



PETTERI KUMMALA & MAX RYYNÄNEN

Väline taideteoksena, taideteos välineenä

Viihteen ja taiteen välitiloja Martin Heideggerin tuotannon valossa

Esteettinen tutkimus on laajentanut perinteisiä intressejään, kuten taidefilosofiaa ja ympäristöestetiikkaa, kiinnostavilla näköaloilla ”arjen estetiikkaan”. Yhden sysäyksen uuteen tutkimukseen on antanut Martin Heideggerin (1889–1976) ajattelu. Jatkamme Heideggerista ponnistavaa suuntausta, mutta otamme askeleen taaksepäin taiteeseen ja tarkastelemme taiteen ja viihteen rajapintaa Heideggerin *välineen* (*Zeug*) käsitteen kautta. Tuomme tv-sarjoista, elokuvista ja nykyarkkitehtuurista poimituilla esimerkeillä esiin, miten Heideggerin tulkinta välineestä (*Zeug*) voi avata esteettiselle tutkimukselle välitilan, jossa kiinnostavia kulttuuri-ilmiöitä voisi analysoida ja arvioida aiempaa monimuotoisemmin.

Yksi Martin Heideggerin *Olemisen ja ajan* (Sein und Zeit, 1927) keskeisistä lähtökohdista on keskittyminen *praksikseen*, arkipäiväisiin käytäntöihin ja toimiin. Kulttuuripiirissämme ”korkealle” arvostetut inhimillisen toiminnan muodot, kuten tiede ja taide, rakentuvat tämän perustason päälle. Elämäämme jäsentävät perusyksiköt eivät ole Heideggerille käsitteitä tai kaavoja. Ne ovat välineitä (*Zeug*)¹.

Heideggerin mukaan välineen keskeisin ominaisuus on käyttökelpoisuus. Se on olemassa, jotta voisimme tehdä sen avulla jotain. Tämän takia meillä ei ole tarvetta kiinnittää välineisiin erityistä huomiota. Väline katoaa käyttökelpoisuuteensa. Toimiessaan perusolemuksensa mukaisesti, ollessaan luotettava, se ei kohostu arkipäivän toimien ja ilmiöiden virrasta. Heideggerin ajattelu koskee oikeastaan sitä kokonaista välineiden verkostoa, joka kulttuuria perustaa – ei yksittäistä välinettä, jonka luonne on riippuvainen sitä laajemmasta kokonaisuudesta².

Välineen merkitys välineenä paljastuu, kun se ei toimi, tai kun se menee rikki. Silloin siitä tulee erityisen huomion kohde, ja se muuttuu käsillä olevasta välineestä esillä olevaksi tarkastelun kohteeksi – väline-esineeksi.³ Näin arkisen perustilanteen luonnehdinnan ohella korostuu seikka, johon on kiinnitetty tutkimuksessa vähemmän huomiota⁴. Heidegger osoittaa, että saman esineen olemisen tapa muuttuu ja tapahtuu liukuma olemisen tavasta toiseen: käsilläolevasta tulee esilläoleva, toisin sanoen välineestä tulee objekti. Vaikka kysymyksessä on yksi ja sama esine, suhteemme tai suhtautumi-

semme siihen muuttuu olennaisesti. Heidegger kuvaa ilmiön, joka on jatkuvasti läsnä käytännöllisesti suuntautuneessa arjessamme.

Maailman merkityksellisyys avautuu kulloisenkin suhtautumistapamme ehdoilla. Esineiden olemisentavat eivät ole tieteellisten faktojen kaltaisia muuttumattomia tosiasioita. Voimalaitosinsinööri, joka harrastaa koskimelontaa, perhokalastusta ja luontokuvausta voi, tilanteesta riippuen, tarkastella jokiuomaa eri tavoin: se voi paljastua vesivoimaresurssina, melontareittinä, kalastuspaikkana ja kalakannoille tarpeellisenä nousu-uomana, inspiroivana kuvauskohteena, luonnonkauniina paikkana ja niin edelleen.

Tämän artikkelin kannalta keskeinen havainto on, että vastaavia liukumia tapahtuu myös muualla kuin arkisten esineiden parissa, esimerkiksi välineiden ja taideteosten olemistapojen välillä. *Taideteoksen alkuperässä* (Der Ursprung des Kunstwerkes, 1950) Heidegger vertaa välinettä ja taideteosta, mutta korostaa niiden olemuksellista eroa⁵. Hän ei tematisoi niiden välistä liukumaa tai yhteyttä. Vastaava painotus toistuu Heideggerin ajattelusta ponnistavassa taidefilosofiassa ja kulttuuri-ilmiöiden analyysissä⁶.

Avaamme seuraavassa taideteosten ja viihteen välitilaa sekä liukumia näiden kategorioiden välillä lähestymällä viihdettä heideggerilaisena välineenä. Väline ei ole erityisen laajasti sovellettu käsite heideggerilaisessa tutkimuksessa ja kulttuuri-ilmiöiden tutkimuksessa se on suorastaan marginaalinen⁷. Kiinnostava poikkeus on arjen estetiikan tutkimus, jonka yhteydessä esimerkiksi Arto Haapala (2005; 2006) sekä Thomas Leddy (2021) ovat

soveltaneet välineen ja välinekokonaisuuden näkökulmia. Heidänkään tutkimuksensa eivät kuitenkaan kohdennu taiteen ja viihteen rajapintaan. Arjen estetiikka on nimenomaan laajentanut esteettistä tarkastelua taiteesta ja ympäristöstä jokapäiväiseen kokemuspäiriin, välialueille, jotka on ladattu intensiivisillä esteettisillä kokemuksilla, mutta joita perinteinen estetiikka ei ole tematisoinut. Tämän välialueen yhä jäsentyneempään kartoitukseen tähtäämme myös tällä puheenvuorollamme. Samalla laajennamme Heideggerin väline-käsitystä immateriaalisiin olioihin.

Heideggerin esimerkit välineistä ovat voittopuolisesti perinteisiä, talonpoikaisia sekä leimallisesti epäurbaaneja ja -moderneja. Mielestämme ei ole kuitenkaan mitään perustetta väline-käsitteen ”museoinnille”. Heidegger kuvaa välineen kautta rakennepiirteiden, joka määrittää edelleen arkeamme. Tämä rakenne on olemassa, vaikka välineet ovat muuttaneet muotoaan. Tähän perustuu myös Heideggerin lähes sata vuotta sitten luomien käsitteellistysten jatkuva selitysvaiva. Kyse on tietysti myös ajatuskokeesta ja tiedostamme vaarat, joita sisältyy tämän jo klassiseksi muodostuneen käsitteen sovellusalan laajentamiseen.

Rakentelemme näkemyksiämme muun muassa *Twin Peaks* -televisiosarjan, Terrence Malickin elokuvien sekä Bjarke Ingels Groupin (BIG) arkkitehtuurin avulla. Nämä eivät ole ainoita mahdollisia esimerkkejä ja niiden ensisijainen tarkoitus onkin tässä havainnollistaa välineen käyttökelpoisuutta kulttuuri-ilmioiden tarkastelun käsitteellisenä työkaluna sekä osoittaa konkreettisesti taiteen ja viihteen rajapinnan liukumia.

Esimerkkimme eivät ole satunnaisia. Elokuvatutkimus erottaa taide-elokuvan viihteellisestä valtavirtaelokuvasta ja esimerkiksi 2000-luvun vaihteen Baltimoren yhteiskuntapoliittisia ongelmia monipuolisesti valottaneen *The Wire* jälkeen televisiosarjat ovat olleet yliopistojen kurssimateriaalia⁸. Näin taiteen ja viihteen välisiä liukumia on helppo havainnollistaa elokuvan ja television alueilla. Arkkitehtuurin tarkastelu viihteenä taas on perin harvinaista, vaikkei siihen ole syytä: lukuisat rakennukset ovat viihdyttäviä, huvipuistoista grileihin ja vau-arkkitehtuuriin. Toisaalta välineellisyys on elimellinen osa rakennuksia, sillä arjen toimet tukeutuvat arkkitehtuuriin kaikista taiteenlajeista konkreettisimmin. Avaamme heideggerilaisen väline-tarkastelun toistaiseksi valjastamattomia mahdollisuuksia aluksi tarkastelemalla viihdettä välineenä televisiossa ja elokuvissa. Tämän jälkeen sovellamme tätä ajatusta arkkitehtuuriin ja osoitamme BIG:n tuotannon kautta, että viihdyttävyyttä voi ajatella yhtenä arkkitehtuurin välineellisuuden muotona. Samalla osoitamme liukumia viihteen välineellisydestä kohti taideteosta ja näin havainnollistamme näiden kategorioiden välitilaa.

Emme pyri heideggerilaisen taidefilosofian tai arkkitehtuuritutkimuksen läpivalaisuun. Kun sovellamme heideggerilaisia käsitteitä epäortodoksisesti, mutta mielestämme perustellusti, ensisijainen tavoitteemme on laventaa sitä avautusta, jonka arjen estetiikan tutkimus on

tehnyt Heideggerin ajattelusta ponnistavaan kulttuuri-ilmioiden tarkasteluun sekä osoittaa tapoja rehevöittää taiteen ja viihteen suhteesta ja arkkitehtuurin merkityksestä käytävää keskustelua⁹.

Keskeisiä käsitteitä: Väline – taideteos – viihde

Edellä jo todettiin, että välineen keskeinen ominaisuus on käyttökelpoisuus. Välineen toinen erityispiirre on, että se ei ole koskaan itsenäinen entiteetti. Se kytkeytyy aina osaksi suurempaa välineiden muodostamaa kokonaisuutta tai verkostoa.¹⁰ Karkeasti muotoiltuna: kahva on väline oven avaamiseen, ovi väline huoneeseen astumiseen ja huone väline asumiseen. Tämä välineiden verkosto on niin tiivis ja inhimillinen maailmamme on niin perin juurin rakentunut sen varaan, että se on itsestään selvä. Saatamme tulla siitä tietoisiksi vain hetkittäin esimerkiksi sähkökatkon seurauksena, mutta silloinkaan emme putoa siitä kokonaan.

Välineen olemukseen Heidegger siirtyy *Taideteoksen alkuperässä* van Goghin kuluneita nahkakenkiä esittävän maalauksen avulla. Se osoittaa Heideggerille taiteen voiman avata todellisuutta. Maalaus ei ensisijaisesti kuvaa kenkäparia, vaan se paljastaa niiden ja siten välineen olemuksen: käyttökelpoisessa mukautuvuudessaan väline on ennen muuta *luotettava*.¹¹ Koska voimme luottaa välineeseen, se tuntuu turvalliselta. Siksi välineeseen liittyy myös odotushorisontti. Voimme parhaimmillaan tuudittautua välineen ja niiden verkoston kannatteleman kokemuksen turvalliseen huomioon, jossa ei ole liiaksi häiritseviä säröjä ja töytäisyjä.

Heideggerin tulkinta taideteoksesta on suorastaan vastakkainen sille, mitä hän toteaa välineestä. Teos ei vetäydy kokemuksessamme taka-alalle, vaan työntyy esiin. Näin esimerkiksi van Goghin taulu voi tuoda ilmi välineen olemuksen. Lisäksi taiteen äärellä on käsillä jotain, jonka kautta tempaudumme irti arkipäiväisestä, ulos tavanomaisesta ja tulemmme sysätyksi *turvattomaan* ja vieraaseen, pohjattomuuden kokemuksen äärelle. Teoksen aiheuttama sysäys (*Stoß*) on radikaali, sillä se ei koske pelkästään kokemusta nimenomaisesta teoksesta, vaan teoksen kautta koko maailma sävytytty uudella tavalla ja kokemus maailmasta käytäntöjemme ja havaintojemme kontekstina muuttuu.¹²

Viihteellä viittaamme yleisesti kulttuuri-ilmioihin, jotka on luotu helppoa, tai ainakin varsin vähän haasteellista mielihyvää silmällä pitäen. Kokemuksellisesti viihteen vaikutus on käytännön todellisuuteen etäisyyttä lisäävä pikemminkin kuin meitä siihen juurruttava. Näin viihde tarjoaa osallisuutta ja toimii ajanvietteenä.¹³

Heidegger ei tuotannossaan suoranaisesti analysoi viihdettä, mutta viittaa siihen välillisesti esimerkeillään televisiosta, radiosta ja lentomatkustamisesta, jotka hävittävät ajalliset ja paikalliset etäisyydet ja jotka ovat johtaneet modernia maailmaa vaivaavaan läheisyyden kokemuksen rappeutumiseen¹⁴. Heideggerin kirjoituksista välittyy käsitys, että viihde ja massakulttuuri harhaut-

”On kuitenkin ilmeistä, että heideggerilaisittain ajateltuna käytämme esimerkiksi Disney-elokuvia tai tanssittavaksi tarkoitettua pop-musiikkia kuin välineitä. Ne ovat välineitä viihtymiseen.”

tavat ihmisen autenttisuudesta, itsenäisestä ja yksilöllisestä olemisestaan kasvottomaksi massaihmiseksi, *das Maniksi*.

Viihteen välineellisyys

Kirjoittaessaan välineistä Heidegger ei koskaan viittaa immateriaalisiin ilmiöihin. On kuitenkin ilmeistä, että heideggerilaisittain ajateltuna käytämme esimerkiksi Disney-elokuvia tai tanssittavaksi tarkoitettua pop-musiikkia kuin välineitä. Ne ovat välineitä viihtymiseen.

Lajimme edustajat ovat aina viihdyttäneet itseään ja muita tarinoimalla, tanssimalla ja laulamalla. Viihteen luotettavuus välineenä perustuu siihen, että se on miellyttävää, eikä haasta meitä liaksi. Näin viihde säilyttää luonteensa turvallisena ajanvietteenä. Kokemuksellisesti tarkasteltuna elokuva tai televisiosarja on kohtausten jatkumo, pop-kappale musiikillisten osien jatkumo ja kokonaisuus, jolla on tyypillisesti melko vakiintunut kesto ja muoto. Tässä suhteessa voi ajatella, että niillä on välinekokonaisuuden rakenne ja siihen liittyvä odotushorisontti. Valtavirtaelokuvan ja popin äärellä voidaan luottaa kokemuksen sujuvaan ja häiriöttömään jatkuvuuteen, joka muodostuu välineen avaaman maailman koherenssista.¹⁵

Samaan hengenvetoon täytyy todeta, että monet ilmiöt, jotka miellämme taiteeksi, ovat varsin turvallisuushakuisia ja käytämme niitä myös välineen tavoin. Jos ajatellaan esimerkiksi suurelle yleisölle kuratoituja julkisen taidepalvelulaitoksen vetonaulanäyttelyitä, on niiden keskiössä kanonisoitujen taiteilijoiden ja töiden, ”klassikoiden”, esittely. Niiden ensisijainen tavoite ei yleensä ole haastaa ja sysätä oman olemisemme pohdintaan. Emme silti kiistä, etteikö hetkittäin olemisemme voisi olla näiden näyttelyiden tai spesifien teosten äärellä sinne päin kallellaan¹⁶. Mutta tätä tapahtuu toisaalta myös viihteeksi luokitellun kulttuurin piirissä.

Emme pidä kanonisoituja elokuvaklassikoita tai laatu-televisiosarjoja, kuten *Twin Peaks* (1990–1991, 2017), *The Wire* (2002–2008) tai *Le Bureau* (2015–2020), ”pelkkänä” viihteenä, vaikka niiden katsomiskokemuksessa painottuukin turvallinen ajanviete. Niissä tuntuu

ainakin hetkittäin olevan käsillä muutakin kuin väline, jotain joka ravistelee meitä irti turvallisesta viihtyisyydestä. Tuntuu silti liioittelulta kutsua niitä taideteoksiksi heideggerilaisessa merkityksessä.

Jo näiden esimerkkien valossa taiteen ja viihteen tai välineen ja teoksen suhde ansaitsee silti tarkempaa analyysia. Heidegger ei kuitenkaan pohtinut taiteen välinemäisyyttä. Kuten todettua, hän kyllä vertaa *Taideteoksen alkuperässä* taideteosta ja välinettä, ja hyökkää esimerkiksi sitä vastaan, että taidekokemus tyypistetään elämykseksi (*Erlebnis*)¹⁷. Ei ole siten yllättävää, että Heidegger ei käsittele taiteen ja viihteen suhdetta eikä tematisoi välineen ja taideteoksen yhteyden tarkastelua. Hän kuitenkin tarjoaa ajattelussaan viitteitä, joita seuraamalla tätä *terra incognitaa* voi alkaa hahmotella.

Välineen ja taideteoksen välitila viihteesä

David Lynchin ja Mark Frostin luoma *Twin Peaks* -televisiosarja on esimerkki viihteen hetkittäisestä liukumasta kohti Heideggerin kuvaamaa taideteosta¹⁸. Sarja kuvaa korostetun idyllistä amerikkalaista pikkukaupunkia, jonka päähahmot ovat tähän maailmaan luontevasti soihdavia, osittain lähes sarjakuvamaisen karrikoituja tai vastaavasti idealisoituja tyyppisiä. Sen vetovoima syntyy olennaisesti siitä, että sen on tarkoitus tuottaa katsojalle kevyitä töytäisyjä, raottaa tuntematonta ja luoda hetkellistä turvattomuutta. Tätä edustaa selkeimmin Bob, jonka kautta *Twin Peaksin* maailmaan avautuu rinnakaistodellisuus. Sitä luonnehtii pahuus, pelko, mysteeri ja jokin tuonpuoleinen. Samalla tämä kaksoisrakenne kuuluu Lynchin luoman maailman sisäiseen koherenssiin ja *Twin Peaksin* nimenomaiseen tapaan olla väline-teos.

Pääpiirteittäin sarja soljuu heideggerilaisessa jokapäiväisyydessä, mutta hetkittäin *Twin Peaks* nostaa aistillisesti ja olemuksellisesti esiin esimerkiksi inhimillisen olemassaolon synkemmät puolet, selittämättömän mysteerin ja pahuuden. Sarjan liu’uttua toisella tuotantokaudella (1991) Lynchin ja Frostin otteesta, se sai paikoi-

”Elokuva voi puhua meille eri tilanteissa, eri ihmisten seurassa katsottuna ja jopa samassa katselukokemuksessa eri tasoilla.”

tellen kömpelöitä ja saippuaoopperamaisia piirteitä, jotka olivat auttamaton häiriö sarjan sisäiseen koherenssiin ja jotka rikkoivat *Twin Peaksin* väline-teosmaisuuutta.

Jos vastaavasti ajattelemme vaikkapa Terrence Malickin elokuvia, ne liikuskelevat sujuvasti valtavirtaelokuvan ja taide-elokuvan rajapinnalla¹⁹. Tarinankuljetuksen koherenssi ja yksilön motivaatioille rakentuva toiminta siirtyvät taka-alalle tai vähintäänkin limittyvät suhteessa psykologis-eksistentiaalisiin kysymyksiin ja elokuvallisten keinojen, kuten maisemakuvaus ja kertojaääni (*voice-over*), tietoiseen korostamiseen. Jos kuitenkin ajattelemme esimerkiksi *The New Worldia* (2005), on sitä täysin mahdollista käyttää kuin välinettä nautiskellen kauniista maisemakuvista ja epookin kuvauksen romantiikasta. Samalla Malickin elokuvat tarjoavat kanavan upota syvemmälle kohtalonkysymyksiin (länsimaisuus, olemisen luonne, rakkaus). Ja aivan kuin Malickin henkilöhahmot, voimme tulla tempaistuiksi turvattuuteen näiden kysymysten äärettömyyden äärellä.²⁰

Elokuva voi puhua meille eri tilanteissa, eri ihmisten seurassa katsottuna ja jopa samassa katselukokemuksessa eri tasoilla. Näin Walter Benjaminin tuotannossaan käsittelemät *Erlebnis* ja *Erfahrung* – kevyt, viihdyttävä elämys sekä kokemus syvempänä matkana – kietoutuvat. Nämä tavat vuorottelevat kokemuksessamme ja näyttävät maailman monitasoisuuden, kulttuurin pintojen ja syvyyksien leikin, välineen ja taideteoksen yhteyden, vuorovaikutuksen ja eron. Miksi viihde- tai taideteos olisi mahdollisuuksiltaan yksiulotteinen? Ja varmasti kreikkalainen temppele toimi osalle kokijoistaan tarpeen tullen myös säänsuojana.

Heideggerilainen arkkitehtuurikäsite

Heidegger oli hyvin niukkasnainen elokuvan suhteen ja suhtautui avoimen penseästi televisioon²¹. Arkkitehtuuria hän sen sijaan sivusi useammassakin yhteydessä, mutta tavalla, joka on synnyttänyt etenkin häneen no-

jaavaan arkkitehtuuritutkimukseen mielestämme valittavan dualisoivan tendenssin. Heideggeriin nojaavista tutkimuksista esimerkiksi Karsten Harriesin *The Ethical Function of Architecture* perustuu läpileikkaavasti eettisen ja esteettisen arkkitehtuurin väliseen erotteluun, ja Pekka Passinmäen väitöstutkimus *Arkkitehtuurin uusi poeetikka. Fenomenologinen tutkimus teknologian ylittämisen mahdollisuudesta nykyarkkitehtuurissa* rakentuu poeettisen ja teknisen arkkitehtuurin erottelulle.

Heideggerille velkansa tunnustava Christian Norberg-Schulzin klassikkoteos *Genius Loci. Towards a Phenomenology of Architecture* ei ole yhtä ilmeisen kategorisoiva dualismissaan, mutta yhtä kaikki siitäkin hahmottuu pesäero arkkitehtuurin – joka on rakennuspaikan ominaispiirteistä (tai paikan hengestä) kumpuavaa rakentamista – ja muun rakentamisen välillä. Lisäksi yhteistä näille tutkimuksille on, että implisiittisesti ne perustuvat käsitykseen arkkitehtuurista taiteena ja arkkitehdista taiteilijana. Tämä rajaa jo lähtökohtaisesti arkkitehtuurin ulkopuolelle koko joukon rakentamista ja erilaisia lähestymistapoja arkkitehdin työhön, mikäli käsityksen taustalla vaikuttaa Heideggerin tunnetuimman arkkitehtuuria käsittelevän puheenvuoron ”Rakentaa asua ajatella” ohella hänen *Taideteoksen alkuperässä* välittämänsä taidekäsitys ja ”kreikkalaisen paradigman” varjo²².

Toisin sanoen mainittujen tutkimusten lähtöoletama rajaa automaattisesti arkkitehtuurin – ja siten tarjoamiensa analyysivälineiden – ulkopuolelle esimerkiksi BIG:n kaltaiset tämän vuosituhannen toimijat, jotka eivät pyrikään toimimaan kapeasti ymmärretyyn rakennustaiteen piirissä. Uusien toimijoiden lähestymistapaa voisi pikemminkin luonnehtia tarkkaan brändäytyksi suunnittelupalvelutuotannoksi, joka toki tuottaa asiakkaalleen esimerkiksi rakennuksia ja kaupunkisuunnittelua, mutta sisältää myös paljon muuta, kuten kirjoja, näyttelyitä, nettisivuja ja haastatteluja²³.

Heidegger on toki itsekin antanut aihetta ajatella arkkitehtuuria poissulkevan vastakohtaisesti:

[A]sumisemme on nykyisin työnteon uuvuttamaa, edun ja menestyksen tavoittelun kiihottamaa sekä huvi- ja virkistystoiminnan lumoamaa. Mikäli nykyisessä asumisessa on vielä tilaa runollisuudelle ja säästyneelle ajalle, voidaan parhaassa tapauksessa puuhastella esteettisyyden kanssa, olipa se luettua tai joukkoviestimien kautta lähetettyä.²⁴

Tai: ”Varsinainen rakentaminen tapahtuu sikäli kuin on runoilijoita, sellaisia jotka ottavat mitan arkkitehtuurille, asumisen rakentumiselle.” ”Epärullonlinen asumisemme, sen kyvyttömyys ottaa mitta, saattaa siis olla perua mitaamisen ja laskemisen merkillisestä liiallisuudesta.”²⁵

Emme kritisoi vastakohta-asettelua sinänsä. On varmasti esimerkkejä, jotka edustavat ”esteettistä” (tai ”teknistä”) yhtä lailla kuin ”poeettistakin” arkkitehtuuriajattelua. Mutta taideteosten ja kulttuuri-ilmiöiden analyysissä rikkaampi ja nyansseille alttiimpi tarkastelu on suotavaa. Mikäli emme halua lähestyä Heideggerin ajattelua dualistisesti, on perusteltua ajatella, että vaikkapa Heideggerille tärkeän kreikkalaisen temppelin – joka hänen mukaansa kannatteli antiikin kreikkalaisen maailmaa ja tarjosi kiintopisteen kokonaiselle kulttuuriselle todellisuudelle – sekä kevyen viihdeohjelman kuluttamisen väliin jää määräämätön määrä merkittävää kulttuuria, tapahtumista, kokemista ja sen eriasteista puutetta²⁶.

Arkkitehtuuri välineenä viihtymiseen

Konkreettisemmin kuin mikään muu taidemuoto, arkkitehtuuri kannattelee sitä maailmaa, jossa ja jota elämme. Arkkitehtuuri tarjoaa ne konkreettiset puitteet, joiden ympärille ja varaan elämä voi turvallisesti ja luotettavasti asettua. Ei ole arkea, kotia, paikallisuutta ja tunnetta kuulumisesta johonkin ilman luotettavuutta. Arkkitehtuuri, enemmän kuin mikään muu taide, nojautuu luotettavuuteen ja perustuu sille.

Esimerkiksi rintamamiestalo vaatimattomassa toimivuudessaan tarjoaa turvalliset puitteet arkeen ja elämään. Kotoisuutta ja luotettavuutta henkivänä se toimii välineenä asumiseen. Tästä johtuen siihen ole myöskään tarvetta kiinnittää erityistä huomiota rakennuksena. Mutta kun piipunjuuresta alkaa vuotaa vettä sänkyyn, kotoisuuteen ja luotettavuuteen tulee häiriö. Rintamamiestalo välineenä menee rikki ja rakennus muuttuu esineeksi, joka koostuu materiaaleista ja rakenteista ja jotka voivat vioittua ja aiheuttaa epämuokavuutta. Toimivuus ja sen aikaansaama luotettavuus ovat hyvin perustavia arkkitehtuuriin välineenä liittyviä ulottuvuuksia. Näiden lisäksi haluamme kuitenkin kiinnittää erityisesti huomiota viihdyttävyyteen yhtenä arkkitehtuurin välineellisyys erityispiirteinä.

Mielestämme erinomainen näyteikkuna nykyarkkitehtuurin viihdyttävyyteen avautuu tanskalaisarkkitehti Bjarke Ingelsin (s. 1974) johtaman Bjarke Ingels Groupin (BIG) tuotannossa. BIG on kansainvälisesti yksi menestyneimpiä nykyarkkitehtuuritoimistoja ja sen viimeaikaisista projekteja ovat olleet esimerkiksi Dubain

Hyperloop (2016), New Yorkin *VIA 57 West* -pilvenpiirtäjä (2016), Billundin *Lego House* (2017), Googlen pääkonttori (2017–), Amagerin jätteenpolttolaitos (2019) Kööpenhaminassa, Kistefos-museo *The Twist* Norjan Jevnakerissa (2019) sekä Toyotalle Fuji-vuoren juurelle suunniteltava ”tulevaisuuden kaupunki” (*Woven city*, 2020–).

BIG:n arkkitehtuurille on luonteenomaista monimuotoisuus ja -ilmeisyys sekä tekninen ja ajan hengen mukaisesti myös ekologinen edistyksellisyys. BIG käyttää oivaltavasti esimerkiksi kuvallisuutta, symboleja ja narratiivisuutta suunnitelmiansa elementteinä, ja sen rakennukset ovat vakioaineistoa kiiltäväpaperisissa julkaisuissa, jotka eivät ole keskittyneet pelkästään arkkitehtuuriin. Jo parhaat päivänsä nähnyttä termiä käyttäen BIG tekee ”vau-arkkitehtuuria”.

Ingelsin mukaan toimiston tuotanto kumpuaa ”*Yes is more*” -eetoksesta²⁷. Tämä viimeisin väännös Ludwig Mies van der Rohen legendaarisesta *less is more* -maksimista on avoimen kriittinen kannanotto sitä vastaan, että arkkitehtuuri jähmetetään tiettyihin ilmaisun keinoihin, muotoihin ja lähestymistapoihin. BIG pyrkii olemaan radikaali nimenomaan hyväksymällä erilaiset ideat suunnittelunsa ja kulloistenkin projektiansa lähtökohdaksi sen sijaan, että vakaumuksellisia ”miesiläisiä” niitä pyrittäisiin rajaamaan²⁸. Radikaalius tarkoittaa esimerkiksi (näennäisesti) vastakohtaisten ideoiden, kuten pyramidimuotoisen pilvenpiirtäjän ja sisäpihapuiston yhteensovittamista New Yorkissa (*VIA 57 West*), jätteenpolttolaitoksen, ympärivuotisen laskettelurinteen ja julkisen puiston yhdistämistä Kööpenhaminassa (*Amager Bakke*) sekä sillan ja itsensä ympäri kiertyvän museorakennuksen yhdistämistä Norjassa (*The Twist*). Tämä ”radikaali inklusiivisuus” on toimiston mukaan keino vaalia arkkitehtuurin jatkuvaa evoluutiota ja kääntää näin jatkuvassa muutoksessa oleva nykyelämä inspiroivaksi haasteeksi.²⁹

BIG:n tuotannon erityispiirre on sen viihdyttävyyys. Sen kohteilta odotetaan visuaalista vaikuttavuutta, joka yleensä yhdistyy nokkelaan ja yllättävään tapaan ratkaista käsillä oleva arkkitehtoninen ongelma. Tämä on odotushorisontti, joka BIG:n arkkitehtuuriin ja ”brändiin” yhdistyy ja jossa suuntaudumme käyttämään sitä viihteen tavoin. Toisin sanoen BIG:n arkkitehtuurin luotettavuus välineenä perustuu ennen muuta sen viihdyttävyyteen; se tarjoaa välitöntä ja helposti avautuvaa iloa silmälle yhdistettynä arkkitehtoniseen älykkyyteen ja manifestinomaiseen leikkisyyteen. Mutta BIG on ottanut arkkitehtuurin viihdyttävyyden vielä tätäkin vakavammin.

Toimisto on luonut käsitteen ”hedonistinen kestävyys” (*hedonistic sustainability*). Ingelsin mukaan on hyllättävä periprotestanttinen ajatus, että vain kivun kautta syntyy jotain hyvää. Siksi kaupunkisuunnittelussa ja arkkitehtuurissa on tavoiteltava ympäristön kannalta kestäviä ratkaisuja, jotka samalla lisäävät inhimillistä mielihyvää ja siten elämisen laatua.³⁰

Ajatus hedonistisesta kestävydestä on tuottanut esimerkiksi Kööpenhaminan Ørestadiin niin kutsutun 8-Talon (*8 Tallet*, 2010) kaltaisen moninkertaisesti pal-

kitun uusia asumisen ratkaisuja kokeilevan kohteen. Korkeimmillaan 10-kerroksinen, lähes viidensadan asunnon (joista noin kolmesataa on yksilöllistä) ja liike- ja toimitilojen kompleksi on kuin futuristinen miniatyyritulkinta italialaisesta kukkulakaupungista. Talon kulkimista kahdeksikkoa (tai rusetia) muistuttava muoto mahdollistaa sekä asuntojen kiinnostavan avautumisen ympäröivään maisemaan että kahden luonteeltaan erilaisen yhteisöpihan muodostumisen. Kokonaisuuden ja eri kerrostasot sitoo yhteen kauttaaltaan pyöräiltävä katutila, joka yläkerroksissa avautuu julkiseksi näköalapaikaksi.

Näin BIG pyrkii jalostamaan viihdyttävyydestä viihtyisyyttä. Vaikka se on kasvanut globaalisti toimivaksi monikansalliseksi yritykseksi, sen tuotanto manifestoi ja performoi huolettoman leikkisää, mutta samalla koitoista asennetta ja suhdetta maailmaan, joka ulkopuolelta näyttyy nimenomaan hyvin tanskalaisena (*hygge, roliganismi*). Lisäksi se käyttää tähän oivaltavasti moderneja peritanskalaisia symboleita, kuten legopalikoita ja kaupunkipyöriä³¹.

Kun Bjarke Ingels julistaa ”Yes is more” hän kannattaa avoimesti elämyksellistä arkkitehtuuria, jonka liepeille hakeudutaan selfeikit ojossa uuden profiilikuvapäivityksen toivossa. Hän liputtaa myös estoitta nykyteknologian puolesta. Ja kun hän peräänkuuluttaa hedonistista kestävyttä, tavoitteena on luoda ympäristöä, joka tuottaa kokijalleen mielihyvää. Tähän ”filosofiaansa” nojautuen BIG on toistuvasti onnistunut luomaan arkkitehtuuria, jonka erityispiirre on viihtyisyydeksi jalostuva viihdyttävyys. Siksi olisi karkeaa yksinkertaistusta tuomita BIG:n arkkitehtuuri esimerkiksi poissulkevan ”esteettiseksi” tai ”tekniseksi”. Tästä johtuen juuri väline-näkökulma ja viihdyttävyys arkkitehtuurin välineellisyyden yhtenä ulottuvuutena tarjoaa BIG:n arkkitehtuurin tarkasteluun mielekkään lähtökohdan.

BIG:n rakennusten kohtaamisessa painottuu siis viihde-aspekti. Mutta samalla ne herättävät pohtimaan esimerkiksi, mistä muodostuu laadukas elinympäristö, ovatko viihtyisyys ja viihdyttävyys laadukkaan elinympäristön keskeisiä osatekijöitä ja ovatko ne näin myös kestävä ympäristön lähtökohtia. Näin BIG:n arkkitehtuuri on hyvä esimerkki välineen ja taideteoksen lomittuvasta läsnäolosta.

Lopuksi

Heidegger ei ole kulttuuri-ilmiöiden analyysissä ajan-kohtainen ajattelija. Viime vuosina ovat pikemminkin korostuneet hänen henkilöönsä liittyvät synkemmät sävyt niin sanottujen *Mustien vihkojen* (Schwartz Hefte, 1931–1959) julkistuttua³². Samalla on korostunut Heideggerin konservatiivinen asenne suhteessa moderniin aikakauteen ja sen kulttuuri-ilmiöihin³³.

Emme hae Heideggerin kunnianpalautusta, mutta mielestämme hänen tuotantonsa käsitteellinen työkalupakki tarjoaa välineitä, joita ei ole vielä täysimääräisesti hyödynnetty ja joiden avulla olisi mahdollista löytää kulttuuri-ilmiöiden analyysiin

aiempaa hienovirtteisempiä, nyansoidumpia ja moniulotteisempia tulkintakehikkoja esimerkiksi vastakohtaparien oheen.

Edellä kehitelyyn nähden Iain Thomson tarjoaa Heideggerin taidekäsitteestä kiinnostavan valtavirrasta poikkeavan luennan. Thomson ehdottaa, että *Taideteoksen alkuperässä* on erottavissa vaikuttavuudeltaan kolmenlaisia teoksia. ”Suuri taide”, kuten Heideggerille kreikkalainen temppeli, määrittelee kokonaisten kulttuuripiirien identiteettiä, ymmärrystä ja maailmankuvaa³⁴. Merkittävät taideteokset, kuten van Goghin maalaus, osoittavat, miten taide voi paljastaa ja avata maailmasta jotain olemuksellista. ”Pienimmillään” teokset ovat esimerkiksi sanoja, jotka osuvuudessaan paljastavat jotain todellista, eivät siis pelkästään ilmaise jo tiedettyä ja tunnettua, vaan luovat uutta merkityksellisyyttä.³⁵

Heideggerista alkava taidekeskustelu on pitkälti painottunut Thomsonin kahteen vaikuttavimpaan kategoriaan. Thomsonin kategorioita vapaasti soveltaen olemme tässä artikkelissa pyrkineet suuntaamaan valokeilan vaikuttavuudeltaan ”vähäisempiin” teoksiin ja viihteen kautta vielä niitäkin arkisempiin kulttuuri-ilmiöihin.

On myös syytä painottaa, että emme halua luoda mielikuvaa hierarkiasta taiteen eri kategorioiden sen enempää kuin taiteen ja viihteen välille. Esteettisessä tarkastelussa kaikki nämä kulttuuri-ilmiöiden kategoriat ovat kiinnostavia, myös – tämän artikkelin termein – välineellisessä suhteessa hahmottuvina kulttuuri-ilmiöinä. Tematisoimalla välineen ja teoksen välitilaa ja havainnollistamalla liukumia näiden näennäisesti toisensa poissulkevien kategorioiden välillä, voidaan silloittaa perinteistä juoppaa taiteen ja viihteen välillä ja avata tilaa kiinnostavien, mutta katveeseen jääneiden kulttuuri-ilmiöiden tarkasteluun.

Näin on mahdollista nähdä elokuvien ja televisiosarjojen hetkittäinen kyky tuoda läsnäolevaksi autenttisia tilanteita, avata ja paljastaa jotakin itsestämme, mutta tunnistaa samalla niiden loputtomat mahdollisuudet välineellisyyteen (ja viihteyllisyyteen), joka kokoaa *Daseinin* elämäkokonaisuuden turvallisen luotettavuuden piiriinsä siinä missä vasarakin.

Näin myös BIG:n arkkitehtuuri hahmottuu koettavaksi esisijaisesti viihdyttävän välineellisyyden rekisterissä, josta toisinaan kuitenkin saattaa nostaa päätään autenttinen tilakokemus. Ja ehkä esimerkiksi *Amager Bakken* näköalaterassilla voi maisemien ihailun ohessa viivähtää ajatuksessa, välittääkö tämä ”elämystehdas” myös syvempää viestiä siitä, mikä on arkkitehtuurin voima inhimillisesti laadukkaan ympäristön luomisessa ja millainen ympäristö ylipäätään on inhimillisesti laadukasta.

Matka Heideggerin ajattelussa voi tehdä meidät heremmiksi maailman ilmiöille ja siten nyanssitajuisemmiksi maailman monitahoisille merkitysolottuvuuksille. Erityisesti näin voi tapahtua, mikäli rohkenemme käyttää Heideggerin käsitteitä luovasti ajattelumme välineinä ja soveltaa niitä muuallekin kuin niihin esimerkkeihin, joilla Heidegger itse rakentaa ja tukee ajatteluaan.

Viitteet

- 1 Heidegger 2000, 96.
- 2 Heidegger 2000, 96–97.
- 3 Heidegger 2000, 96–102. Yleisemmin Heideggerin väline-käsityksestä ks. erit. mt., § 15–16; Heidegger 1995, 26–34, 67–69.
- 4 Kiinnostavana poikkeuksena ks. Anderson 2011.
- 5 Heidegger 1995, 26–27; 46; 69–70. Ks. myös Haapala 1989.
- 6 Haapala (1989, 64) viittaa ohimennen *designesineiden* kautta välineen ja teoksen välitilaan ja suureen joukkoon kiinnostavia tapauksia, joka jää näiden ”puhtaiden lajien” väliin, mutta ei valitettavasti kehitele huomiotaan pidemmälle.
- 7 Väline mainitaan joissain Heidegger-johdannoissa, kuten Gianni Vattimon teoksessa *Introduzione a Heidegger* (23–25), mutta käsite vain esitellään nopeasti ilman analyysia. Tyypillisiä laajat Heidegger-johdannot eivät käsittele välinettä (ks. esim. Dreyfus & Wrathal, 2005), ja esimerkiksi Francois Raffoulin ja Eric S. Nelsonin toimittamassa *The Bloomsbury Companion to Heidegger* -teoksessa (2016) ei välineelle ole omistettu omaa lukua, vaikka niitä on 59. Myöskään Michael Inwoodin *A Heidegger Dictionary* (1999) ei sisällä väline-hakusanaa.
- 8 Esim. Bacon 2000; Bennett 2010.
- 9 Estetiikassa taiteen ja viihteen suhdetta on tutkittu paljonkin. Ks. hyvänä yleisesityksenä Shusterman 2003.
- 10 Heidegger 2000, 96–97.
- 11 Heidegger 1995, 32–33.
- 12 Heidegger 1995, 67–69; Clark 2002, 45–47. Vaikka Heideggerin taidekäsitteessä voi nähdä yhtymäkohtia esimerkiksi romantismiin ja modernismiin, on muistettava, että hänen käsityksensä taideuksesta ja taiteesta on omintakeinen, hyvin kriittinen aikalaiskeskustelulle, ja että se myös muuttuu ajan myötä. Vielä 1930-luvulla hän rajaa taiteen kulttuurisesti konstitutiivisiin teoksiin, kuten kreikkalaisen tempppelin ja van Goghin maalausten tapaisiin taideteoksiin. Myöhäistuotannossaan hän viittaa esimerkiksi Paul Kleen (jonka taiteesta piti tulla *Taideoksen alkuperän* jatko-osan keskeinen esimerkki, ks. Petzet 1993, 149–150; Pöggeler 1998, 115, 208–209) ja Eduardo Chillidan tapaisiin modernistisiin taiteilijoihin (ks. Heidegger 1969; Clark, 2002, 63–68; Young 2002, 120–170).
- 13 Viihteen määrittelystä ks. esim. Grossberg 1995, erit. 34–51. Jätämme tietoisesti viihteen täsmällisemmän määrittelyn avoimeksi, sillä tavoitteemme on löytää kanava Heideggerin taidekäsitteksen ja viihteen välille, ei viihteen olemuksen äärelle sinänsä. Selvä on, että esittämäämme mielihyvää korostavaa viihteen määrittelyä voi soveltaa myös taiteen yhteyteen. Vrt. esim. Mäki 2018, 47–60.
- 14 Heidegger 2009b, 46; 2002, 19.
- 15 Esimerkiksi elokuvateoriassa puhutaan valtavirtaelokuvan yhteydessä ns. ”diegeettisestä illuusiosta”, tarinamaailman uskottavuudesta, jolloin kerronnan selkeys, juoni ja ylipäättään sisäinen koherenssi ovat tärkeitä. Diegeettinen illuusio luo katsojalle odotushorisontin, joka samalla ohjaa huomion siihen *mitä* kerrotaan, ei *miten* kerrotaan. (Bacon 2000, 66–76). Jos odotushorisontti rikkoutuu (eli väline rikkoutuu) ja elokuvan keinot (miten) nousevat esiin, katsoja tulee haastetuksi. Ellei kysymys ole esim. taide-elokuvasta voi kyseessä olla katsojan kannalta huono elokuvakokemus.
- 16 Tämän kirjoittajilla on useita kokemuksia, että klassikkonäyttelyissä yhtäkkiä joku teos on ”kolahtanut”, ikään kuin puhkaissut turvallisen suhteemme taidenäyttelyyn välinekokonaisuutena.
- 17 Heidegger 1995, 83.
- 18 Pitäydymme tässä pelkästään sarjan kahden ensimmäisen tuotantokauden (1990–91) tarkastelussa.
- 19 Henry Bacon erottaa neljä kertovan elokuvan peruskategoriaa tai ”moodia”: valtavirtaelokuva, taide-elokuva, retorinen elokuva ja avantgarde (Bacon 2000, 66–96).
- 20 Malick opiskeli tunnetusti filosofiaa 1960-luvulla ja tutki Heideggeria mm. Stanley Cavellin johdolla ennen elokuvauraansa. Hän myös käänsi Heideggeria englanniksi ja jopa vieraili hänen luonaan (Sinnerbrink 2006, 28).
- 21 Heideggerin ainoa suora viittaus aikalaiselokuvaan liittyy Akira Kurosawan *Rashomon*iin (1950). Esteettisistä ansioista huolimatta Heidegger tuomitsee Kurosawan elokuvan länsimaisen teknisrationaalisen ajattelun läpäisemäksi. Koska elokuva on ilmaisumuotona riippuvainen kameran teknisistä ominaisuuksista, Heideggerille elokuva on aina representaatio, joka pakottaa maailman tiettyyn tarkastelun kehykseen. Heidegger 1985, 105–107; Loht 2013, 119–121.
- 22 Julian Young (2002) selvittää seikkaperäisesti, miten Heidegger ylitti alkupeiräisen 1930-luvun taidekäsitteensä sekä vieraantuneisuutensa aikalaistaiteesta ja tunnisti esim. Rilken, Kleen ja Le Corbusierin arvon. Tämä muutos Heideggerin taidetta koskevassa ajattelussa jää usein huomiotta.
- 23 Lægring 2017, 321. Tästä huomiosta kirjoittajat ovat kiitollisia toiselle anonyymille referencelle.
- 24 Heidegger 2009c, 70–71.
- 25 Sama, 89, 90. Tähän Heideggerin ajattelun piirteeseen, joka tuntuu korostavan kategorisoivaa jakoa varsinaiseen (autenttiseen) ja epävarsinaiseen rakentamiseen ja asumiseen, kiinnittää huomiota myös esim. Sharr 2007, 88.
- 26 Tällaiseen lähestymistapaan Heidegger antaa viitteitä puhuessaan esim. kirjoituskoneesta ”välioliona” (*Zwischen-ding*), joka on olemukseltaan koneen ja välineen välimuoto. Heidegger 1982, 127.
- 27 *Yes is More!* on myös ensimmäisen toimiston töitä esittelevän näyttelykatalogin nimi. Se on toteutettu sarjakuvamuodossa, koska Ingelsin alkuperäinen kutsumus oli tulla sarjakuvapiirtäjäksi. Esitysmuoto on samalla viite nykyarkkitehtuurin ja populaarikulttuurin lähenymisestä – ainakin BIG:n toiminnassa (Lægring 2017, 321).
- 28 Estika ym. 2020, 340.
- 29 *Yes is More!*, *passim*; sama.
- 30 Ingels 2012. Kokonaan oma kysymyksensä, johon tässä emme voi pureutua, on BIG:n tuotannon sijoittaminen nykyarkkitehtuurin teoreettisen keskustelun kartalle. Mm. Kasper Lægring väittää, että esim. elvyttämällä postmodernismiin kommunikatiivisia strategioita, kuten kuvallisuutta ja narraatiivisuutta, BIG:n arkkitehtuurikäytännöissä on nähtävissä ns. postkriittisyyden ylittäminen tai kritiikki (Lægring 2017).
- 31 BIG:n Shanghain maailmannäyttelypaviljongin (2010) lähtökohta oli Kööpenhaminan katumaisema. Paviljongin silmukkamainen tila oli kokonaisuudessaan kierrettävissä Kööpenhaminan kaupunkipyörillä. Silmukan keskellä oli Kööpenhaminan satamavedellä täytetyn uimakelpoisen altaan ympäröimänä näyttelyyn lainattu *Pienen merenneidon* patsas. Ingels 2012.
- 32 Ks. esim. Vadén 2015.
- 33 Heideggerin kirjoituksista välittyvää sävyä ei voi kiistää, mutta yksioikoinen tulkinta Heideggerin taantumuksellisuudesta ei sekään tee hänelle täyttä oikeutta. Esim. Julian Young (2002, 120–170) on korostanut Heideggerin modernia taidetta ja taiteilijoita arvostavaa puolta.
- 34 ”Suuri taide” on Heideggerin *Taideoksen alkuperässä* käyttämä hyvin monitulkintainen termi, jota hän ei täsmällisemmin määrittelle (Heidegger 1995, 39).
- 35 Thomson 1998. Ks. myös Thomson 2019.

Kirjallisuus

- Anderson, Travis T., Complicating Heidegger and the Truth of Architecture. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. Vol. 69, No. 1. 2011, 69–79.
- Bacon, Henry, *Audiovisuaalisen kerronnan teoria*. SKS, Helsinki 2000.
- Bennett, Drake, This Will Be on the Mid-term. Do You Feel Me? Why So Many Colleges Are Teaching the Wire. *Slate*, 24.3.2010.
- Clark, Timothy, *Martin Heidegger*. Routledge, London 2002.
- Dreyfus, Hubert L. & Wrathall, Mark A. (toim.), *A Companion to Heidegger*. Blackwell, Malden 2005.
- Estika, Nita Dwi ym., The Hedonistic Sustainability Concept in the Works of Bjarke Ingels. *ARTEKS: Jurnal Teknik Arsitektur*. Vol. 5, No. 3, 2020, 339–345.
- Grossberg, Lawrence, *Mielihyvän kytkennät. Risteilyjä populaarikulttuurissa*. Suom. Juha Koivisto ym. Vastapaino, Tampere 1995.
- Haapala, Arto, Väline ja taideteos Heideggerin filosofiassa. *Synteesi* 1–2/1989, 60–66.
- Haapala, Arto, On the Aesthetics of the Everyday: Familiarity, Strangeness, and the Meaning of Place. Teoksessa *The Aesthetics of Everyday Life*. Toim. Andrew Light & Jonathan M. Smith. Columbia University Press, New York 2005, 39–55.
- Haapala, Arto, Arjen arkisuus ja esteettisyys. Teoksessa *Ympäristö, arkkitehtuuri, estetiikka*. Toim. Arto Haapala, Martti Honkanen & Veikko Rantala. Yliopistopaino, Helsinki 2006, 129–144.
- Harries, Karsten, *The Ethical Function of Architecture*. The MIT Press, Cambridge, MA 1997.
- Heidegger, Martin, *Die Kunst und der Raum. L'art et l'espace*, Erker Verlag, St. Gallen 1969.
- Heidegger, Martin, *Parmenides*, (Gesamtausgabe 54). Toim. Manfred S. Frings. Klostermann, Frankfurt am Main 1982.
- Heidegger, Martin, *Unterwegs zur Sprache*. (Gesamtausgabe 12). Toim. Friedrich-Wilhelm von Herrmann. Klostermann, Frankfurt am Main 1985.
- Heidegger, Martin, *Täideteoksen alkuperä* (Der Ursprung des Kunstwerkes, 1950). Suom. Hannu Sivenius. Taide, Helsinki 1995.
- Heidegger, Martin, *Oleminen ja aika* (Sein und Zeit, 1927). Suom. Reijo Kupiainen. Vastapaino, Tampere 2000.
- Heidegger, Martin, *Silleen jättäminen* (Gelassenheit, 1959). Suom. Reijo Kupiainen. niin & näin, Tampere 2002.
- Heidegger, Martin, Rakentaa asua ajatella (Bauen Wohnen Denken, 1951). Suom. Vesa Jaaksi. Teoksessa *Martin Heidegger. Esitelmää ja kirjoituksia osa II*. niin & näin, Tampere 2009a, 22–44.
- Heidegger, Martin, *Olio* (Das Ding, 1951). Suom. Reijo Kupiainen. Teoksessa *Martin Heidegger. Esitelmää ja kirjoituksia osa II*. niin & näin, Tampere 2009b, 46–69.
- Heidegger, Martin, ... runollisesti ihminen asuu... (... dichterist, wohnt Der Mensch...), 1951). Suom. Miika Luoto. Teoksessa *Martin Heidegger. Esitelmää ja kirjoituksia osa II*. niin & näin, Tampere 2009c, 70–92.
- Ingels, Bjarke, Hedonistic Sustainability. Luento: KTH Arkiteturskolan, 15.2.2012. Verkossa: youtube.com/watch?v=PpMDkQbye0A.
- Inwood, Michael, *A Heidegger Dictionary*. Blackwell, Oxford 1999.
- Leddy, Thomas, *Heidegger's The Origin of the Work of Art and the Extraordinary in Everyday Aesthetics*, julkaisematon käsikirjoitus, 2021.
- Loht, Shawn, Film as Heideggerian Art? A Reassessment of Heidegger, Film, and His Connection to Terrence Malick. *Film and Philosophy*. Vol. 17, 2013.
- Lægring, Kasper, Bjarke Ingels and the Return of Representation: A Challenge to the Post-Critical, *Architecture and Culture*. Vol. 5, No. 2, 2017, 315–340.
- Mäki, Teemu, *Taitteen tehtävä. Esseitä*. Into, Helsinki 2018.
- Norberg-Schulz, Christian, *Genius Loci. Towards a Phenomenology of Architecture*. Academy Editions, London 1980.
- Passinmäki, Pekka, *Arkkitehtuurin uusi poetiikka. Fenomenologinen tutkimus teknologian ylittämisen mahdollisuudesta nykyarkkitehtuurissa*. Väit. Tampereen teknillinen yliopisto, Arkkitehtuurin laitos, Tampere 2011.
- Pöggeler, Otto, *The Paths of Heidegger's Life and Thought. (Neue Wege mit Heidegger, 1992)*. Käänt. John Bailiff. Humanity Books, New York 1998.
- Petzet, Heinrich Wiegand, *Encounters & Dialogues with Martin Heidegger 1929–1976*. (Auf einem Stern zugehen: Begegnungen und Gespräche mit Martin Heidegger, 1929–1976, 1983). Käänt. Parvis Emad ja Kenneth Maly. The University of Chicago Press, Chicago 1993.
- Raffoul, Francois & Nelson, Eric S. (toim.), *The Bloomsbury Companion to Heidegger*. Bloomsbury, London & New York 2016.
- Sinnerbrink, Robert, A Heideggerian Cinema? On Terrence Malick's The Thin Red Line. *Film-Philosophy*. Vol. 10, No. 3, 2006, 26–37.
- Sharr, Adam, *Heidegger for Architects*. Routledge, London 2007.
- Shusterman, Richard, Entertainment: A Question for Aesthetics. *The British Journal of Aesthetics*. Vol. 43, No. 3, 2003, 289–307.
- Thomson, Iain, The Silence of the Limbs: Critiquing Culture from a Heideggerian Understanding of the Work of Art. *Enculturation*. Vol. 2, No. 1, 1998. Verkossa: enculturation.net/2_1/thomson.html.
- Thomson, Iain, Heidegger's Aesthetics. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Toim. Edward N. Zalta, 2019. Verkossa: plato.stanford.edu/archives/fall2019/entries/heidegger-aesthetics.
- Vadén, Tere, *Mustat vihkot*, antisemitismi ja natsismi. *niin & näin* 2/2015, 118–122.
- Vattimo, Gianni, *Introduzione a Heidegger*. Milano, Laterza 1971.
- Yes Is More. An Archicomic on Architectural Evolution*. Tashen, Köln 2009.
- Young, Julian, *Heidegger's Philosophy of Art*. Cambridge, Cambridge University Press 2002.