

“LUDI ZA HELSINKIJEM” – IZLOŽBA O TOME KAKO SE STVARA(O) I VOLI(O) JEDAN GRAD

IM 44 (1-4) 2013.
IZ MUZEJSKE TEORIJE I PRAKSE
MUSEUM THEORY AND PRACTICE

PETRA BLAŽEVIĆ □ Hrvatski pomorski muzej Split, Split



Ludi za Helsinkijem, izložba je koja pruža jedinstven na pregled povijesti grada od 16. stoljeća do današnjih dana. Na donjem su se katu Gradskog muzeja Helsinki, kvadraturom dvostruko većemu od gornjega, kustosi očito odlučili za tematski pristup, pa se unutar skupina predmeta i/ili na infopanoima naziru teme *Led*, *Plaže*, *Parkovi*, *Trgovi*, *Dom*, 1918. godina. Uglavnom su to prostorni odnosno vremenski pečati zabilježeni u kolektivnoj memoriji stanovnika Helsinkija, ponajprije njihova najdraža mjesta - od popularnih kafića do običnih stanova u nekadašnjim radničkim četvrtima. Posljednji su predstavljeni izložkom cijele kuhinje tipične za stambene jedinice 1960-ih, u čijim je, za ovu priliku ostakljenim, ormarićima izložen niz starih ambalaža namirnica te posuđe. Oni, nažalost, nisu pobliže objašnjeni, čime

je propuštena izvrsna prilika da posjetitelji upoznaju, primjerice, prehrambene navike tadašnjih generacija ili svjetski poznat finski dizajn. Instalacija, odviše uredna i bez traga topline imanentne kuhinjama, djeluje sterilno i samim time nedovoljno uvjerljivo, pa se teško može očekivati da će se publika uživjeti u predstavljene 1960-e. Ipak, jednoj je promatračici bila dovoljna samo šalica, identična onoj kakvu su posjedovali njezin djed i baka, da je podsjeti na djetinjstvo i s njim povezanu obitelj.¹ Na tom se mjestu, po tko zna koji put, razotkriva muzeologiji dobro poznata činjenica da su predmeti vrlo moćna materija, da posjeduju ono što Adam Bencard naziva *prisutnošću*,² a možda je najjednostavnije reći da imaju svojevrstan potencijal da u ljudima probude memoriju, emocije i ideje. Premda se može činiti zastarjelim, pa čak i primitivnim,³ proučavanje značenja muzejskih predmeta trajno ostaje muzeološkim poslanjem.

Među većim je izlošcima samostojeća telefonska govornica, koja privlači poglede pomičnim fluorescentnim obrisom čovjeka koji unutra “razgovara”. Nakon podulje potrage za legendom može se saznati da govornica potječe iz 1910-ih, no ništa više. Osim prevelike sažetosti teksta, problem je i njegov smještaj. Taj nedostatak prati niz izloženih predmeta. Općenito, legende su na četiri jezika⁴: finskome, švedskome, engleskome te ruskome, što u kombinaciji s vertikalnom orijentacijom pločica i smještanjem više legendi na istu pločicu, na nekoliko mjesta rezultira teškoćama u snalaženju. Samo male strelice iznad prve (finske) rečenice sugeriraju gdje se u prostoru nalazi određeni izložak, dovodeći u nepovoljnu situaciju starije posjetitelje i one slabijeg vida. Stil zajedničkih legendi, premda pohvalan u smislu urednosti i minimalizma, pokazao se slabom točkom dizajna, osobito kada je u prostoru gužva. Posjetitelji se tada doslovce sudaraju u potrazi za izlošcima koje objašnjavaju legende, često ne uspijevajući povezati udaljenije predmete s tekstom objašnjenja. Među primijećene nedostatke na tekstualnim pomagalicama ubrajaju se i *nepotpisani* citati kojima počinju neki infoplakati. Tako onaj iz teme *Dom* opisuje iskustvo odrastanja u četvrti Itä-Pasila, točnije, sablastan nedostatak Sunčeve svjetlosti u “betonskim akvarijima”, kako su nazvani tamošnji stambeni blokovi.

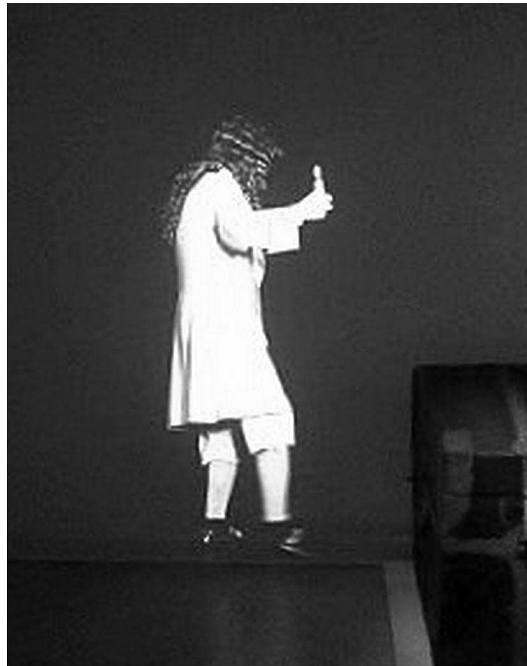
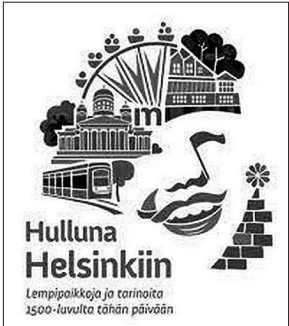
1 Iz dojmova o posjećenoj izložbi, o kojima na svom blogu piše neimenovana mlada Finkinja: <http://www.rantapallo.fi/maelle/2013/10/20/hullunahelsinkiin/> (14. travnja 2014.)

2 Dr. Adam Bencard, kustos danskog Muzeja medicine, u članku *Objects first - thoughts on deeper engagement with materiality*.

Vidjeti na: <http://www.museion.ku.dk/2013/07/objects-first-thoughts-on-a-deeper-engagement-with-materiality/> (22. studenog 2013.)

3 Glenn, J., 2007., *Taking things seriously: 75 things with unexpected significance*, New York, Princeton Architectural Press, str 13.

4 Podnaslovi dvaju videoisječaka, iz 1957. i 1977. godine, napisani su samo na švedskom jeziku, te posjetitelj koji ne govori finski/švedski ne razumije govor na filmu. Premda bi bilo dobro da su za potrebe izložbe prevedeni na engleski, očito nije riječ ni o kakvoj diskriminaciji turista, već o jednostavnoj činjenici da su finski filmovi do prije nekoliko godina rađeni sa švedskim podnaslovima. Stoga su i viđeni prijevodi na švedski, inače drugi službeni jezik Finske, integralni dio filmskog originala. Danas finski Švedani imaju vlastitu TV mrežu.



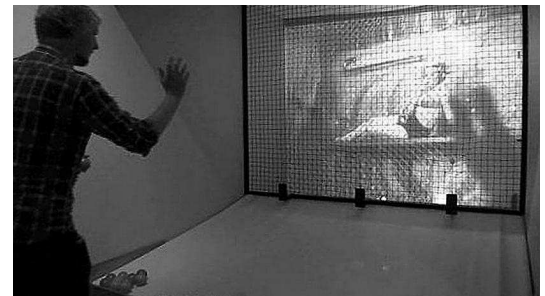
No nije naznačeno tko stoji iza tih riječi i kada je on/ona ondje stanovao/stanovala, što je važan podatak koji, personalizirajući izložbenu poruku, može ostaviti dublji dojam na čitatelja.⁵

Cjelina *Led* smisleno povezuje izložke starinskog para skija i krznenog kaputa, fotografije kupanja u zaleđenom jezeru, video o propadanju u zaleđeno jezero te intrigantni "stroj za otapanje snijega" - nekada u službi čišćenja ulica. Njegovim pronicavim postavljenjem nekoliko koraka od velike zidne crno-bijele fotografije, koja prikazuje ulicu zatranu snijegom i dječaka koji upravlja sličnim strojem, nedvosmisleno se povezuju dva različita medija - trodimenzionalni i dvodimenzionalni - u interpretaciju u kojoj se oni međusobno dopunjuju. Fotografija objašnjava čemu je i kako služio stroj, a stroj promatraču približava sadržaj zidne fotografije.

Na izložbi je primjetna prevlast multimedije. Zanimljive perspektive glede koncepta grada kao živog organizma otvara *slide-show* fotografija raznolikih upotreba Trga senata, jedne od najslavnijih gradskih lokacija, mjesta gdje su se održavale brojne demonstracije, koncerti, *Red Bull* utrke itd. Taj je trg jedinstven u svijetu i ne postoji još jedan takav, što ga čini elementom lokalnog identiteta. Progovarajući o njemu, izložba osnažuje lokalni identitet stanovnika Helsinkija. No ona nadilazi tu klasičnu ulogu gotovo svake izložbe. Ističući konstantu upotrebe gradskih simbola u različite svrhe, dotiče temu koju razumiju svi građani, bez obzira kojem gradu pripadaju. U globaliziranom svijetu poput današnjega, u kojemu se iskustvo *građanstva* može smatrati gotovo univerzalnim, pitanja o tome kako ljudi doživljavaju grad svojim te koji su procesi u pozadini tih realnosti, dio su neiscrpnog izvora tema za istraživanje. Zadaća je muzeja da, među ostalim, potiču i proširuju ta pitanja, pomažući u traženju odgovora koje, u konačnici, nastoje

⁵ Čini se da muzealci koji su radili na ovom projektu podrazumijevaju upućenost publike u način na koji je nastala izložba (tj. da su svjesni participacijske uloge građana: vidjeti bilješku 1.).

⁶ Složenicu koju tvori kombinacija dviju riječi ("vodene gospođice") najbolje bi bilo prevesti riječju nimfe.



i zabilježiti. Projekcije pokretnih slika određenih pojedina, odnosno kretnje njihovih virtualnih figura, uspješno privlače pozornost posjetitelja. Katkad služe kako bi privukli pozornost publike, i to upravo na izložke koji bi inače prošli nezamiječeni. Primjerice, drvenoj škrinji, na prvi pogled ne osobito zanimljivoj, tajanstveno se prikada virtualni lik "sluge iz 17. stoljeća". I tumačenju glasovite plemkinje iz 19. st. Aurore Karamzin pridružena je videoverzija nekoliko "njezinih gesti", što svakako pridonosi interpretaciji, premda bi se dalo polemizirati o tome do kojih granica zapravo seže sloboda kustosa.

Interaktivna muzeografska pomagala zastupa oživljena igra imena *Vedenneidot*⁶ iz zabavnog parka Linnanmäki. Park postoji i danas, dok je spomenuta atrakcija, jedna od najpopularnijih, ugašena 1980-ih zbog feminističkog protivljenja. Bila je riječ o muškarcima namijenjenoj igri koja se sastojala od jednostavnog pogađanja cilja lopticom, no nagrada je bila ta koja je privlačila mase. Sve se, naime, zbivalo pred malenim bazenom, točnije, pred kadom većih dimenzija iznad koje se, na visini od jednog metra, nalazila polica. Uvijek iznova, na njoj su se izmjenjivale mlade dame u kupaćim kostimima. U trenutku kada bi igrač lopticom pogodio metu, polica bi se naglo spustila i gospođica bi uz vrisak pala u vodu. Dakako, ne bez glasnog odobravanja okupljene gospode. Muzejska verzija igre *Nimfe* umjesto stvarnih žena uključuje one s autentičnog videa iz 1950-ih, dok igrač može biti bilo tko od posjetitelja, a funkcionira tako da se - čim senzori registriraju pogodak - na zidu emitira scena padanja žene u vodu.

Općenito, pohvalna je interaktivnost posjetitelja s izložkom (videom), što mu omogućuje iskustvo svojevrsnog vremeplova. No kad je riječ o tom muzeografskom pomagalu, otvara se niz osjetljivih tema. Primjerice, propitivanja ljudskog dostojanstva, osobito dostojanstva

žena, koje postaju obična igračka, i to naglašene šovinističke naravi. Oživljavanje igre na način da u njoj sudjeluju muzejski posjetitelji može se činiti posve bezazlenim i beskrajno zabavnim (doista, brojni posjetitelji brzo se uživaju u igru natječući se s osobama iz svoje pratnje), no namaće se pitanje bi li igra bila jednako smiješna nekadašnjim sudionicama s pomične police. Realna je mogućnost da se i one nađu pred ekranom: danas one imaju više od 60 godina i vjerojatno posjećuju izložbe. Nažalost, muzealci nisu smatrali potrebnim problematizirati tu temu te je pokraj instalacije postavljena legenda od samo jedne rečenice, koja ničim ne dovodi u pitanje predstavljenu igru. A upravo je muzeologija više od ostalih disciplina, pozvana izbjegavati površno doživljavanje materije, zadaća joj je dubinski propitati značenje predmeta i motivacija koje se kriju u pozadini njihovih upotreba i zloupotreba.

Na gornjem se katu muzeja razvija kronološka koncepcija izlaganja, počevši od nekoliko arheoloških ostataka iz 16. st., vezanih za same početke tadašnjeg naselja, da bi se usredotočila na dvanaest likova koji su u različitim fazama povijesti na različite načine bili povezani s Helsinkijem. Tako se mogu saznati dojmivi detalji o Larsu Michelssonu, gradonačelniku iz 16. st.; nacionalnom pjesniku Aleksisu Kiviju iz 19. st. ili o suvremenom strip-umjetniku i karikaturistu Timu Mäkeli, čiji crteži Helsinkija krasi zidne plohe na samom kraju izložbe. Upravo činjenica da je linearna povijest grada uspješno ispričana na temelju biografija njegovih više ili manje istaknutih pojedinaca govori u prilog tezi da je veza grada i njegovih građana vrlo opipljiva.

Na kraju posjeta ponovno se daje riječ publici, što je učinjeno i pri postavljanju izložbe, što je nesumnjivo najbitniji moment cjelokupnog izložbenog projekta. Velika zidna površina služi kao školska ploča na kojoj posjetitelji mogu kredom napisati svoje dojmove i poruke, a za trajnije pohranjivanje informacija služi stolno računalo s anketom na tri jezika. Možda je klasična knjiga dojmova na putu odlaska u povijest. Izložbu prati i web stranica na finskom jeziku: <http://m.hullunahelsinkiin.fi/>, produžetak ankete iz pripreme faze, ali uz veći publicitet i dijalog među sudionicima. Namijenjena širenju repozitorija kolektivne memorije o suvremenim mjestima Helsinkija, koje dodaju sami korisnici stranice, bilježi njihove ocjene i komentare o određenoj lokaciji, objektu ili instituciji te omogućuje dodavanje vlastitih fotografija. Stavljajući u cijelom projektu u središte građanina kao onoga oko čijeg se iskustva sve vrti, helsinški Gradski muzej zapravo oponaša grad. Jer grad su njegovi stanovnici.

Petra Blažević, magistrica je povijesti i muzeologije i upravljanja baštinom, kustosica pripravnica u Pomorskom muzeju Split.

Primljeno: 28. svibnja 2014.

MAD ABOUT HELSINKI – AN EXHIBITION ABOUT HOW A CITY IS/WAS MADE AND LOVED

Mad about Helsinki is an exhibition that provides a unique view of the history of the city since the 16th century. On the ground floor of the Helsinki City Museum the curators opted for a thematic approach, and within the groups of objects and/or on info panels the themes *Ice, Beaches, Parks, Squares, Home, 1918* can be made out. On the whole these are signs of a time or space recorded in the collective memory of the inhabitants of Helsinki, most of all of their favourite places – from popular cafes to ordinary flats in the former working-class neighbourhoods. On the upstairs unfolds a chronological conception of the exhibition, starting off with several archaeological remains of the 16th century, related to the very beginnings of the settlement, concentrating then on twelve characters who in different phases of history were connected in various ways with Helsinki.

For instance, interesting details can be learned about 16th century mayor Lars Michelsson, the national poet Aleksis Kivi of the 19th century or the contemporary comic strip artist and caricaturist Timo Mäkelä, whose drawings of Helsinki embellish the wall surfaces at the very end of the exhibition.

The fact that the linear history of the city has been successfully narrated on the basis of the biographies of some of its, some more, some less, prominent individuals tells that the link between city and citizens is very tangible.

The creator of the exhibition gives an interesting review with commentaries from multimedia and interactive museographic aids. At the end of the visit the public is given the microphone again through the set-up of the exhibition, undoubtedly a very important factor in the whole of the project. A great wall surface serves as a blackboard on which visitors can chalk their impressions and messages, while for a more permanent storage of information there is a tabletop computer with a questionnaire in three languages.

The exhibition is accompanied by a Web site in Finnish: <http://m.hullunahelsinkiin.fi/>, an extension of the questionnaire from the preparatory phase, but with more publicity and dialogue among the participants. It is intended to expand the repository of the collective memory about contemporary places of Helsinki, which the users of the page themselves add, recording their evaluations and comments about a given place, object or institution, and it enables them to add their own photographs. Putting the citizen, around whose experience everything revolves, in the centre of the whole project, Helsinki City Museum imitates the city.

For the city is its inhabitants.