M/S präglas till stor del av hur kroppen kan upplevas vara i konflikt med kosmos, vilket kan skapa betydelsen att sjöfolket och sjölivet befinner sig i ett annat kosmos än besökaren.

Utifrån arketyperna *tempel* och *stuga* beskrivs M/S betraktat från markplan bäst som

en stuga, då arkitekten visar på en attityd som anpassar sig till omgivningen. Museets inre landskap möter betraktaren med vad som kanske bättre beskrivs som en *queer attityd* då arkitektur och utställningsdesign tillsammans skapar kroppsliga upplevelser av att vara på sned gentemot rummet. M/S arkitektur placerar berättelsen i gränsland mellan illusion och verklighet, mellan rakt och förvridet i en värld där räta vinklar och statiska rektanglar inte har någon plats. Museets svarta hål-effekt drar ut arkitektur och museum ur verkligheten och (den nutida) vardagen där uppe på marknivån liksom det drar in landskapet i arkitektur, museum och berättelse och placerar betraktaren, för en stund, i sjöfolkets egna universum där naturlagarna bitvis kan upplevas upphöra. Museum, docka och omgivning imploderar in i berättelsens världsrymd.

Att uppleva arkitekten i M/S som queer är en inte den enda möjliga tolkningen av upplevelsen, men den förstärks av att besökaren i början av vandringen genom museets utställningar möts av beskrivningar av karaktären sjömannen som en mytomspunnen, annorlunda person. Sjömannen beskrivs som någon som inte är i linje med oss andra och maskuliniteten *den queere* finns någonstans där arkitektur/museum/berättelse möter betraktaren i en sned vinkel, vilket förstärker upplevelsen av att sjöfolket och sjölivet är något annat än besökarens verklighet.

## AVSLUTNING

Fokus i den här artikeln har legat på relationer mellan arkitektur, museet som helhet, omgivande miljö och berättelse. Det har inte funnits utrymme att göra en djupare analys av huruvida den bild som i utställningsberättelsernas inledning målas upp av sjömannen och livet till sjöss framställs konsekvent genom alla de

olika utställningarna. Detta återstår att göra och det vore intressant att undersöka om utställningarna på samma sätt som arkitekturen skapar komplexa berättelser och upplevelser, om de förstärker upplevelsen av att som betraktare vara placerad på sned gentemot berättelsens människor och livsvärldar eller om det kanske istället förmedlas helt andra betydelser i utställningarna.

Det som är viktigt och intressant med de resultat som har framkommit är insikten om hur många olika lager av betydelser och berättelser som museet som helhet förmedlar, utanför själva utställningsberättelserna. Plats, museum, arkitektur och berättelse är nära sammanknutna och institutionens attityd och helhetsberättelser framträder i alla lokaler, i arkitekturens inre landskap och i användandet av detta landskap, liksom i det yttre landskapet där plats, arkitektur och institutionen museet kommunicerar. De båda analysmomenten *museet i landskapet* och *landskapet i museet* kan betraktas som en metod som i den här artikeln har prövats på ett maritimt museum. De riktigt intressanta resultaten skulle troligtvis komma fram om materialet utökades till komparativa analyser av fler museer i fler länder.

## NOTER

1. Fältstudier för artikeln gjordes 25 februari, 23 juli och 15 augusti 2015.

## LITTERATUR

- Ahmed, Sara 2006. *Queer Phenomenology. Orientations, Objects, Others*. Durham, London: Duke.
- Bal, Mieke 1992. "Showing, showing off." *Critical Inquiry* 18:3, 556–594.
- Bennett, Tony 1995. *The Birth of the Museum. History, Theory, Politics*. London, New York: Routledge.
- Bennett, Tony 2004. *Pasts Beyond Memory. Evolution, Museums, Colonialism*. London, New York: Routledge.
- Bonnevier, Katarina 2011. *Behind Straight Curtains. Towards a Queer Theory of Architecture*. Stockholm: Axl Books.
- Bünz, Annika 2015. *Upplevelser av förhistorier. Analyser av svenska arkeologiska museiutställningar*. Göteborg: Institutionen för historiska studier, Göteborgs universitet.
- Duncan, Carol & Alan Wallach 2004. "The Universal Survey Museum." I Bettina Messias Carbonell (red.). *Museum Studies. An Anthology of Context*. Malden, Oxford, Victoria: Blackwell Publishing, 51–70.
- Falk, John H. & Lynn D. Dierking 2000. *Learning from Museums. Visitor Experiences and the Making of Meaning*. Walnut Creek, CA: Altamira Press.
- Fleming, David 2005. "Creative space." I Suzanne MacLeod (red.). *Reshaping Museum Space. Architecture, Design, Exhibitions*. London: Routledge, 53–61.
- Gibelhausen, Michaela 2011. "Museum architecture. A brief history." I Sharon Macdonald (red.). *A Companion to Museum Studies*. Malden, Oxford, West Sussex: Wiley-Blackwell, 223–244.
- Gray, Clive 2015. *The Politics of Museums*. Hampshire, NY: Palgrave Macmillan.
- Hillier, Bill 1996. *Space is the Machine. A Configurational Theory of Architecture*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Holl, Steven 1991. *Anchoring. Selected Projects 1975–1991*. New York: Princeton Architectural Press.
- Hvattum, Mari 2015. *Hva er arkitektur*. Oslo: Universitetsforlaget.
- Karp, Ivan & Steven D. Lavine (red.) 1991. *Exhibiting Cultures. The Poetics and Politics of Museum Display*. Washington, DC: Smithsonian Institution.
- Kress, Gunther 2010. *Multimodality. A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. London, New York: Routledge.

- 68 Kress, Gunther & Theo van Leeuwen 2001. *Multimodal Discourse. The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Hodder Arnold.
- Kress, Gunther & Theo van Leeuwen 1996/2006. *Reading Images. The Grammar of Visual Design*. London, New York: Routledge.
- van Leeuwen, Theo 2011. *The Language of Colour. An Introduction*. Milton Park, Abingdo, New York: Routledge.
- MacLeod, Suzanne 2013. *Museum Architecture. A New Biography*. London, New York: Routledge.
- MacLeod, Suzanne, Laura Hourston Hanks & Jonathan Hale (red.) 2012. *Museum Making. Narratives, Architectures, Exhibitions*. London, New York: Routledge.
- Moser, Stephanie 2010. "The Devil is in the detail. Museum displays and the creation of knowledge." *Museum Anthropology*, 33:1, 22–32.
- Norberg-Schulz, Christian 1988. *Roots of Modern Architecture*. Tokyo: ADA.
- Pallasmaa, Juhani 1996. "The geometry of feeling. A look at the phenomenology of architecture." I Kate Nesbitt (red.). *Theorizing a New Agenda for Architecture. An Anthology of Architectural Theory 1965–1995*. New York: Princeton Architectural Press, 447–453.
- Pallasmaa, Juhani 2012. *The Eyes of the Skin. Architecture and the Senses*. London: Wiley.
- Psarra, Sophia 2005. "Spatial culture, way-finding and the educational message. The impact of layout on the spatial, social and educational experiences of visitors to museums and galleries." I Suzanne MacLeod (red.). *Reshaping Museum Space. Architecture, Design, Exhibitions*. London: Routledge, 78–94.
- Psarra, Sophia 2009. *Architecture and Narrative. The Formation of Space and Cultural Meaning*. London, New York: Routledge.
- Roppola, Tiina 2012. *Designing for the Museum Visitor Experience*. London, New York: Routledge.
- Sanders, Joel 1996. "Introduction." I Joel Sanders (red.). *STUD Architectures of Masculinity*. New York: Princeton Architectural Press, 11–25.
- Shirazi, M. Reza 2014. *Towards an Articulated Phenomenological Interpretation of Architecture. Phenomenal Phenomenology*. London, New York: Routledge.
- Tzorti, Kali 2015. *Museum Space. Where Architecture Meets Museology*. Farnham, Surrey: Ashgate.
- Unwin, Simon 1997/2009. *Analysing Architecture*. London, New York: Routledge.

Annika Bünz, fil. dr i arkeologi  
annika.bunz@gu.se

Institutionen för historiska studier  
Göteborgs universitet  
Box 200  
SE-405 30 Göteborg, Sverige